

**PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA K ELAS V
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI
SD NEGERI 200108/12 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**ANNISA MEI RINA SIREGAR
NIM. 2020500221**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2025

**PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V
PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI
SD NEGERI 200108/12 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**ANNISA MEI RINA SIREGAR
NIM. 2020500221**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2025

**PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V PADA MATERI
SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI SD NEGERI 200110/12
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**ANNISA MEI RINA SIREGAR
NIM. 20 20500221**

Pembimbing I

**Dr. Lis Yulianti Syafrida, S.Psi, M.A
NIP. 198012242006042001**

Pembimbing II

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

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKHALIHASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n Annisa Mei Rina Siregar

Padangsidempuan, 27 Mei 2025
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
Di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Ahmad Naufal Marzuki yang berjudul: **"Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Negeri 200108/12 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 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADAPadangsidempuan.

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

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I


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

PEMBIMBING II


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

SURAT PERNYATAAN MENULIS SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Mei Rina Siregar
NIM : 2020500221
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI
Judul Skripsi : Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar
IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan
Manusia Di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyusun skripsi sendiri tanpa ada bantuan yang tidak sah dari pihak lain. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana yang tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan,
Yang menyatakan,

05 Mei 2025



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Annisa Mei Rina Siregar
Nim : 2020500221
Jurusan : PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exklusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **"Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan"** beserta perangkat ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhal menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), 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.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada tanggal : 05 Mei 2025

Yang menyatakan



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221



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

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : ANNISA MEI RINA SIREGAR
NIM : 2020500221
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar
IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia
di SD Negeri 200108/12 Padangsidimpuan

Ketua

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2 001

Sekretaris

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

Anggota

Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP. 19930105 202012 2 010

A. Naaskir M Tjah Lubis M.Pd
NIP. 19951010 202321 1 031

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Kamis, 05 Juni 2025
Pukul : 13.30 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/82,5 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.70
Predikat : Pujian



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

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan

NAMA : Annisa Mei Rina Siregar

NIM : 20 205 002 21

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



Padangsidempuan, 22 Mei 2025

Dekan,

Letya Hilda, M.Si.

NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Annisa Mei Rina Siregar
NIM : 2020500221
Judul : Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan. Masalah yang dihadapi pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan observasi awal, diketahui bahwa banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang dilakukan dengan kegiatan pembelajaran aktif, di mana siswa memerankan dalam drama atau peran terkait sistem pencernaan manusia. Data yang dikumpulkan meliputi hasil tes siswa, lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta refleksi yang dilakukan setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, di mana persentase siswa yang tuntas pada siklus I mencapai 69,23%, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,61%. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan, dengan persentase ketuntasan aktivitas guru pada siklus II mencapai 100%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti pengelolaan waktu yang perlu diperbaiki lebih lanjut. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk penerapan metode *Role Playing* sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPA, Pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas, *Role Playing*, Sistem Pencernaan Manusia

ABSTRACT

Name : Annisa Mei Rina Siregar
Reg. Number : 2020500221
Thesis Title : *The Use of the Role-Playing Method on Science Learning Outcomes of Grade V Students on the Material of the Human Digestive System at SD Negeri 200108/12 Padangsidimpuan*

This research aims to improve student learning outcomes on the human digestive system through the application of the Role Playing learning method in grade V of SD Negeri 200108/12 Padangsidimpuan. The problem faced in this study is the low learning outcomes of students in science subjects. Based on initial observations, it is known that many students have not reached the Minimum Completeness Criteria (KKM). Therefore, this research was carried out using the Role Playing learning model, which is expected to increase students' understanding of the material taught. The method used in this study is Class Action Research which is carried out in two cycles. Each cycle consists of two meetings involving active learning activities, in which students are acted out in a drama or role related to the human digestive system. The data collected included student test results, observation sheets of student and teacher activities, and reflections carried out each cycle. The results of the study showed that there was a significant increase in student learning outcomes, where the percentage of students who completed in the first cycle reached 69.23%, and in the second cycle increased to 84.61%. In addition, teacher and student activities have also increased, with the percentage of completeness of teacher activities in the second cycle reaching 100%. From these results, it can be concluded that the use of the Role Playing method is effective in improving student learning outcomes, especially in the material of the human digestive system. However, there are still some obstacles, such as time management that needs to be further improved. This study provides recommendations for the application of the Role Playing method as an alternative learning that can increase students' active participation in the learning process.

Keywords: *Learning outcomes, science, Learning, Science, Classroom Action Research, Role Playyng, Human digestive System.*

ملخص البحث

الا
سم
رغم التسجيل
2020500221:
عنوان البحث
الاستخدام أسلوب لعب الأدوار على نواتج تعلم العلوم لدى تلاميذ الصف
الخامس

الابتدائي في مادة الجهاز الهضمي البشري في المدرسة الابتدائية الحكومية
12/200108 بادانغسيديمبوان

تهدف هذه الدراسة إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب في موضوع جهاز الهضم البشري من خلال تطبيق طريقة التعلم لعب الأدوار في الصف الخامس في مدرسة ابتدائية 12/200108 بادانغسيديمبوان الابتدائية 12/200108 بادانغسيديمبوان. تم تحديد أن المشكلة التي تواجهها الدراسة هي انخفاض نتائج تعلم الطلاب في مادة العلوم. بنا "ع" على الملاحظات الأولية، تبين أن العديد من الطلاب لم يصلوا إلى المعايير الحد الأدنى من التقييم. ولذلك، تم تنفيذ هذه الدراسة باستخدام نموذج لعب الأدوار في الأمل أن يساعد في تحسين فهم الطلاب للموضوع. الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي البحث الإجرائي في الفصل الذي تم تنفيذه في دورتين. كل دورة تتضمن اجتماعين حيث يتم تطبيق الأنشطة التعليمية التي تشمل تمثيل الطلاب للأدوار المتعلقة بجهاز الهضم البشري. تم جمع البيانات من خلال اختبارات الطلاب، وقوائم الملاحظة لأنشطة الطلاب والمعلمين، بالإضافة إلى الانعكاسات التي تتم في نهاية كل دورة. أظهرت نتائج الدراسة زيادة ملحوظة في نتائج تعلم الطلاب، حيث وصلت نسبة الطلاب الذين اجتازوا الاختبار في الدورة الأولى إلى 69.23%، وفي الدورة الثانية زادت النسبة إلى 84.61%. بالإضافة إلى ذلك، تحسنت أنشطة المعلمين والطلاب، حيث وصلت نسبة إتمام الأنشطة التعليمية في الدورة الثانية إلى 100%. من خلال هذه النتائج، يمكن استنتاج أن استخدام طريقة لعب الأدوار فعالة في تحسين نتائج تعلم الطلاب، خاصة في موضوع جهاز الهضم البشري. ومع ذلك، لا تزال هناك بعض العقبات مثل ضرورة تحسين إدارة الوقت. توصي هذه الدراسة باستخدام طريقة لعب الأدوار كبديل للتعلم الذي يمكن أن يزيد من مشاركة الطلاب الفعالة في عملية التعلم.

الكلمات المفتاحية: التعليم، لعب الأدوار، نتائج التعلم، العلوم، جهاز الهضم البشري، البحث الإجرائي في الفصل.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan proposal ini. Shalawat dan salam kepada Rasulullah SAW, yang merupakan yang membawa manusia dari masa kejahilan menuju masa sekarang ini dan semoga kita mendapatkan syafa'atnya di Yaumul Akhir kelak.

Skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan”, disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk menyelesaikan perkuliahan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Sehubungan dengan selesainya penulisan proposal ini, maka peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A pembimbing I, dan Ibu Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd pembimbing II yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menulis dan menyusun proposal ini, mudah-mudahan Bapak/Ibu bertambah ilmunya dan berkah.
2. Bapak Dr. H. Darwis Dasopang, M.A selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Teristimewa Kepada Ayahanda tercinta Maralias Siregar, S.Ag dan Ibunda tercinta Limbayung Lubis, S.Pd yang telah bekerja keras untuk memberikan

segala kebutuhan peneliti baik berupa dana, semangat dan motivasi, serta senantiasa mendoakan peneliti agar dapat menyelesaikan proposal ini. Kepada adik-adikku yang ku sayangi Rani Najmatun Hikmah Siregar, Sabrina Zahra Riski Marito Siregar, Salwa Ilya Siregar, dan Aprillah Anggina Siregar yang juga memberikan semangat, do'a dan hiburan kepada peneliti.

5. Ibu Nursyaidah, M.Pd sebagai Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang memberikan semangat dan motivasi untuk mahasiswa-mahasiswi prodi PGMI untuk tetap berkarya dan menyelesaikan proposal dengan baik.
6. Ibu Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd, selaku Penasehat Akademik yang telah membimbing saya.
7. Kepala UPT Pusat Perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, yang telah memberikan izin pelayanan yang diperlukan dalam penyusunan proposal ini.
8. Ibu Lela Sari Lubis, S.Pd. I selaku Kepala Sekolah SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan dan Ibu Lamroini Lubis, S.Pd selaku Guru Kelas VA SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan telah memberikan izin dan informasi kepada peneliti.
9. Kepada keluarga besar saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang selalu memberikan bantuan baik do'a maupun material untuk mendukung peneliti.

10. Kepada teman-teman yang ikut memberikan semangat, do'a dan bantuan kepada peneliti untuk menyelesaikan proposal ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penulisan proposal ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca agar dapat menyusun proposal dengan lebih baik. Semoga proposal ini bermanfaat bagi seluruh pembaca. Aamiin.

Padangsidempuan, Mei 2025
Penulis

Annisa Mei Rina Siregar
NIM.2020500221

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Batasan Istilah.....	8
E. Perumusan Masalah.....	11
F. Tujuan Penelitian	11
G. Manfaat Penelitian	11
H. Indikator Tindakan	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Landasan Teori	14
1. Hasil Belajar	14
2. Metode <i>Role Playing</i>	21
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	27
B. Penelitian Terdahulu.....	35
C. Hipotesis Tindakan	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	39
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
B. Jenis dan Metode Penelitian	39
C. Latar dan Subyek Penelitian.....	44
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
1. Lembar Wawancara	45
2. Observasi	46
3. Tes	46
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian	47
1. Perencanaan.....	47
2. Tindakan	48
3. Observasi	49
4. Refleksi.....	49
F. Teknik Analisis Penelitian.....	50
1. Analisis Data dan Hasil Tes	50
2. Analisis Data dan Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	51
3. Analisis Data Kualitatif	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Analisis Data Prasiklus	53



B. Pelaksanaan Siklus 1.....	55
1. Siklus 1 Pertemuan I.....	55
2. Siklus 1 Pertemuan II.....	62
C. Pelaksanaan Siklus 2.....	64
a. Siklus 2 Pertemuan I.....	67
b. Siklus 2 Pertemuan II.....	67
D. Analisis Data	72
1. Analisis Data Siklus 1 Pertemuan I.....	77
2. Analisis Data Siklus 1 Pertemuan II.....	80
3. Analisis Data Siklus 2 Pertemuan I.....	82
4. Analisis Data Siklus 2 Pertemuan II.....	84
5. Analisis Perbandingan Analisis Data Siklus I Dan Siklus II.....	87
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	90
F. Keterbatasan Penelitian	93
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Implikasi Hasil Penelitian	95
C. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Indikator Hasil Belajar	16
Tabel III.1 Pedoman Wawancara	45
Tabel III. 2 Pedoman Observasi (Pra Siklus).....	46
Tabel IV.1 Presentase Nilai Test Siswa Pada Tahap Pra Siklus.....	54
Tabel IV.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1.....	78
Tabel IV.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	79
Tabel IV.4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 2.....	81
Tabel IV.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 2	81
Tabel IV.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 1.....	83
Tabel IV.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2 Pertemuan 1	84
Tabel IV.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 2.....	85
Tabel IV.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2 Pertemuan 2	86
Tabel IV.10 Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa.....	87
Tabel IV.11 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	88
Tabel IV.12 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Sistem Pencernaan Manusia.....	30
Gambar II.2 Rongga Mulut	31
Gambar II.3 Kerongkongan	31
Gambar II.4 Lambung	32
Gambar II. 5 Usus Halus	33
Gambar II.6 Usus Besar Dan Anus	33
Gambar III. 1 Model Penelitian Kurt Lewin	44
Gambar IV. 1 Grafik Nilai Prasiklus.....	55
Gambar IV. 2 Siklus I Pertemuan I.....	57
Gambar IV. 3 Siklus I Pertemuan 1	59
Gambar IV. 4 Siklus I Pertemuan I.....	60
Gambar IV. 5 Siklus I Pertemuan 2	65
Gambar IV. 6 Siklus II Pertemuan 1.....	71
Gambar IV. 7 Siklus II Pertemuan 2.....	76
Gambar IV. 8 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	77
Gambar IV. 9 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	80
Gambar IV. 10 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	82
Gambar IV. 11 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II	85
Gambar IV. 12 Grafik Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa.....	87
Gambar IV. 13 Hasil PObservasi Aktivitas Guru Tiap Siklus	86

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 RPP Siklus 1 Pertemuan I
- Lampiran 2 RPP Siklus 1 Pertemuan II
- Lampiran 3 RPP Siklus 2 Pertemuan I
- Lampiran 4 RPP Siklus 2 Pertemuan II
- Lampiran 5 Kisi-Kisi Tes
- Lampiran 6 Lembar Validasi Butir Soal Kognitif
- Lampiran 7 Surat Validasi
- Lampiran 8 Skenario/*Script* Metode *Role Playing* Siklus I -II
- Lampiran 9 Pilihan Ganda Pra-Siklus
- Lampiran 10 Pilihan Ganda Siklus 1 Pertemuan I
- Lampiran 11 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan I
- Lampiran 12 Pilihan Ganda Siklus 1 Pertemuan II
- Lampiran 13 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan II
- Lampiran 14 Pilihan Ganda Siklus 2 Pertemuan I
- Lampiran 15 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Pertemuan I
- Lampiran 16 Pilihan Ganda Siklus 2 Pertemuan II
- Lampiran 17 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Pertemuan II
- Lampiran 18 Kunci Jawaban Pra Siklus-Siklus II
- Lampiran 19 Lembar Observasi Siswa Pra-Siklus
- Lampiran 20 Lembar Wawancara Guru Pra-Siklus
- Lampiran 21 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan I
- Lampiran 22 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan II
- Lampiran 23 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan I
- Lampiran 24 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan II
- Lampiran 25 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Siklus 1 Pertemuan I
- Lampiran 26 Analisis Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 27 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 28 Analisis Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus 1 Pertemuan II
- Lampiran 29 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Siklus 2 Pertemuan I
- Lampiran 30 Analisis Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus 2 Pertemuan I
- Lampiran 31 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Siklus 2 Pertemuan II
- Lampiran 32 Analisis Hasil Observasi Kegiatan Siswa Siklus 2 Pertemuan II
- Lampiran 33 Dokumentasi
- Lampiran 34 Surat Pengesahan Judul Dan Penunjukan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 35 Surat Izin Riset
- Lampiran 36 Surat Balasan Riset

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk upaya untuk membimbing orang atau manusia yang dianggap sudah mampu atau dewasa dan mempunyai ilmu terhadap perkembangan yang dialami oleh orang lain dalam proses mencapai kedewasaan dengan maksud menjadi pribadi yang dididik memiliki keterampilan yang cukup dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya secara mandiri. Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan secara spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan juga negara.¹

Jean Piaget berpendapat bahwa pendidikan adalah proses membangun sebuah pengetahuan. Sedangkan menurut John Dewey, pendidikan adalah proses yang berkelanjutan dan terus menerus dalam membentuk manusia yang lebih baik.² Jadi, dapat disimpulkan kedua pendapat ahli tersebut bahwa pendidikan adalah proses transfer pengetahuan yang dilalui dalam membentuk manusia menjadi lebih baik agar memiliki kecakapan dalam kehidupannya. Di dalam Undang-Undang tersebut juga terdapat tujuan dari pendidikan pada pasal 3, tujuan pendidikan nasional

¹ Husamah, Arina Restian, and Rohmad Widodo, *Pengantar Pendidikan*, 2nd ed. (Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang, 2019).

² Eka Yuliana Rahman, *Manajemen Pendidikan*, ed. Andi Asari, 1st ed. (Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2023).

adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.³

Belajar juga diartikan sebagai perubahan tingkah laku sebagai dampak dari dari interaksi dengan siswa dan lingkungan belajarnya. Sedangkan pembelajaran menurut Syarif Sagala dalam Ramayulis adalah membelajarkan siswa menggunakan azas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pendidik dengan siswa.⁴ Dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa melalui interaksi dengan siswa dan guru dalam sebuah lingkungan belajar untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan perubahan tingkah laku menjadi lebih baik.

Menurut Benjamin S. Bloom tujuan pembelajaran dibagi menjadi 3 aspek, yaitu (1) tujuan kognitif, yaitu pengembangan intelektual atau mental siswa melalui kemampuan siswa mengenal dunia sekitarnya; (2) tujuan afektif, yaitu melalui pendidikan siswa dapat mengembangkan sikap, tingkah laku, nilai-nilai moral, perkembangan emosional, dan sebagainya; dan (3) tujuan psikomotor, yaitu perkembangan siswa untuk memiliki keterampilan yang mengandung unsur

³ Desi Pristiwanti et al., "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7911–15.

⁴ Nadhatul Hazmi, "Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran," *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 2, no. 1 (2019): 56–65.

motoris.⁵

Di dalam pembelajaran kita harus bisa menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa memiliki hasil belajar yang bagus sehingga tujuan pembelajaran akan dicapai. Guru harus bisa membangkitkan semangat dan kemauan belajar siswa, di antaranya dengan menggunakan model atau metode pembelajaran yang bervariasi, khususnya pada pembelajaran IPA. Mata pelajaran IPA tergolong menjadi salah satu pembelajaran yang sulit, karena materi-materi IPA yang memiliki pembagian yang banyak sehingga membutuhkan contoh yang mudah untuk dipahami oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.⁶

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ni Komang Atistik, Maria Goreti Rini Kristiantari, dan Ketut Alit Saputra, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA sangat rendah pada VI karena kurangnya interaksi siswa dalam proses pembelajaran dan cara mengajar guru yang masih bersifat konvensional.⁷ Pendapat tersebut dikuatkan dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas V di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan, pada tanggal 2 november 2024 hasil belajar IPA siswa kelas V masih tergolong rendah, karena faktor-faktor berikut ini : (1) Metode pembelajaran yang diterapkan guru belum dapat menarik minat siswa untuk belajar; (2) Siswa belum ikut berpartisipasi aktif

⁵ Naniek Kusumawati, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, ed. Edi Riyanto, 1st ed. (Jawa Timur: CV AE Media Grafika, 2022).

⁶ Yulia Darniyanti, Aspialana, and Estuhono, "Pengembangan Media Pembelajaran Comic Berbasis Comic Life Materi Bentuk-Bentuk Energi Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 6157–59, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1395>.

⁷ Ni Komang et al., "Efektivitas Discovery Learning Model Dengan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD," *Journal of Education Action Research* 5, no. 3 (2021): 409–15.

dalam proses pembelajaran; (3) Guru mengalami kesulitan untuk mengkondusifkan siswa dalam proses pembelajaran; (4) Letak sekolah yang kurang strategis karena berada di pinggir jalan yang menyebabkan beberapa siswa kesulitan untuk konsentrasi; dan (5) Metode pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran IPA masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga peserta didik merasa bosan dan mengantuk saat mendengarkan penjelasan dari guru.

Karena permasalahan-permasalahan di atas menyebabkan hasil belajar beberapa siswa pada pembelajaran IPA masih berada di bawah KKM. Hasil belajar adalah keterampilan yang didapatkan oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut dapat berupa pengetahuan (kognitif), sikap/tingkah laku (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).⁸ Untuk mendapatkan hasil belajar yang efektif dan bagus, guru harus lebih memahami karakteristik siswa, menerapkan model-model pembelajaran, metode pembelajaran, mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik, dan melakukan pendekatan-pendekatan pembelajaran. Salah satu yang bisa dikembangkan oleh guru adalah penguasaan terhadap metode-metode pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, beberapa siswa memiliki hasil belajar yang berada di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 75 dan siswa juga kurang berkontribusi dalam pelajaran. Hasil wawancara dapat dilihat di lampiran 2. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA adalah menggunakan metode pembelajaran

⁸Nabillah Tasya and Agus Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Sesiomedika*, 2019, 660–62, blob:<https://journal.unsika.ac.id/f116ead3-c519-42ff-8b99-6e2d21b22593>.

Role-playing. Asdyta Damanik juga melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa di kelas III SD Negeri 064025 Medan Tuntungan meningkat setelah diterapkan metode pembelajaran metode *Role-Playing* menjadi 82,98.⁹ Metode pembelajaran adalah seperangkat alat atau cara yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mencapai pembelajaran tertentu yang telah direncanakan.¹⁰ Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Role Playing* (bermain peran). Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang digunakan dengan memberikan peran tertentu kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut menjadi sebuah pementasan. Dapat disimpulkan bahwa siswa belajar sambil bermain peran untuk memperoleh pengetahuan.¹¹

Salah satu materi pelajaran IPA yang bisa digunakan dengan model pembelajaran *Role Playing* adalah sistem pencernaan. Sistem pencernaan adalah sekelompok organ yang ikut serta membantu proses pencernaan makanan sampai menjadi sari makanan yang sudah tidak berguna. Organ-organ yang terdapat dalam sistem pencernaan adalah mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan keluar melalui anus.¹²

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hendri Setiawan, dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang

⁹ Asdyta Damanik, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Matapelajaran Ipa Kelas Iii Sd Negeri 064025medan Tuntungan” (university quality medan, 2023).

¹⁰ Aisyah Nuramini et al., *Metode Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka*, ed. Efitra and Triana Susanti, 1st ed. (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

¹¹ Linda Resiska Deeng, Deitje A. Katuuk, and Hetty J. Tumurang, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2021): 1–13.

¹² Yualind Setyaningtyas, *Cerdas Sains Kelas 4-6 SD*, 4th ed. (Jakarta: Pustaka Widyatama, 2009).

Sistem Peredaran Darah Manusia Di SDN Songgokerto 03 Batu”. Kesimpulan dari peneliti ini adalah Metode *Role Playing* cocok diterapkan pada pembelajaran IPA, dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar sebesar 32%. Sehingga dapat dikatakan Model pembelajaran *Role Playing* sangat efektif diterapkan dalam model pembelajaran.¹³

Selain penelitian tersebut, ada juga penelitian yang dilakukan oleh Ana Agung Made Ardani dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Nambaru”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 67,70 menjadi 72,29 pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,42. Metode bermain peran juga meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang awalnya siswa pasif meningkat jadi 60% siswa aktif pada siklus I dan pada siklus II meningkat Kembali menjadi 85% siswa aktif.¹⁴

Kemudian ada juga penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahaya Ningrum dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kot Gajah Lampung Tengah”. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang awalnya 48% menjadi 80% dan model pembelajaran ini menjadi alternatif untuk mengatasi masalah dalam

¹³ Deeng, Katuuk, and Tumurang, “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon.”

¹⁴ Ana Agung Made Ardani, “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Inpres I Nambaru,” *Jurnal Paedagogy* 8, no. 2 (2021): 210, <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>.

proses pembelajaran.¹⁵

Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas V yaitu Masnawati, S.Pd di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan. Peneliti melakukan wawancara mengenai model pembelajaran yang di gunakan dan bagaimana kondisi peserta didik sewaktu melakukan pembelajaran IPA. Dari hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan bahwa guru telah menggunakan model – model pembelajaran yang bervariasi seperti bermain game, diskusi kelompok, ceramah, dan model pembelajaran lainnya. Akan tetapi model pembelajaran *Role Playing* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran IPA. Dalam proses pembelajaran, masih ada beberapa siswa yang kurang focus dalam proses pembelajaran, khususnya jika memasuki jam siang. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan penjabaran permasalahan dan materi-materi di atas, maka perlu dilakukan sebuah penelitian terkait dengan **"Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, terdapat beberapa permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Metode pembelajaran yang diterapkan guru belum dapat menarik minat siswa untuk belajar dan hasil belajar IPA beberapa siswa masih rendah.
2. Siswa belum ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

¹⁵ Dian Cahya Ningrum, "Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah," *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung* (Institut Agama islam Negeri Metro Lampung, 2020).

3. Guru mengalami kesulitan untuk mengkondusifkan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Letak sekolah yang kurang strategis karena berada di pinggir jalan yang menyebabkan beberapa siswa kesulitan untuk konsentrasi.
5. Metode pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran IPA masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga peserta didik merasa bosan dan mengantuk saat mendengarkan penjelasan dari guru.

C. Batasan Masalah

Untuk lebih mempermudah peneliti, masalah-masalah di atas dibatasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPA siswa masih rendah atau berada di bawah KKM
2. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan fokus dalam proses pembelajaran.

D. Batasan Istilah

Adapun batasan istilah yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil Belajar

Menurut Djaramah, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah memiliki pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses pembelajaran dan siswa akan memperoleh perilaku setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini, adalah hasil belajar kognitif (pengetahuan) siswa pada mata pelajaran IPA. Menurut Bloom ranah kognitif di bagi menjadi 6 proses yaitu *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman) *application* (penerapan), *analysis*

(analisis), *syntetis* (sintetis), dan *evaluation* (penilaian).¹⁶ Hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam pembelajaran IPA yang diperoleh siswa melalui tes pilihan ganda yang diberikan oleh peneliti dalam materi sistem pencernaan manusia

2. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah metode yang dimana pembelajarannya dilakukan dengan bermain peran, siswa terlibat aktif memainkan peran tertentu. Melalui kegiatan bermain peran ini siswa berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang berharga, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitarnya. Metode *Role Playing* juga bisa menanamkan sikap sopan santun melalui materi yang disampaikan saat proses pembelajaran.¹⁷

Metode *role playing* adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mengatur proses pembelajaran dengan cara menunjukkan atau memperlihatkan sebuah peristiwa yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang kemudian diperankan oleh peserta didik untuk dapat memecahkan atau menemukan solusi atau jawaban dari permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran.

3. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pembelajaran bersifat kontekstual, artinya materi pembelajaran yang disampaikan berhubungan dengan peristiwa-

¹⁶ Arsyi Mirdanda, *Motivasi Berprestasi Dan Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*, ed. Rahmat Putra Yudha, 1st ed. (Kalimantan Barat: Yudha English Gallery, 2018).

¹⁷ Ariesma Setyarum et al., "Pelatihan Metode *Role Playing* Dalam Pengembangan Karakter Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD POS Melati Kuripan Lor," *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 2, no. 3 (2022): 864–66, <https://doi.org/10.54082/jamsi.340>.

peristiwa yang dialami lingkungan sekitarnya. IPA berisi kumpulan teori yang menuntut siswa untuk bekerja menggunakan metode ilmiah serta sikap ilmiah. Pembelajaran IPA juga mengarahkan siswa untuk membangun pengetahuan sendiri dengan berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.¹⁸ Pada penelitian ini, peneliti berfokus kepada hasil belajar kognitif (pengetahuan) siswa pada pembelajaran IPA di semester ganjil mengenai sistem pencernaan manusia yang dipelajari pada kelas V Tema 3 Makanan Sehat, Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan, tercantum pada pembelajaran 2.¹⁹ Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, hewan, tumbuhan, hewan, lingkungan, dan manusia.

4. Sistem Pencernaan

Sistem pencernaan adalah sekelompok organ yang bekerja untuk menerima makanan, mengubah, dan memproses makanan menjadi energi, menyerap zat gizi yang terdapat pada makanan ke aliran darah, serta membuang sisa makanan yang tersisa atau tidak dapat dicerna oleh tubuh. Sistem pencernaan yang akan dipelajari adalah sistem pencernaan manusia. Sistem pencernaan manusia meliputi mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus.²⁰

Sistem pencernaan adalah kerjasama antara beberapa organ yang

¹⁸ Dahlia et al., “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Sistem Pencernaan,” *Nasution Program Studi Pendidikan Bio* 10, no. 2 (2021): 1–6.

¹⁹ Fransiska Wahyu Ari Susilawati, *Buku Tematik Guru Kelas V Tema 3: Makanan Sehat*, 2017.

²⁰ Jaka Wismono and Riyanto, *Gembira Belajar Sains* (Semarang: Grasindo, 2004).

tugasnya untuk mengolah makanan dan mengganti makanan tersebut menjadi energi, serta mengalirkan zat gizi yang terdapat dalam makanan menuju aliran darah dan membuang sisa makanan yang tidak dapat dicerna oleh tubuh proses pencernaan dimulai dari rongga mulut, menuju tenggorokan, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar dan dikeluarkan oleh anus.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditentukan rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Apakah penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan?"

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V melalui penggunaan metode *Role Playing* pada materi sistem pencernaan manusia di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis
 - a. Sebagai bahan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan.
 - b. Sebagai bahan untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan terutama dalam mengatasi masalah dalam pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini digunakan sebagai pedoman untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Sehingga proses pembelajaran yang lebih bermakna dan penuh inovasi.
- 2) Penelitian ini juga bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) maupun pembelajaran lainnya.

b. Bagi Siswa

- 1) Penelitian ini akan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *Role Playing*.
- 2) Menarik minat siswa dalam melakukan proses pembelajaran, agar siswa tidak merasakan kebosanan.
- 3) Membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna dan menciptakan rasa tanggung jawab di dalam diri siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan positif dan menjadi pilihan metode pembelajaran di MI/SD, sehingga dapat meningkatkan kualitas mutu sekolah sebagai lembaga pendidikan di masyarakat.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai sarana untuk mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah.

- 2) Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif melalui metode *Role Playing*.

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

Teori hasil belajar ini dipelopori oleh Benjamin S.Bloom, hasil belajar adalah nilai yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan pembelajaran dan nilai ini nantinya akan digunakan untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa akan sebuah materi tersebut. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia memiliki pengalaman belajar dan perubahan perilaku siswa akibat adanya proses pembelajaran. Bloom mengemukakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi 3 domain, yaitu :

- a. *Cognitive Domain* (ranah kognitif), memuat perilaku-perilaku peserta didik yang berkaitan dengan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir.
- b. *Affective Domain* (ranah afektif), memuat perilaku-perilaku yang berkaitan dengan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, dan adaptasi.

- c. *Psychomotor Domain* (ranah psikomotor), memuat perilaku-perilaku yang berkaitan dengan aspek keterampilan, seperti tulisan tangan, mengetik, olahraga, dan lainnya.¹

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar. Perubahan ini mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga mencerminkan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan, bersikap positif, serta menunjukkan keterampilan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam dunia pendidikan, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah melalui pengalaman belajar tertentu. Sementara itu, hasil belajar dapat diketahui melalui proses evaluasi, baik dalam bentuk tes maupun non-tes, yang dirancang untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Lebih lanjut, hasil belajar juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti minat belajar siswa, kompetensi guru, metode pembelajaran, media yang digunakan, serta kondisi lingkungan belajar. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tepat,

¹ Maulana Arafat Lubis and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, ed. Alviana C, 4th ed. (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2021).

interaktif, dan mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini merupakan hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang. Dalam Taksonomi Bloom dikenal ada enam jenjang ranah kognitif. Ranah Kognitif tersebut dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl pada ranah kognitif, meliputi: Mengingat (C_1), Memahami (C_2), Menerapkan (C_3), Menganalisis (C_4), Mengevaluasi (C_5), dan Berkreasi (C_6).² Berikut ini penjelasan dari setiap ranah kognitif tersebut :

- a. Mengingat (*Remembering*) merupakan usaha menarik kembali informasi yang telah tersimpan dalam memori dalam jangka waktu yang cukup panjang. Mengingat meliputi dua kegiatan, yakni mengenali dan memanggil kembali informasi yang tersimpan dalam memori.
- b. Memahami/ mengerti (*Understand*), dapat dikatakan sebagai seorang siswa mampu membuat/ membangun sebuah pengertian baru berdasarkan informasi yang telah didapatkan sebelumnya. Kategori memahami mencakup mengklasifikasikan (*Classification*) dan membandingkan (*Comparing*).
- c. Menerapkan (*Applying*), dapat menunjukkan seorang siswa mampu menggunakan ataupun memanfaatkan suatu prosedur ataupun metode yang

² Maulana Arafat Lubis and Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, ed. Alviana C, 4th ed. (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2021), hlm, 39.

telah ada untuk melaksanakan suatu percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan meliputi menjalankan prosedur (*Executing*) dan mengimplementasikan (*Implementing*).

- d. Menganalisis (*Analyzing*) merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Menganalisis meliputi dua hal yaitu memberi atribut (*Attributing*) dan mengorganisasikan (*Organizing*).
- e. Mengevaluasi (*Evaluating*) merupakan proses memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Mengevaluasi meliputi mengecek (*Checking*) dan mengkritisi (*Critiquing*).
- f. Menciptakan (*Creating*), mengarah pada proses kognitif unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan meliputi menggeneralisasi (*Generating*) dan memproduksi (*Producing*).

Berikut ini indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini :

Tabel II.1 Indikator Hasil Belajar

Ranah Kognitif (Pengetahuan)	Indikator	Cara Evaluasi
1. Pengamatan	- Dapat menunjukkan -Dapat menghubungkan	-Tes tertulis -Observasi
2. Ingatan	- Dapat menyebutkan - Dapat menunjukkan kembali	- Tes tertulis - Observasi
3. Pemahaman	- Dapat menjelaskan - Dapat mendefenisikan dengan lisan sendiri	- Tes tertulis - Observasi
4. Penerapan	- Dapat memberikan contoh - Dapat menggunakan secara tepat	- Tes tertulis - Observasi

Hasil belajar adalah hasil dari sebuah interaksi proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan salah satu indikator berhasilnya sebuah proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang terlihat dari siswa merupakan dampak dari sebuah proses pembelajaran yang dialaminya. Hasil belajar siswa dapat menjadi acuan atau

pedoman untuk mengetahui kemampuan dan perkembangan siswa, serta tingkat keberhasilan sebuah pendidikan.³

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Purwanto terdiri dari faktor dari dalam siswa (intern) dan faktor dari luar diri siswa (ekstern). Faktor dari dalam diri yaitu fisiologi dan psikologi, sedangkan faktor dari luar yakni lingkungan dan instrumental. Sedangkan menurut Djaramah faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, yaitu:

a. Faktor Intern

- 1) Faktor Fisiologi, terdiri dari kondisi fisiologis, kondisi panca indra.
- 2) Faktor psikologis, terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.

b. Faktor Ekstern

- 1) Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.
- 2) Faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana, dan fasilitas guru.

Sardiman menyatakan bahwa faktor psikologis mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu faktor motivasi, konsentrasi, reaksi pemahaman, organisasi, ulangan, perhatian, minat, fantasi, faktor ingin tahu, dan kreatif.⁴

³Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

⁴ Mirdanda, *Motivasi Berprestasi Dan Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu berasal dari dalam diri siswa seperti semangat, minat, dan kemauan untuk belajar, serta faktor dari luar diri siswa, seperti lingkungan, dukungan orang tua, dukungan guru, respon teman, dan lain sebagainya.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Menurut Slameto, faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi dua kelompok besar, yaitu faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar diri siswa). Relevansi materi pelajaran, keterpaduan antar mata pelajaran, dan sistem evaluasi turut memengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara umum dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti kondisi fisik dan kesehatan, tingkat kecerdasan (intelegensi), motivasi belajar, minat dan bakat, serta sikap dan disiplin dalam belajar. Kondisi fisik yang prima memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih optimal, sementara tingkat kecerdasan memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah informasi. Selain itu, motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk terus belajar meskipun menghadapi berbagai tantangan, sedangkan minat dan bakat akan membuat siswa lebih mudah dalam menyerap materi yang sesuai dengan kecenderungan pribadinya. Sikap positif terhadap pembelajaran dan kedisiplinan dalam

mengatur waktu belajar juga sangat penting untuk menunjang keberhasilan belajar.

Sementara itu, faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, media pembelajaran, serta lingkungan sosial. Lingkungan keluarga yang mendukung, seperti perhatian dan dorongan dari orang tua, memberikan pengaruh besar terhadap semangat belajar siswa. Di lingkungan sekolah, kualitas guru, metode pembelajaran yang digunakan, sarana dan prasarana, serta suasana kelas yang kondusif akan berperan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Selain itu, penggunaan media dan teknologi pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Tidak kalah pentingnya, pengaruh teman sebaya dan lingkungan sosial juga dapat membentuk kebiasaan belajar siswa, baik secara positif maupun negatif. Oleh karena itu, keberhasilan dalam mencapai hasil belajar yang optimal sangat ditentukan oleh sinergi antara faktor internal dan eksternal yang mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh.

2. Metode *Role Playing*

Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Metode ini pertama kali di gunakan oleh George Shaftel dan istrinya Fannie. Jadi dengan kata lain

bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem masalah, agar siswa dapat memecahkan sesuatu masalah yang muncul dari situasi sosial tersebut.

Metode bermain peran atau *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan kemampuan berpikir dan penghayatan siswa. Permainan ini dilakukan oleh lebih dari satu orang, disesuaikan dengan apa yang diperankan. Metode *Role Playing* dalam pelaksanaannya dapat menjadikan siswa aktif, proses pembelajaran menjadi menyenangkan, dan mendorong motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penggunaan metode *Role Playing* menurut Djamarah dan Zain adalah :

- a. Siswa menjadi lebih paham dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat menjadi orang yang bertanggung jawab.
- c. Menuntun siswa untuk mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Sedangkan menurut J.J Hasibuan dan Moedjiono, penggunaan metode *Role Playing* bertujuan untuk :

- a. Melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- b. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.

- c. Melatih peserta didik untuk memecahkan masalah.⁵

Langkah-langkah metode *Role Playing* adalah :

- a. Peneliti memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari menggunakan metode *Role Playing*, agar siswa memahami tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan
- b. Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, disesuaikan dengan skenario yang digunakan. Setiap kelompok akan mendapatkan peran yang berbeda-beda dalam scenario tersebut.
- c. Buat atau pilihlah skenario yang cocok dengan proses pembelajaran dan cocok untuk siswa. Skenario harus menggambarkan situasi yang nyata dan berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari.
- d. Berikan panduan kepada setiap kelompok tentang peran yang dimainkan.
- e. Memberikan waktu bagi siswa untuk mempersiapkan diri dengan peran yang akan dimainkan, agar mereka dapat berdiskusi bagaimana strategi dan tindakan yang akan diambil pada saat melaksanakan *Role-Playing*.
- f. Membiarkan siswa berinteraksi secara alami dan mengeksplorasi solusi-solusi yang mungkin.
- g. Peneliti harus selalu mengawasi interaksi dan komunikasi antara siswa dan berikan bimbingan apabila diperlukan. Semua siswa harus terlibat dan memahami tujuan dari kegiatan tersebut.⁶

⁵ Hasrian Rudi Setiawan and Achmad Bahtiar, *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik)*, ed. Rizka Harfiani, 1st ed. (Medan: UMSU Press, 2023).

⁶ Novfia de Vega et al., *Metode Dan Model Pembelajaran Inovatif*, ed. Erfina Rianty, 1st ed. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

Di dalam referensi lain, berikut ini langkah-langkah teknik *Role Playing* yaitu :

- a. Guru atau pengajar harus membuat skenario yang akan dipertunjukkan di dalam kelas.
- b. Guru akan meminta siswa untuk membuat kelompok untuk pengaplikasian bermain peran.
- c. Guru akan mengemukakan kompetensi yang harus dicapai pada proses pembelajaran bermain peran tersebut.
- d. Kemudian guru menunjuk siswa untuk mempraktekkan peran sesuai dengan skenario yang sudah dibuat.
- e. Siswa yang ada di kelompok harus memperhatikan siswa yang sedang mempertunjukkan peran di kelas.
- f. Setiap kelompok belajar membuat resume dan mempresentasikan resume tersebut sesuai dengan skenario yang diperankan oleh kelompok belajar lain.
- g. Pada akhir kegiatan peneliti membuat kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan. Peneliti mengutarakan kesimpulan yang dapat dipahami dengan bahasa yang mudah dicerna oleh siswa dengan baik.⁷

Metode *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan menurut Djaramah dan Zain, yaitu :

⁷ Nurhayati, *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*, ed. Guepedia/La, 2nd ed. (Indonesia: Guepedia, 2022).

- a. Siswa dapat menjadi terlatih untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain, siswa harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama materi yang harus diperankan. Sehingga daya ingat peserta didik akan menjadi lebih tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, karena dalam bermain peran siswa diajak untuk mengemukakan pendapat sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat dalam diri siswa diasah, sehingga muncul bibit seni drama di sekolah.
- d. Kerjasama antarpemain dapat terjalin dengan baik.
- e. Siswa menjadi terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa atau cara komunikasi dapat dilatih menjadi lebih baik dan mudah dipahami oleh orang lain.⁸

Ada beberapa kelebihan lain yang didapatkan apabila menerapkan metode *Role Playing*, yaitu :

- a. Dalam proses pembelajaran melibatkan siswa keseluruhan.
- b. Meningkatkan kemampuan bekerja sama siswa.
- c. Siswa dapat belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar.

⁸ Suyanti, Khairunnisa, and Nurkholilah, "Prosiding Seminar Nasional PGMI Dan PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan," in *Analisis Implementasi Penilaian Portofolio Dalam Kurikulum Merdeka Pada Materi Kearifan Lokal Di Kelas IV Sekolah Dasar*, ed. Maulana Arafat Lubis and Wuri Wuryandana (Padangsidimpuan: Program Studi PGMI dan Program Studi PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023), 363–65.

- d. Siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- e. Permainan merupakan proses penemuan yang mudah dan menyenangkan serta dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- f. Guru dapat melakukan penilaian atau evaluasi dengan mengamati siswa saat melakukan permainan.
- g. Dalam bermain peran siswa mengalami permainan yang menyenangkan, sehingga ingatan siswa lebih kuat dan tahan lama.
- h. Suasana kelas lebih antusias dan dinamis.
- i. Membangkitkan semangat dalam diri siswa dan menumbuhkan rasa kebersamaan serta rasa kesetiakawanan yang tinggi.
- j. Siswa lebih mudah memahami dan menghayati peristiwa yang sedang berlangsung dengan mudah, dan dapat mengambil hikmah yang terkandung di dalam peristiwa tersebut dengan menghayatinya sendiri.
- k. Dapat meningkatkan keprofesionalan siswa dan memudahkannya nanti di lapangan kerja.⁹

Selain kelebihan-kelebihan di atas, metode *Role Playing* juga memiliki kelemahan atau kekurangan, yaitu sebagai berikut :

- a. Siswa yang tidak mendapatkan peran menjadi pasif.
- b. Memerlukan waktu yang cukup banyak.
- c. Lokasi yang diperlukan cukup luas.
- d. Dapat mengganggu proses pembelajaran kelas lain.¹⁰

⁹ Wiwy T. Pulukadang, *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu*, ed. Sayama Malabar, 1st ed. (Gorontalo: Ideas Publishing, 2021).

¹⁰ Purwaningrum Puji Lestari and Adi Sucipto, *Strategi Pembelajaran Ekonomi*, ed. Tim Penerbit TIPS, 1st ed. (Mojokerto: PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran, 2023).

Berikut ini juga merupakan kekurangan dari metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran :

- a. Metode bermain peran membutuhkan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru atau pun siswa. Akan tetapi tidak semua guru atau siswa memiliki hal itu.
- b. Sebagian besar siswa yang ditunjuk untuk bermain peran merasa malu untuk melakukan adegan yang diminta dalam bermain peran.
- c. Apabila pelaksanaan bermain peran ini gagal, maka akan memberikan kesan yang kurang baik dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- d. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.¹¹

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu dari delapan mata pelajaran yang harus dipahami pada jenjang sekolah dasar (SD). Pada kelas I, II, dan III, mata pelajaran IPA tergabung dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan mata pelajaran IPA pada kelas IV, V, dan VI sudah terpisah dari mata pelajaran lainnya dalam pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berpatok pada proses dan hasil. Pembelajaran IPA di jenjang SD dilakukan dalam rangka untuk mencapai kompetensi pengetahuan, keterampilan ilmiah, dan sikap ilmiah sebagai perilaku sehari-hari dalam bersosialisasi dengan masyarakat dan

¹¹ Rita Rahmaniati, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, ed. Bulkani and M. Fatchurahman, 1st ed. (Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia, 2024).

lingkungan sekitar serta pemanfaatan teknologi.¹²

Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata pelajaran yang tidak hanya menguasai fakta, konsep dan prinsip, akan tetapi IPA juga menekankan pada proses penemuan. Selain itu, IPA juga menekankan pada proses penelitian dan tindakan agar siswa dapat memahami lingkungan sekitarnya dengan baik. Dengan melakukan proses penemuan atau penelitian, siswa akan mendapatkan pengalaman secara langsung sehingga mampu mengembangkan keterampilan berpikirnya secara kognitif, psikomotorik dan sosial.¹³

Mata pelajaran IPA merupakan suatu mata pelajaran yang berisikan ilmu-ilmu mengenai alam atau natural yang mencakup makhluk hidup, manusia, tumbuhan, hewan dan hal-hal yang berkaitan dengan alam. Oleh karena itu, dalam melakukan pengajaran IPA guru harus bisa membantu siswa untuk memahami pelajaran dengan cara menunjukkan atau mempraktekkan langsung hal-hal atau peristiwa yang terdapat dalam materi tersebut. Pembelajaran IPA juga diharapkan sebagai sarana bagi siswa untuk memahami dirinya dan lingkungan sekitarnya, serta dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.¹⁴

¹² Fransiska Faberta Kencana Sari and Idam Ragil Widiyanto Atmojo, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6079–85.

¹³ Febriani, "Analisis Implementasi Pembelajaran IPA Dan Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Kontekstual* 3, no. 02 (2022): 100–106, <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v3i02.661>.

¹⁴ Ermelinda Yosefa Awe and Kristina Bengé, "HUBUNGAN ANTARA MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SD," *Journal of Education Technology* 1, no. 4 (2017): 231–38, <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>.

b. Hakikat Pembelajaran IPA

Hakikat dalam pembelajaran IPA ada 3, yaitu produk, proses ilmiah dan pemupukan sikap. IPA sebagai produk artinya IPA bukan hanya pengetahuan alam yang disajikan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip dan hukum. IPA sebagai proses ilmiah adalah IPA mengajarkan siswa untuk mengetahui cara atau metode untuk mengetahui dan memahami gejala-gejala alam tersebut. IPA sebagai sikap ilmiah adalah IPA memupuk atau mendorong siswa untuk bersikap atau memiliki tingkah laku ilmiah.¹⁵

Pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat berjalan dengan baik apabila guru berperan sebagai fasilitator dan mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyediakan sarana agar siswa dapat mengamati dan menemukan konsepnya sendiri mengenai apa yang diamati dan dilihat.¹⁶ Dapat kita simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang mempelajari alam dan lingkungan sekitarnya, beserta gejala-gejala yang terdapat di alam.

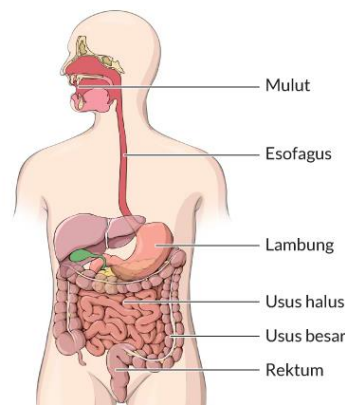
c. Sistem Pencernaan

Sistem pencernaan adalah sekelompok organ yang bekerja untuk menerima makanan, mengubah, dan memproses makanan menjadi energi, menyerap zat gizi yang terdapat pada makanan ke aliran darah, serta membuang sisa makanan yang tersisa atau tidak dapat dicerna oleh tubuh.

¹⁵ Maria Barus, "Literasi Sains Dan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Pendistra* 5, no. 1 (2022): 17–23.

¹⁶ K. Supardi, "Media Visual Dan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2017): 160–71, <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266>.

Makanan yang melewati saluran pencernaan yang meliputi rongga mulut, faring (tenggorokan), laring (kerongkongan), lambung, usus halus, usus besar, dan keluar dari anus. Ada juga beberapa aksesoris penting dalam anatomi tubuh manusia yang ikut serta membantu mencerna makanan, yaitu gigi, lidah, kelenjar ludah, hati, kantong empedu, dan pankreas. Berikut ini organ-organ yang ikut serta dalam sistem pencernaan :



Gambar II.1 Sistem Pencernaan Manusia

1) Mulut

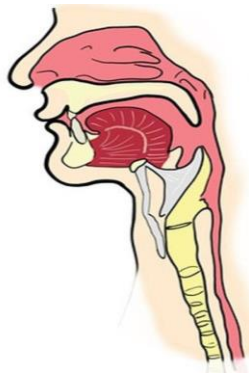
Makanan masuk untuk pertama kalinya. Di dalam mulut terdapat gigi yang berfungsi untuk menggigit dan mengunyah makanan menjadi bagian-bagian kecil. Di dalam mulut juga terdapat bahan kimia khusus yang melarutkan makanan, disebut dengan enzim. Di dalam rongga mulut terdapat lidah yang berfungsi untuk membantu mengatur letak makanan yang dicerna dalam mulut dan membantu menelannya.



Gambar II.2 Rongga Mulut

2) Kerongkongan

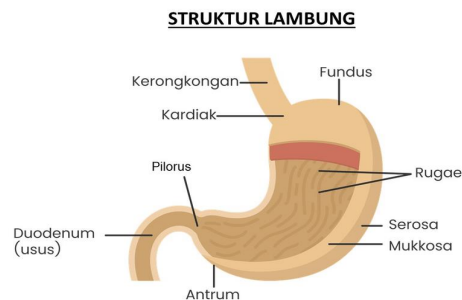
Lidah mendorong makanan menuju kerongkongan atau oesophagus. Gerakan menelan tersebut dinamakan gerakan peristaltik. Sebuah katup kecil yang disebut katup tenggorokan mencegah makanan masuk ke batang tenggorokan. Katup kecil itu disebut dengan epiglotis.



Gambar II.3 Kerongkongan (Esofagus)

3) Lambung

Setelah dari kerongkongan, makanan tersebut dimasukkan ke lambung. Makanan akan dihancurkan dan dilarutkan lagi di dalam lambung. Getah pencernaan terdiri atas campuran asam kuat dan enzim membantu melarutkan makanan. Getah itu juga berfungsi membunuh kuman-kuman yang berbahaya.



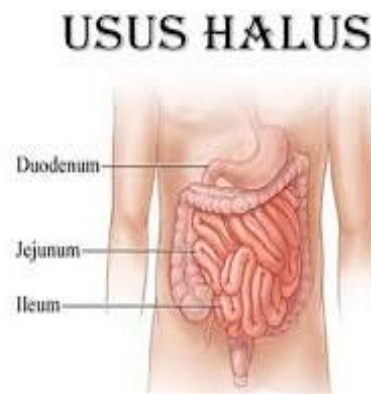
Gambar II.4 Lambung

4) Usus Halus

Setelah makanan dihaluskan di lambung seperti bubur, maka makanan perlahan-lahan akan menuju ke usus halus. Usus halus terbagi menjadi tiga, yaitu usus dua belas jari, usus kosong, dan usus penyerap. Usus dua belas jari langsung bersambung dengan lambung dan di dalamnya terdapat dua kelenjar, yaitu kelenjar empedu dan pankreas.

Pankreas akan menghasilkan getah pencernaan berupa enzim. Hati menghasilkan cairan empedu yang membantu mencernakan lemak dalam makanan. Selanjutnya makanan menuju usus penyerap yang mempunyai jonjot-jonjot usus. Jonjot-jonjot usus berfungsi menyerap sari makanan. Sari makanan diserap ke dalam pembuluh darah di dalam jonjot usus. Kemudian darah mengedarkan sari makanan ke seluruh tubuh.¹⁷

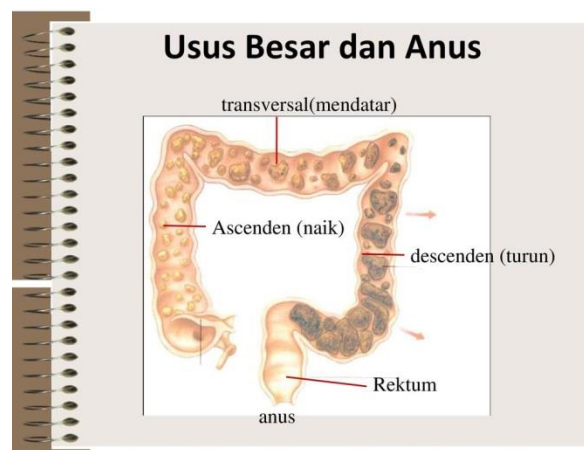
¹⁷ Jaka Wismono and Riyanto, *Gembira Belajar IPA* (Jakarta: Grasindo, 2006).



Gambar II.5 Usus Halus

5) Usus Besar

Usus besar adalah lanjutan dari usus halus. Usus besar terdiri dari usus besar naik, usus besar mendatar, dan usus besar turun. Di dalam usus besar terjadi proses penyerapan air dan garam-garam mineral. Kemudian sisa makanan dibusukkan oleh bakteri pembusuk dalam usus besar. Hasil pembusukan tersebut berupa bahan padat, cair, dan gas



Gambar II.6 Usus Besar dan Anus

6) Anus

Anus merupakan bagian akhir dari saluran pencernaan berupa lubang keluar. Sisa pencernaan dari usus besar dikeluarkan melalui anus. Bahan padat hasil pembusukan dikeluarkan sebagai tinja dan gas. Gas dikeluarkan sebagai kentut, sedangkan sisa pencernaan berupa cairan disalurkan dan disaring melalui ginjal. Cairan yang tidak berguna dikeluarkan melalui lubang kemih berupa air seni.

Pada sistem pencernaan terdapat beberapa gangguan atau penyakit, yaitu :

- a) Diare, penyakit ini menyebabkan penderita mengalami buang air secara terus menerus.
- b) Maag, disebabkan oleh adanya ketidakseimbangan asam di dalam lambung.
- c) Muntaber, disebabkan oleh bakteri yang mengganggu perut dan ditandai dengan perut sakit, sering buang air besar, dan muntah.
- d) Radang usus atau usus buntu, disebabkan oleh penumpukan kotoran di usus buntu (umbai cacing).
- e) Tifus, merupakan peradangan pada usus halus yang disebabkan karena mengkonsumsi makanan yang tidak bersih yang tercemar oleh bakteri *Salmonella Typhi*.

- f) Waisir atau ambeyen, merupakan pembengkakan pada pembuluh vena di sekitar anus. Hal ini dapat terjadi pada orang yang dalam beraktivitas lebih sering duduk dan ibu hamil.¹⁸

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian atau kajian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini dijadikan sebagai dasar untuk melakukan penelitian ini. Berikut ini penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hendri Setiawan, dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Sistem Peredaran Darah Manusia Di SDN Songgokerto 03 Batu”. Kesimpulan dari peneliti ini adalah Metode *Role Playing* cocok diterapkan pada pembelajaran IPA, di buktikan dengan peningkatan hasil belajar sebesar 32%. Sehingga dapat dikatakan Model pembelajaran *Role playing* sangat efektif diterapkan dalam model pembelajaran.¹⁹
 - Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, sama-sama meneliti hasil belajar siswa, dan sama-sama meneliti mata pelajaran IPA.
 - Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah lokasi penelitian, subyek penelitian, dan waktu penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Agung Made Ardani dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

¹⁸ Fitri Lianingsih, *LIBAS AKM*, ed. A. Ria Puji Utami, 1st ed. (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2020).

¹⁹ Deeng, Katuuk, and Tumurang, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD GMIM V Tomohon.”

Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Nambaru”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 67,70 menjadi 72,29 pada siklus I dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,42. Metode bermain peran juga meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yang awalnya siswa pasif meningkat jadi 60% siswa aktif pada siklus I dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 85% siswa aktif.²⁰

- Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran).
- Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran yang diteliti, materi pelajaran yang diteliti, variabel terikat, lokasi penelitian, subyek penelitian, dan waktu penelitian.

3. Penelitian juga dilakukan oleh Dian Cahaya Ningrum dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kot Gajah Lampung Tengah “. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dari 48% menjadi 80% dan model pembelajaran ini menjadi alternatif untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.²¹

²⁰ Made Ardani, “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana Pada Mata Pelajaran Matematika Di SD Inpres I Nambaru.”

²¹ Ningrum, “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah.”

- Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti hasil belajar dan sama-sama menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran.
 - Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah lokasi penelitian, waktu penelitian, dan subyek penelitian.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Suryadi dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 1 Labuan". Kesimpulan dari penelitian ini adalah pada hasil pra-tindakan dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 8% dengan nilai rata-rata 34,36 dengan jumlah peserta didik yang tidak 23 orang. Setelah melakukan tes siklus I, ketuntasan belajar klasikal menjadi 52% dengan nilai rata-rata sebesar 65,6% dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 12 orang. Sedangkan pada siklus II, nilai belajar klasikal menjadi 84% dengan nilai rata-rata sebesar 82,4% dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas berkurang, sehingga tersisa 4 peserta didik.²²
- Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti hasil belajar dan sama-sama menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran.
 - Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah materi pembelajaran, lokasi penelitian, waktu penelitian, dan subyek penelitian.

²² S Suryadi, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 1 Labuan," *Doctoral Dissertation, IAIN Palu*, 2019.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Sulistiyohadi dengan judul "Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik". Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan keaktifan dari siklus I sampai siklus III secara berturut-turut adalah 60,86, 73,91%, dan 91,30%. Sekaligus dengan hasil belajar peserta didik juga meningkat dengan rata-rata nilai tes formatif, yaitu 64,78; 78,26; dan 86,95. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.²³

- Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, meneliti hasil belajar, dan meneliti sistem pencernaan.
- Perbedaan dari penelitian ini adalah jenjang sekolah yang diteliti, dan latar dan subyek penelitian.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan paparan masalah yang telah dijelaskan di latar belakang dan penelitian terdahulu, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan, yaitu penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 200108/12 Padangsidempuan pada pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan.

²³ Arif Sulistiyohadi, "Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)* 1, no. 2 (2021): 104–11, <https://doi.org/10.23971/jpsp.v1i2.3326>.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Peneliti memilih lokasi ini adalah karena di SD Negeri 200108/12 ditemukan suatu masalah yaitu hasil belajar IPA siswa masih berada di bawah KKM, sehingga peneliti ingin meningkatkan hasil belajar IPA siswa menggunakan metode *Role Playing*. Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan, Kecamatan Padangsidempuan Utara, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara.

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan November 2024 sampai bulan Desember 2024. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah Tahun Ajaran 2024/2025.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah sebuah proses untuk mengkaji masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di ruang kelas, melalui refleksi diri sebagai usaha untuk mencari solusi terhadap permasalahan dengan melakukan berbagai tindakan yang sudah direncanakan dalam situasi nyata serta menganalisis pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan. Penelitian tindakan bertujuan untuk mengungkapkan sebuah permasalahan dan memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Langkah-langkah yang ditempuh akan membentuk suatu siklus sampai dirasakan adanya suatu perbaikan. Siklus pertama dan siklus-siklus berikutnya, yaitu :

1. Menetapkan fokus permasalahan penelitian
2. Perencanaan tindakan perbaikan dengan peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan materi ajar buku dan gambar alat pencernaan
3. Pelaksanaan tindakan perbaikan, observasi, dan interpretasi
4. Analisis dan refleksi
5. Perencanaan tindak lanjut.¹

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat lebih baik daripada sebelumnya. Penelitian Tindakan Kelas juga sering disebut dengan *Classroom Action Research* (CAR), artinya satu *action research* yang dilakukan di kelas. Ada tiga konsep yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas, yaitu :

1. Penelitian adalah aktivitas mengamati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan ditelaah untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses pembelajaran.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Menurut Rapport dan Hopkins, penelitian tindakan kelas adalah penelitian

¹ Salim and Haidir, *Metode Penelitian Pendidikan*, ed. Ihsan Satrya Azhar, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2019).

untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Penelitian Tindakan Kelas ini diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, yang kemudian dikembangkan oleh Stephen Kemmis, Robin Mc Taggart, John Elliot, Dave Ebbut, dan lainnya.

Menurut Suyanto, PTK diartikan sebagai sebuah bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.² Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan terhadap proses pembelajaran untuk memperbaiki mutu atau kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

Ada beberapa nilai khas yang dimiliki oleh penelitian tindakan, yaitu:

1. Reflektif, artinya peneliti menganalisis dengan cara observasi dan wawancara dan mengembangkan konsep dan teori yang Taksonomi Bloom berdasarkan pengalaman mereka terhadap sebuah permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya hasil analisis yang dilakukan dievaluasi secara reflektif dan analitis untuk membentuk konsep baru untuk pengembangan dari kondisi yang telah ada. Hal ini dilakukan agar peneliti tahu langkah yang akan diambil selanjutnya bagaimana.
2. Partisipatif, artinya peneliti terlibat dalam memberikan kontribusi untuk penelitian.

² Adi Suprayitno, *Menyusun PTK Era 4.0*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

3. Kolaboratif, artinya peneliti bukan ahli dalam melakukan penelitian dari perspektif eksternal, melainkan adalah seseorang yang mengalami permasalahan yang akan diteliti.
4. Demokratis, artinya dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti harus bersedia menerima saran dan kritik dari orang lain atau rekan dalam melakukan penelitian untuk lebih meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan.³

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan PTK partisipan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) partisipan artinya saat melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti terlibat langsung dari awal sampai dengan membuat laporan hasil penelitian. Sejak perencanaan penelitian, peneliti senantiasa terlibat langsung, kemudian peneliti melakukan pencatatan, pengumpulan data, analisis data, dan akhirnya melaporkan hasil penelitian. Model penelitian PTK yang digunakan adalah model Kurt Lewin. Model ini dijadikan acuan dari berbagai penelitian PTK, karena Kurt Lewin adalah orang pertama yang memperkenalkan penelitian tindakan atau *action research*. Komponen pokok dalam penelitian tindakan Kurt Lewin adalah :

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode *Role Play*. Selanjutnya peneliti mendesain rencana Tindakan seperti RPP, sumber belajar atau media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, selain itu peneliti juga menyiapkan instrument dan beberapa peralatan pendukung lainnya.

³ I Putu Ade Andre Payadna et al., *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, 1st ed. (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

2. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan Tindakan dapat berupa proses pembelajaran yang sudah dirancang. Pada saat pelaksanaan tindakan setidaknya peneliti didampingi oleh seseorang yang bertugas mengamati proses pembelajaran untuk mencatat kegiatan pembelajaran. Hal ini memudahkan guru dalam mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari proses pembelajaran yang dilakukan.

3. Pengamatan (*Observing*)

Lembar observasi yang indikatornya ada 4 yang berupa rasa senang terhadap pembelajaran, perhatian peserta didik, keinginan mencari sumber pelajaran, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dibutuhkan untuk mengetahui kegiatan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran dapat diperoleh dengan baik. Selain itu kegiatan observasi ini berguna untuk menambahkan data melalui pengamatan langsung kegiatan siswa (seperti pada saat siswa berdiskusi, mengerjakan tugas, dan aktivitas pembelajaran lainnya). Wawancara kepada siswa, guru, menelaah dokumen portopolio siswa, dokumen perangkat pembelajaran, dan lain-lain asalkan sesuai dengan data yang dibutuhkan.

4. Refleksi (*Reflecting*).

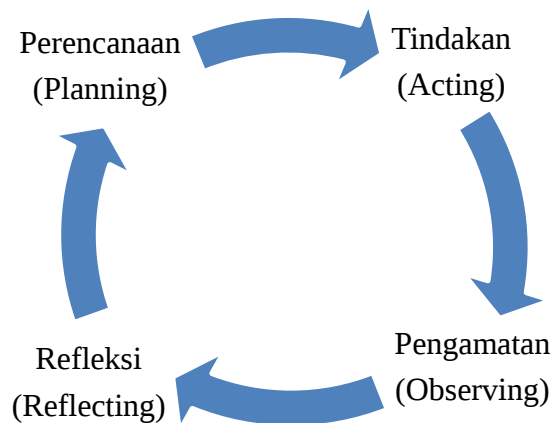
Refleksi adalah kegiatan terakhir yang dilaksanakan pada satu siklus. Refleksi berisi catatan penting yaitu:

- a) Meringkas poin-poin utama
- b) Menjelaskan apa yang terjadi
- c) Menjelaskan materi tersebut

d) Menjelaskan apa yang dipelajari

Digunakan untuk menjawab kelemahan dan kekurangan yang masih muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, refleksi adalah umpan balik atau Solusi perbaikan Tindakan pada proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Hubungan keempat langkah di atas digambarkan sebagai berikut ⁴:



Gambar III.1 Model Penelitian Kurt Lewin

C. Latar dan Subyek Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan. Sekolah ini terletak di Jalan Perintis Kemerdekaan, Gang Amal, subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 35 siswa, di antaranya 14 laki-laki dan 21 perempuan. Penelitian ini akan dilakukan pada kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan sebagai subjek dari penelitian ini.

⁴ Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (Deepublish, 2020).

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian dengan tujuan untuk mempermudah mendapatkan informasi dan hasil penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan.⁵ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berikut ini :

1. Lembar Wawancara

Wawancara adalah salah satu alat penilaian jenis non-tes yang dilakukan dengan berdialog dan tanya jawab, baik langsung maupun tidak langsung. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas sebelum melakukan tindakan atau pada masa pra siklus. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas, yaitu ibu Lamroini Lubis, S. Pd pada tanggal 2 november di ruangan kelas V. Kegiatan wawancara ini dilakukan agar peneliti mengetahui kondisi siswa kelas V sebelum melakukan tindakan. Indikator dan lembar wawancara ini peneliti letakkan pada lampiran 20. Berikut ini pedoman wawancara yang peneliti lakukan:

Tabel III.1
Pedoman Wawancara

No	Aspek Wawancara	Nomor pada Lembar Wawancara
1	Kondisi siswa pada pembelajaran	1,2
2	Rasa ingin tahu siswa	3
3	Kendala yang dialami guru dalam proses pembelajaran IPA	4
4	Model dan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPA	5,6,7

⁵ Muhamad Syamsul Taufik, "Meningkatkan Teknik Dasar Dribbling Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan," *Maenpo* 8, no. 1 (2018): 26, <https://doi.org/10.35194/jm.v8i1.914>.

2. Observasi

Observasi adalah suatu kegiatan mengamati dan mencatat sebuah fenomena tertentu yang terjadi secara logis, tersusun, rasional, dan objektif untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Lembar observasi adalah pencatatan data yang dilakukan oleh observer, Sama dengan kegiatan wawancara, observasi ini juga dilakukan pada tanggal 2 november. Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran mengenai kondisi siswa pada pembelajaran. Lembar observasi pra siklus terdapat di lampiran 19. Berikut ini pedoman observasi pada masa pra siklus:

Tabel III.2
Pedoman Observasi (Pra-Siklus)

No	Aspek Observasi	Nomor pada Lembar Observasi
1	Kondisi siswa pada pembelajaran	1,2
2	Rasa ingin tahu siswa	3
3	Partisipasi siswa dalam pembelajaran	4

3. Tes

Penilaian hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan tes. Penelien hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda yang berjumlah 40 soal ini nantinya dibagi menjadi 10 soal untuk siap pertemuan. Sebelum memberikan soal-soal tersebut kepada siswa, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi soal.

Peneliti memvalidasikan soal-soal tes kepada Bapak Himsar, M. Pd.

Hasil dari validasi tersebut mendapatkan nilai sebesar 70 dengan kategori dapat digunakan dengan revisi kecil. Sehingga tes ini dapat digunakan pada pembelajaran IPA dengan materi sistem pencernaan manusia. Penskoran untuk tes objektif dalam hal ini pilihan ganda adalah setiap nomor soal yang dijawab benar berarti skornya 1, sedangkan nomor soal yang dijawab salah maka skornya 0.⁶

E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan merupakan gambaran secara lengkap mengenai langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian. Tindakan yang dilaksanakan adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat dijelaskan dalam tahap-tahap berikut ini :

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)
 - a. Melakukan observasi pada tanggal 15 Oktober 2024 terhadap siswa kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan untuk mengetahui karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran di kelas.
 - b. Melakukan identifikasi dengan cara observasi pada tanggal 15 bulan oktober masalah mengenai kondisi pembelajaran di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan.
 - c. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Role Playing* yang tertera di lampiran 1.

⁶ Setiadi Cahyono Putro and Ahmad Mursyidun Nidhom, *Perencanaan Pembelajaran*, ed. Ndari Pangesti, 1st ed. (Malang: Ahlimedia Press, 2021).

- d. Mempersiapkan sarana yang berupa spidol, pensil warna dan kertas origami. Selanjutnya bahan ajar berupa buku, dan media pembelajaran berupa gambar alat pencernaan, papan tulis dan lembar tugas yang akan digunakan dalam pembelajaran, serta mempersiapkan tes pengetahuan berjumlah 10 butir soal.
- e. Mempersiapkan lembar observasi pada setiap pembelajaran.⁷

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dan mengajar di kelas sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Berikut ini rangkaian kegiatannya :

- a. Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada proses pembelajaran.
- b. Peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari dan menunjukkan gambar yang berkaitan dengan materi.
- c. Guru menerapkan langkah-langkah dalam model pembelajaran *Role Playing*.
- d. Langkah pertama, peneliti menyampaikan skenario atau rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan dan menunjuklan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Kedua, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Ketiga, setiap kelompok memperagakan kegiatan sesuai dengan skenario yang dibuat dan kelompok

⁷ Lubis and Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*.

yang tidak tampil memperhatikan. Keempat, peneliti mengawasi proses pembelajaran dan peserta didik mencatat informasi-informasi yang berkaitan materi pembelajaran. Kelima, peneliti meminta siswa untuk membuat rangkuman mengenai pembelajaran dan menyampaikan di depan teman-teman kelasnya.

- e. Peneliti memberikan kesempatan untuk para siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
- f. Peneliti memberikan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran.

3. Tahap Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh hasil dari kegiatan yang dilaksanakan guru dan siswa.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan yang dilakukan untuk melihat berbagai kekurangan guru selama tindakan yang telah disusun. Melalui kegiatan observasi, peneliti dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi selama pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai acuan pelaksanaan siklus II. Siklus diberhentikan apabila telah tercapai hasil belajar yang ditetapkan.⁸

⁸ Rita Kumala Siregar et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. 1st ed. (Banten: PT Sada Kurnia Pustaka, 2023)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah dikumpulkan. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.⁹

1. Analisis Data dan Hasil Tes

Hasil tes dari setiap siklus dicari rata-ratanya dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{\sum n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$: Nilai rata-rata

$\sum xi$: Jumlah nilai semua siswa

$\sum n$: Jumlah siswa

Adapun kategori penilaian hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

85 – 100%	= Sangat tinggi
70 - 84%	= Tinggi
60 - 69%	= Cukup
51 - 59%	= Rendah
0 – 50%	= Sangat rendah

Sedangkan untuk mencari persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus presentase :

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

Keterangan :

P = Persentase hasil belajar siswa.

⁹ Sutoyo, *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas*, 1 ed. (Surakarta: UNISRI Press, 2021)

2. Analisis Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Data mengenai pelaksanaan pembelajaran dikaji secara kuantitatif, yaitu dengan cara menghitung jumlah persentase keterlaksanaannya menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Pelaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Skor total	: jumlah keseluruhan nilai
Skor maksimal	: nilai tertinggi

Adapun kategori penilaian hasil belajar siswa adalah sebagai berikut :

86 – 100	= Sangat aktif
76-85	= Aktif
56 – 75	= Kurang aktif
0 – 55	= Tidak aktif. ¹⁰

3. Analisis Data Kualitatif

Analisis data pada penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

- Reduksi data, yakni kegiatan menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus masalah atau hipotesis.
- Penyajian Data, yakni data yang telah direduksi, kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, flowchart, hubungan antar kategori, dan

¹⁰ Minan Chusni & Adam Malik, *Pengantar Statistika Pendidikan Teori Dan Aplikasi* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018); hlm. 88.

lainnya. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

- c. Penarikan Kesimpulan, yakni kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung kesimpulan pada tahap pengumpulan data selanjutnya. Sebaliknya jika kesimpulan didukung oleh bukti yang kuat dan valid ketika penulisan kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data maka kesimpulan tersebut dapat dikatakan kredibel.¹¹

¹¹ Ahmad Nizar Rangkti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 218.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan melalui wawancara dengan wali kelas V, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih rendah atau berada di bawah KKM dan siswa kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga peneliti merasa harus melakukan tindakan perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPA, khususnya materi Sistem Pencernaan Manusia.

Langkah pertama penelitian ini adalah dengan menganalisis masalah di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan. Penelitian dimulai dengan memberikan soal pra-siklus berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 butir soal untuk mengetahui kondisi awal kemampuan pengetahuan siswa dalam materi Sistem Pencernaan Manusia dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan prasiklus untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik yang berkaitan dengan hasil belajar kognitifnya. Oleh karena itu, peneliti membagikan tes pengetahuan berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 10 butir. Pilihan ganda ini disesuaikan dengan materi Sistem Pencernaan Manusia.

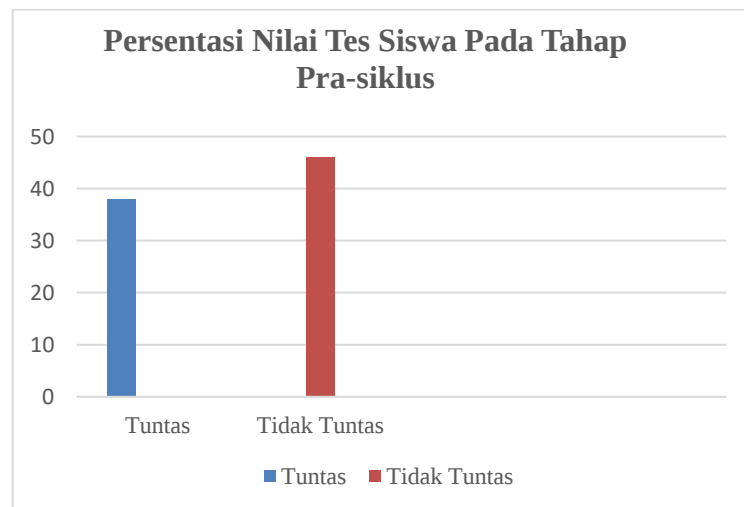
Hasil tes pengetahuan siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan menunjukkan bahwa dari 26 siswa

dengan jumlah laki-laki 12 siswa dan perempuan 14 siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran IPA di kelas V adalah 75. Untuk penjelasan lebih lengkap, berikut ini persentase nilai tes siswa pada tahap pra-siklus :

Tabel IV.1
Persentase Nilai Tes Siswa Pada Tahap Prasiklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AZ	80	Tuntas
2.	AF	60	Tidak Tuntas
3.	ARIL	40	Tidak Tuntas
4.	AA	60	Tidak Tuntas
5.	ADP	80	Tuntas
6.	AWP	50	Tidak Tuntas
7.	BU	60	Tidak Tuntas
8.	DHH	30	Tidak Tuntas
9.	FARL	80	Tuntas
10.	FYB	80	Tuntas
11.	FR	30	Tidak Tuntas
12.	HS	90	Tuntas
13.	HTA	90	Tuntas
14.	MIS	60	Tidak Tuntas
15.	MIT	80	Tuntas
16.	MT	80	Tuntas
17.	NNN	90	Tuntas
18.	NAZ	90	Tuntas
19.	PH	50	Tidak Tuntas
20.	RA	70	Tidak Tuntas
21.	RNL	70	Tidak Tuntas
22.	SAS	50	Tidak Tuntas
23.	VSH	50	Tidak Tuntas
24.	WAA	20	Tidak Tuntas
25.	AUS	60	Tidak Tuntas
26.	DNA	50	Tidak Tuntas
Jumlah		1650	
Rata-rata		63,46	
Jumlah Siswa Yang Tuntas		10	
Persentase Ketuntasan		38,46%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat kita lihat bersama bahwa ada 10 orang siswa yang tuntas dengan persentase 38,46%. Berikut ini diagram persentase nilai tes siswa pada tahap pra-siklus, yaitu :



Gambar IV.1 Grafik Nilai Prasiklus

Dari diagram di atas, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar kondisi awal pada tahap pra-siklus memiliki kategori rendah. Nilai tersebut yang menjadi pedoman bagi peneliti untuk melakukan sebuah perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan siklus I.

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Siklus I Pertemuan 1

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan persiapan untuk melakukan tindakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- 1) Peneliti memilih materi yang akan diajarkan kepada siswa, yaitu Sistem Pencernaan Manusia dan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode *Role Playing*.
- 2) Peneliti membuat skenario atau naskah mengenai materi Sistem Pencernaan Manusia.

- 3) Peneliti menyiapkan buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 3 Makanan Sehat sebagai sumber belajar pada Kelas V.
- 4) Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa kartu origami yang berisi percakapan setiap siswa dalam kelompok.
- 5) Peneliti menyiapkan lembar soal dan lembar observasi untuk mengumpulkan data penelitian.

b. Tindakan (*Acting*)

Setelah perencanaan selesai, maka peneliti akan melakukan tindakan yang telah direncanakan, yaitu :

1) Pendahuluan

- a) Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran serta menanyakan kabar peserta didik.
- b) Memeriksa kehadiran peserta didik.
- c) Memberikan motivasi kepada peserta didik.
- d) Memberitahukan materi yang akan dipelajari pada hari itu
- e) Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
- f) Peneliti memberikan sedikit *ice breaking* untuk memberikan semangat memulai pelajaran.
- g) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.

2) Kegiatan Inti

- a) Peneliti menjelaskan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa pada pembelajaran ini

- b) Peneliti menjelaskan pengertian dan macam-macam organ sistem pencernaan kepada siswa.
- c) Peneliti menjelaskan sistem pencernaan dengan menggunakan media gambar.
- d) Siswa memperhatikan gambar yang sudah diberikan oleh guru dan menuliskan informasi penting.
- e) Peneliti membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang
- f) Peneliti mengawasi pembentukan kelompok siswa.
- g) Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada setiap peserta didik.
- h) Peneliti membagikan sebuah skenario atau teks bacaan kepada setiap peserta didik mengenai sistem pencernaan.



Gambar IV.2 Siklus I Pertemuan I

Guru Menjelaskan Sistem Pencernaan

- i) Siswa duduk bersama kelompok masing-masing.
- j) Siswa bersama kelompok membaca ulang skenario mengenai organ sistem pencernaan.

- k) Siswa bersama kelompok menyiapkan pertanyaan mengenai teks bacaan dan ditulis di kertas selembat.
- l) Peneliti mengawasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
- m) Peneliti mengarahkan siswa untuk melakukan peragaan skenario.
- n) Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran mengenai sistem pencernaan untuk mencari tahu informasi mengenai materi tersebut.
- o) Kelompok lain yang tidak melakukan drama mendengarkan dan menyaksikan kelompok yang tampil.
- p) Peneliti mengawasi kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tetap kondusif.
- q) Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang didapat dari kelompok yang tampil mengenai sistem pencernaan.
- r) Masing-masing anggota kelompok mencatat informasi di lembar kerja siswa.
- s) Kelompok mengoreksi kembali informasi yang ditulis masing-masing anggota kelompok.
- t) Peneliti menunjuk kelompok yang akan menyampaikan kesimpulan dari drama yang dimainkan.
- u) Peneliti memberikan kesimpulan akhir yang mudah dipahami oleh siswa.
- v) Kelompok yang ditunjuk oleh guru mengkomunikasikan hasil yang didapatkan dari drama yang dilakukan.

w) Setiap kelompok mengoreksi hasil jawabannya.

3) Penutup

- a) Guru menarik kesimpulan tentang sistem pencernaan manusia dalam sistem pencernaan beserta gambarnya.
- b) Peneliti melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa.
- c) Peneliti memberikan penghargaan atau apresiasi terhadap siswa yang telah menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama yang baik.
- d) Peneliti menunjuk beberapa peserta didik untuk mengungkapkan sistem pencernaan manusia, organ-organ sistem pencernaan, dan fungsi organ-organ sistem pencernaan.
- e) Peneliti memberikan tugas rumah untuk dikerjakan siswa.
- f) Peneliti menutup pembelajaran pada hari itu dengan berdoa dan memberikan sedikit motivasi.
- g) Peneliti memberikan salam.



**Gambar IV.3 Siklus I Pertemuan 1
Guru Sedang Memberikan Arahan Kepada Siswa**

c. Observasi (*Observasi*)

Tahap pengamatan atau observasi dilaksanakan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran. Yang menjadi observer terhadap peneliti (yang bertindak sebagai guru) adalah wali kelas V dan yang menjadi observer terhadap peserta didik adalah teman peneliti (mahasiswa). Lembar observasi guru dan siswa disusun menjadi tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pengamatan yang dilakukan berpedoman pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan dibantu dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disediakan oleh peneliti.

Hasil observasi pada Siklus I pertemuan 1 adalah proses pembelajaran masih kurang efektif. Guru belum bisa menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat. Guru juga belum bisa menguasai dan mengelola kelas, sehingga ada beberapa siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Beberapa siswa juga masih bingung mengenai langkah-langkah model *Role Playing* sehingga proses pembelajaran belum terlaksana sepenuhnya.



Gambar IV.4 Siklus I Pertemuan I
Siswa Sedang Menjelaskan Perannya Masing-Masing

d. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan setelah observasi dan evaluasi. Peneliti dan observer melakukan diskusi mengenai kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I Pertemuan I. Selain itu hasil refleksi dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan pertemuan selanjutnya.

Pada Siklus I Pertemuan I hanya ada 6 siswa yang tuntas dan 20 orang siswa yang belum tuntas. Hal ini dikarenakan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Adapun kendala-kendala yang dihadapi dan perbaikan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa belum terbiasa dengan *Role Playing*. Peneliti mengenalkan dan menjelaskan langkah-langkah *Role Playing*.
- 2) Siswa masih mengalami kebingungan dalam memainkan peran. Guru membimbing mereka serta melibatkan teman satu kelompok atau kelompok lainnya untuk memberikan masukan dan arahan.
- 3) Peneliti belum menerapkan langkah-langkah *Role Playing* sesuai RPP. Peneliti memahami, mengikuti, memberikan penjelasan dan membagi peran siswa serta evaluasi juga refleksi pembelajaran secara tepat.
- 4) Diskusi memakan banyak waktu, menghambat langkah pembelajaran. Peneliti membatasi dan memanfaatkan waktu diskusi dengan baik.
- 5) Pengelolaan kelas kurang optimal, menyebabkan beberapa siswa tidak fokus. Peneliti memusatkan perhatian siswa dan menggunakan *ice breaking*.

2. Siklus I Pertemuan II

Tahapan ini sama pada pertemuan I, yaitu dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan persiapan untuk melakukan tindakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap :

- 1) Peneliti memilih materi yang akan diajarkan kepada siswa, yaitu Sistem Pencernaan Manusia dan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode Role Playing.
- 2) Peneliti membuat skenario atau naskah mengenai materi Sistem Pencernaan Manusia.
- 3) Peneliti menyiapkan buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 3 Makanan Sehat sebagai sumber belajar pada Kelas V.
- 4) Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa kartu origami yang berisi percakapan setiap siswa dalam kelompok.
- 5) Peneliti menyiapkan lembar soal dan lembar observasi untuk mengumpulkan data penelitian.

b. Tindakan (*Acting*)

Setelah perencanaan selesai, maka peneliti akan melakukan tindakan yang telah direncanakan, yaitu :

- 1) Pendahuluan
 - a) Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran serta menanyakan kabar peserta didik.

- b) Memeriksa kehadiran peserta didik.
- c) Memberikan motivasi kepada peserta didik.
- d) Memberitahukan materi yang akan dipelajari pada hari itu
- e) Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
- f) Peneliti memberikan sedikit *ice breaking* untuk memberikan semangat memulai pelajaran.
- g) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.

2) Kegiatan Inti

- a) Peneliti menjelaskan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa pada pembelajaran ini.
- b) Peneliti Guru menjelaskan sistem pencernaan dengan menggunakan media gambar.
- c) Peneliti Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang
- d) Peneliti mengawasi pembentukan kelompok siswa.
- e) Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada setiap peserta didik.
- f) Guru membagikan sebuah skenario atau teks bacaan kepada setiap peserta didik mengenai fungsi organ sistem pencernaan.
- g) Siswa duduk bersama kelompok masing-masing
- h) Siswa bersama kelompok membaca ulang skenario mengenai organ sistem pencernaan.

- i) Siswa bersama kelompok menyiapkan pertanyaan mengenai teks bacaan dan ditulis di kertas selembat.
- j) Peneliti mengawasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
- k) Peneliti mengarahkan siswa untuk melakukan peragaan skenario.
- l) Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran mengenai sistem pencernaan untuk mencari tahu informasi mengenai materi tersebut.
- m) Kelompok lain yang tidak melakukan drama mendengarkan dan menyaksikan kelompok yang tampil.
- n) Peneliti mengawasi kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tetap kondusif.
- o) Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang didapat dari kelompok yang tampil mengenai sistem pencernaan.
- p) Masing-masing anggota kelompok mencatat informasi di lembar kerja siswa.
- q) Kelompok mengoreksi kembali informasi yang ditulis masing-masing anggota kelompok.
- r) Peneliti menunjuk kelompok yang akan menyampaikan kesimpulan dari drama yang dimainkan.
- s) Peneliti memberikan kesimpulan akhir yang mudah dipahami oleh siswa.
- t) Kelompok yang ditunjuk oleh guru mengkomunikasikan hasil yang didapatkan dari drama yang dilakukan.

u) Setiap kelompok mengoreksi hasil jawabannya.

3) Penutup

- a) Peneliti menarik kesimpulan tentang sistem pencernaan manusia dalam sistem pencernaan beserta gambarnya.
- b) Peneliti melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa.
- c) Peneliti memberikan penghargaan atau apresiasi terhadap siswa yang telah menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama yang baik.
- d) Peneliti menunjuk beberapa peserta didik untuk mengungkapkan sistem pencernaan manusia, organ-organ sistem pencernaan, dan fungsi organ-organ sistem pencernaan.
- e) Guru memberikan tugas rumah untuk dikerjakan siswa.
- f) Peneliti menutup pembelajaran pada hari itu dengan berdoa dan memberikan sedikit motivasi.
- g) Peneliti memberikan salam.



Gambar IV.5 Siklus I Pertemuan 2
Guru Sedang Membagikan Skenario Kepada Setiap Kelompok

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Yang menjadi observer terhadap peneliti (yang bertindak sebagai guru) adalah wali kelas V dan yang menjadi observer terhadap peserta didik adalah teman peneliti (mahasiswa).

Hasil observasi yang diperoleh pada Siklus I Pertemuan II siswa sudah mampu melakukan setiap tahapan model pembelajaran *Role Playing*. Proses pembelajaran sudah lebih baik daripada pertemuan I. Namun, masih terdapat beberapa kendala pada saat bermain peran, diskusi kelompok dan masih ada siswa yang kurang percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada siklus I Pertemuan II siswa yang tuntas sebanyak 10 orang, oleh karena itu terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari pertemuan sebelumnya. Akan tetapi masih ada beberapa kendala dan harus diperbaiki. Adapun hal-hal yang harus diperbaiki berdasarkan observasi pada pertemuan II adalah :

- 1) Masih ada siswa yang belum berpartisipasi aktif pada saat diskusi. Guru harus mengawasi dan mengontrol proses diskusi kelompok.
- 2) Beberapa siswa masih bingung mengenai peran yang diperankannya. Guru sebaiknya mengarahkan siswa dalam melakukan peran masing-masing siswa.

- 3) Pada saat menyajikan diskusi masih ada siswa yang kurang percaya diri. Hal yang dilakukan guru adalah dengan memberikan *reward* kepada siswa agar lebih termotivasi.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Siklus II Pertemuan I

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan persiapan untuk melakukan tindakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap :

- 1) Peneliti memilih materi yang akan diajarkan kepada siswa, yaitu Sistem Pencernaan Manusia dan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode *Role Playing*.
- 2) Peneliti membuat skenario atau naskah mengenai materi Sistem Pencernaan Manusia.
- 3) Peneliti menyiapkan buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 3 Makanan Sehat sebagai sumber belajar pada Kelas V.
- 4) Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa kartu origami yang berisi percakapan setiap siswa dalam kelompok.
- 5) Peneliti menyiapkan lembar soal dan lembar observasi untuk mengumpulkan data penelitian.

b. Tindakan (*Acting*)

Setelah perencanaan selesai, maka peneliti akan melakukan tindakan yang telah direncanakan, yaitu :

- 1) Pendahuluan

- a) Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran serta menanyakan kabar peserta didik.
- b) Memeriksa kehadiran peserta didik.
- c) Memberikan motivasi kepada peserta didik.
- d) Memberitahukan materi yang akan dipelajari pada hari itu
- e) Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
- f) Guru memberikan sedikit ice breaking untuk memberikan semangat memulai pelajaran.
- g) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa pada pembelajaran ini.
- b) Guru menjelaskan gangguansistem pencernaan kepada siswa.
- c) Guru menjelaskan gangguan sistem pencernaan dengan menggunakan media gambar.
- d) Siswa memperhatikan gambar yang sudah diberikan oleh guru dan menuliskan informasi penting.
- e) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang.
- f) Guru mengawasi pembentukan kelompok siswa.
- g) Guru menejelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada setiap peserta didik.

- h) Guru membagikan sebuah skenario atau teks bacaan kepada setiap peserta didik mengenai sistem pencernaan.
- i) Siswa duduk bersama kelompok masing-masing
- j) Siswa bersama kelompok membaca ulang skenario mengenai organ sistem pencernaan.
- k) Siswa bersama kelompok menyiapkan pertanyaan mengenai teks bacaan dan ditulis di kertas selembat.
- l) Guru mengawasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
- m) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan peragaan skenario.
- n) Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran mengenai sistem pencernaan untuk mencari tahu informasi mengenai materi tersebut.
- o) Kelompok lain yang tidak melakukan drama mendengarkan dan menyaksikan kelompok yang tampil.
- p) Guru mengawasi kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tetap kondusif.
- q) Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang didapat dari kelompok yang tampil mengenai sistem pencernaan
- r) Masing-masing anggota kelompok mencatat informasi di lembar kerja siswa.
- s) Kelompok mengoreksi kembali informasi yang ditulis masing-masing anggota kelompok.

- t) Guru menunjuk kelompok yang akan menyampaikan kesimpulan dari drama yang dimainkan.
- u) Guru memberikan kesimpulan akhir yang mudah dipahami oleh siswa.
- v) Kelompok yang ditunjuk oleh guru mengkomunikasikan hasil yang didapatkan dari drama yang dilakukan.
- w) Setiap kelompok mengkoreksi hasil jawabannya.

3) Penutup

- a) Guru menarik kesimpulan tentang sistem pencernaan manusia dalam sistem pencernaan beserta gambarnya.
- b) Guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa.
- c) Guru memberikan penghargaan atau apresiasi terhadap siswa yang telah menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama yang baik.
- d) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mengungkapkan sistem pencernaan manusia, organ-organ sistem pencernaan, dan fungsi organ-organ sistem pencernaan.
- e) Guru memberikan tugas rumah untuk dikerjakan siswa.
- f) Guru menutup pembelajaran pada hari itu dengan berdoa dan memberikan sedikit motivasi.
- g) Guru memberikan salam.



Gambar IV.6 Siklus II Pertemuan 1
Guru Sedang Menulis Fungsi Sistem Pencernaan

c. Observasi

Hasil observasi pada siklus II pertemuan I terlihat bahwa pembelajaran sudah berlangsung lebih baik daripada pertemuan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari proses kegiatan pembelajaran yang sudah mulai berjalan dengan baik. Hasil belajar siswa yang sudah meningkat pada setiap pertemuan. Namun masih terdapat kendala dari siswa pada proses pembelajaran yang belum kondusif. Untuk mengatasi hal ini diperlukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada siklus II pertemuan I siswa yang tuntas dalam belajar meningkat dari siklus sebelumnya. Pada siklus I Pertemuan I siswa yang tuntas ada 6 orang siswa, pertemuan II terdapat 10 orang siswa yang sudah tuntas dan pada Siklus II Pertemuan I terdapat 15 orang siswa yang tuntas. Namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan dan kendala yang perlu diperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki adalah masih ada beberapa siswa yang tidak kondusif pada saat diskusi kelompok sehingga masih perlu bimbingan dan arahan dari guru.

2. Siklus II Pertemuan II

a. Perencanaan (Planning)

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan persiapan untuk melakukan tindakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap :

- 1) Peneliti memilih materi yang akan diajarkan kepada siswa, yaitu Sistem Pencernaan Manusia dan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode *Role Playing*.
- 2) Peneliti membuat skenario atau naskah mengenai materi Sistem Pencernaan Manusia.
- 3) Peneliti menyiapkan buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 3 Makanan Sehat sebagai sumber belajar pada Kelas V.
- 4) Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa kartu origami yang berisi percakapan setiap siswa dalam kelompok.
- 5) Peneliti menyiapkan lembar soal dan lembar observasi untuk mengumpulkan data penelitian.

b. Tindakan (Acting)

Setelah perencanaan selesai, maka peneliti akan melakukan tindakan yang telah direncanakan, yaitu :

1) Pendahuluan

- a) Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran serta menanyakan kabar peserta didik.
- b) Memeriksa kehadiran peserta didik.
- c) Memberikan motivasi kepada peserta didik.
- d) Memberitahukan materi yang akan dipelajari pada hari itu.
- e) Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.
- f) Guru memberikan sedikit *ice breaking* untuk memberikan semangat memulai pelajaran.
- g) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa pada pembelajaran ini.
- b) Guru menjelaskan gangguan sistem pencernaan kepada siswa.
- c) Guru menjelaskan gangguan sistem pencernaan dengan menggunakan media gambar.
- d) Siswa memperhatikan gambar yang sudah diberikan oleh guru dan menuliskan informasi penting.
- e) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang.
- f) Guru mengawasi pembentukan kelompok siswa.

- g) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada setiap peserta didik.
- h) Guru membagikan sebuah skenario atau teks bacaan kepada setiap peserta didik mengenai sistem pencernaan.
- i) Siswa duduk bersama kelompok masing-masing
- j) Siswa bersama kelompok membaca ulang skenario mengenai organ sistem pencernaan.
- k) Siswa bersama kelompok menyiapkan pertanyaan mengenai teks bacaan dan ditulis di kertas selembat.
- l) Guru mengawasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung.
- m) Guru mengarahkan siswa untuk melakukan peragaan skenario.
- n) Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran mengenai sistem pencernaan untuk mencari tahu informasi mengenai materi tersebut.
- o) Kelompok lain yang tidak melakukan drama mendengarkan dan menyaksikan kelompok yang tampil.
- p) Guru mengawasi kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tetap kondusif.
- q) Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang didapat dari kelompok yang tampil mengenai sistem pencernaan
- r) Masing-masing anggota kelompok mencatat informasi di lembar kerja siswa.

- s) Kelompok mengoreksi kembali informasi yang ditulis masing-masing anggota kelompok.
- t) Guru menunjuk kelompok yang akan menyampaikan kesimpulan dari drama yang dimainkan.
- u) Guru memberikan kesimpulan akhir yang mudah dipahami oleh siswa.
- v) Kelompok yang ditunjuk oleh guru mengkomunikasikan hasil yang didapatkan dari drama yang dilakukan.
- w) Setiap kelompok mengoreksi hasil jawabannya.

3) Penutup

- a) Guru menarik kesimpulan tentang sistem pencernaan manusia dalam sistem pencernaan beserta gambarnya.
- b) Guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa.
- c) Guru memberikan penghargaan atau apresiasi terhadap siswa yang telah menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama yang baik.
- d) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mengungkapkan sistem pencernaan manusia, organ-organ sistem pencernaan, dan fungsi organ-organ sistem pencernaan.
- e) Guru memberikan tugas rumah untuk dikerjakan siswa.
- f) Guru menutup pembelajaran pada hari itu dengan berdoa dan memberikan sedikit motivasi.
- g) Guru memberikan salam.



Gambar IV.7 Siklus II Pertemuan 2
Guru Memberikan Motivasi Terhadap Siswa

c. Observasi

Hasil observasi pada siklus II Pertemuan II adalah proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan mulai dari prasiklus sampai Siklus II dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan. Aktivitas kegiatan guru dan siswa telah terlaksana dengan baik dan memperoleh hasil yang baik pula.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada siklus II pertemuan I siswa yang tuntas dalam belajar meningkat dari siklus sebelumnya. Pada siklus I Pertemuan I siswa yang tuntas ada 6 orang siswa, pertemuan II terdapat 10 orang siswa yang sudah tuntas dan pada Siklus II Pertemuan I terdapat 15 orang siswa yang tuntas. Pada siklus II Pertemuan II terdapat 22 orang siswa yang tuntas. Hasil refleksi pada Siklus II Pertemuan II diperoleh bahwa hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan dari setiap pertemuan ke pertemuan

selanjutnya.

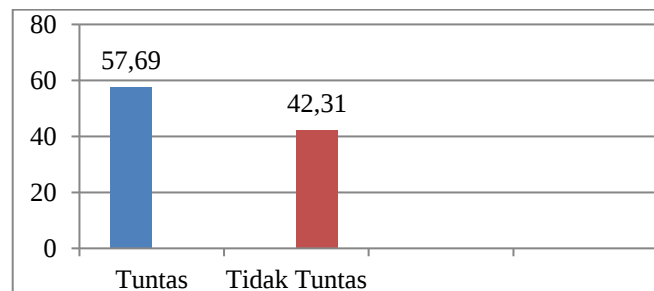
Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Aktivitas guru dan siswa juga sudah mencapai indikator yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah mencapai hasil yang baik dan maksimal sehingga penelitian ini diberhentikan sampai pada siklus II Pertemuan II.

D. Analisis Data

1. Analisis Data Siklus I Pertemuan I

a. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa

Setelah peneliti melakukan tindakan berupa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, maka diperoleh hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I, sebagai berikut :



Gambar IV.8 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa masih dikategorikan rendah walaupun sudah ada perubahan dari prasiklus, akan tetapi belum sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Adapun peningkatan skor rata-rata dari sebelumnya yaitu 63,46 menjadi 71,53 pada siklus I Pertemuan I. Terdapat 15 orang siswa yang tuntas

dengan persentase ketuntasan 57,69% dan siswa yang belum tuntas ada 11 orang dengan persentase ketuntasan 42, 31%. Jadi dapat disimpulkan bahwa banyaknya siswa yang tuntas pada siklus I Pertemuan II secara klasikal belum tuntas belajar. Oleh karena itu masih diperlukan pertemuan selanjutnya agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

b. Analisis Data Lembar Aktivitas Guru

Tabel IV.2
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1

No.	Keterlaksanaan	Jumlah Skor
1.	Ya	10
2.	Tidak	7
Persentase Ketuntasan		58,82%

Berdasarkan lembar aktivitas guru pada Siklus I Pertemuan I dapat diketahui bahwa jumlah skor yang terlaksana adalah 10 dengan persentase ketuntasan 58,82%. Hasil lembar aktivitas guru masih perlu ditingkatkan dan diperhatikan oleh guru karena masih banyak aspek-aspek yang belum terlaksana dengan baik. Pelaksanaan kegiatan Pendahuluan masih perlu diperhatikan oleh guru, yaitu guru belum mengecek kehadiran siswa, memberikan motivasi dan memberikan *ice breaking*. Pada tahapan inti guru belum meminta siswa untuk menuliskan pertanyaan mengenai skenario dan gambar mengenai organ sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa dan pada tahapan penutupan tidak berjalan maksimal, ada beberapa tahapan penutupan yang tidak terlaksana. Oleh karena itu masih diperlukan pertemuan selanjutnya agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

c. Analisis Data Lembar Aktivitas Siswa

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa juga diamati aktivitas belajarnya. Aktivitas belajar siswa ini diobservasi oleh teman sejawat peneliti. Yang diamati adalah proses belajar siswa selama diterapkannya metode *Role Playing* sesuai dengan lembar observasi.

Tabel IV.3

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

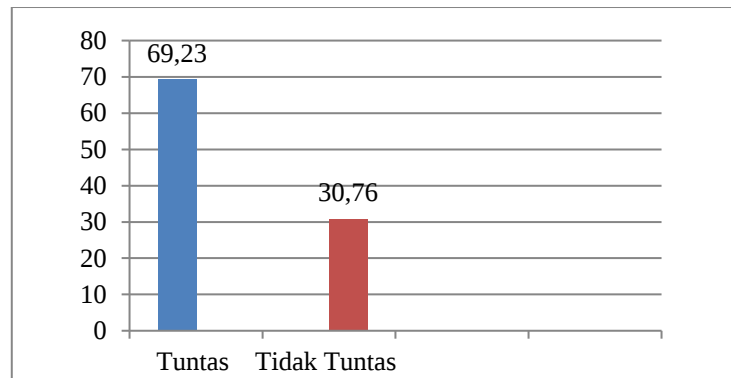
No	Kriteria	Jumlah Siswa
1	Sangat Baik	-
2	Baik	-
3	Cukup	11
4	Rendah	6
5	Sangat Rendah	9
Jumlah		26 orang
Rata-rata		55,76
Keterangan		Rendah

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan I terlihat bahwa siswa yang fokus terhadap proses pembelajaran masih sebagian kecil dengan rata-rata 55,76. Hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang belum semangat dan kurang paham mengikuti pembelajaran metode *Role Playing*. Ada beberapa siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran, ada siswa yang ribut, mengganggu teman-temannya, jalan-jalan di kelas, tidak percaya diri menyampaikan pendapat, dan ada siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, sangat perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pertemuan selanjutnya.

2. Analisis Data Siklus I Pertemuan II

a. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada Siklus I Pertemuan II dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar IV.9 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siklus I Pertemuan II menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terdapat peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat menjadi 77,69. Adapun siswa yang tuntas meningkat menjadi 18 orang siswa dengan persentase ketuntasan 69,23% dan siswa yang belum tuntas adalah 11 orang dengan persentase ketuntasan 30,76%. Jadi dapat disimpulkan bahwa banyaknya siswa yang tuntas pada siklus I Pertemuan II secara klasikal belum tuntas belajar. Oleh karena itu masih diperlukan pertemuan selanjutnya agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

b. Analisis Data Lembar Aktivitas Guru

Pada siklus I pertemuan II, peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas guru lagi. Berikut ini tabel hasil observasi aktivitas guru:

Tabel IV.4
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2

	Keterlaksanaan	Jumlah Skor
1	Ya	13
2	Tidak	4
Persentase Ketuntasan		76,47%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan lembar aktivitas guru pada Siklus I Pertemuan II dapat diketahui bahwa jumlah skor yang terlaksana adalah 13 dengan persentase ketuntasan 76, 47%. Hasil lembar aktivitas guru sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Akan tetapi, masih perlu ditingkatkan dan diperhatikan oleh guru karena masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik. Pelaksanaan kegiatan Pendahuluan masih perlu diperhatikan oleh guru, yaitu guru belum memberikan motivasi dan memberikan *ice breaking*.

Pada tahapan inti pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* sudah dilaksanakan dengan baik, guru hanya perlu mengawasi siswa pada saat diskusi dan pada tahapan penutupan tidak berjalan maksimal, ada beberapa tahapan penutupan yang tidak terlaksana. Guru perlu mengelola waktu agar pelaksanaan kegiatan penutupan dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu masih diperlukan pertemuan selanjutnya agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

c. Analisis Data Lembar Aktivitas Siswa

Tabel IV.5
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Kriteria	Jumlah Siswa
1	Sangat Baik	-
2	Baik	10
3	Cukup	12

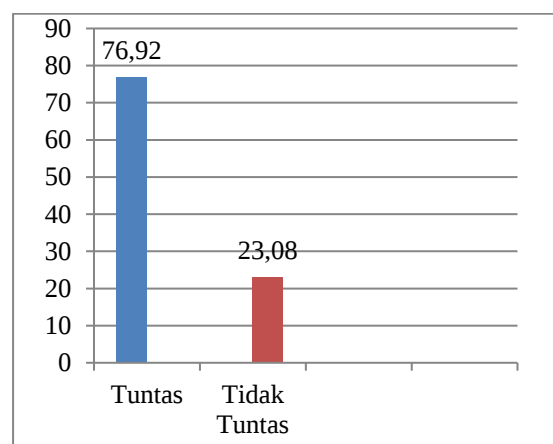
4	Rendah	4
5	Sangat Rendah	-
Jumlah		26 orang
Rata-rata		59,18
Keterangan		Rendah

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan II, hasilnya menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Contohnya, masih ada siswa yang tidak ikut menjawab salam guru, masih ada siswa yang tidak ikut serta dalam diskusi kelompok, berpindah-pindah tempat duduk sehingga menimbulkan keributan, belum mampu mengkomunikasikan hasil diskusi dengan baik. Sehingga, untuk lebih memantapkan proses atau aktivitas belajar siswa di kelas, maka sangat dibutuhkan perbaikan untuk lebih baik lagi ke depannya.

3. Analisis Data Siklus II Pertemuan I

a. Analisis Data Hasil Belajar

Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan I dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar IV.10 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siklus II Pertemuan I menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terdapat peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat menjadi 78,07. Adapun siswa yang tuntas meningkat menjadi 20 orang siswa dengan persentase ketuntasan 76,92% dan siswa yang belum tuntas adalah 6 orang dengan persentase ketuntasan 23,08%. Jadi dapat disimpulkan bahwa banyaknya siswa yang tuntas pada siklus II Pertemuan I secara klasikal sudah tuntas belajar. Akan tetapi masih diperlukan pertemuan selanjutnya agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

b. Analisis Data Lembar Aktivitas Guru

Tabel IV.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1

No.	Keterlaksanaan	Jumlah Skor
1	Ya	14
2	Tidak	3
Persentase Ketuntasan		82,35%
Kategori		Baik

Berdasarkan lembar aktivitas guru pada Siklus II Pertemuan I dapat diketahui bahwa jumlah skor yang terlaksana adalah 14 dengan persentase ketuntasan 82,35%. Hasil lembar aktivitas guru sudah meningkat dan diperhatikan oleh guru karena masih banyak aspek-aspek yang belum terlaksana dengan baik. Pelaksanaan kegiatan Pendahuluan masih perlu diperhatikan oleh guru, yaitu guru belum memberikan motivasi dan memberikan *ice breaking*. Pada tahapan inti guru belum meminta siswa untuk menuliskan pertanyaan mengenai skenario dan gambar mengenai

organ sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa dan pada tahapan penutupan sudah berjalan dengan baik. Waktu yang digunakan lebih efisien karena siswa sudah terbiasa dengan aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

c. Analisis Data Lembar Aktivitas Siswa

Tabel IV.7
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I

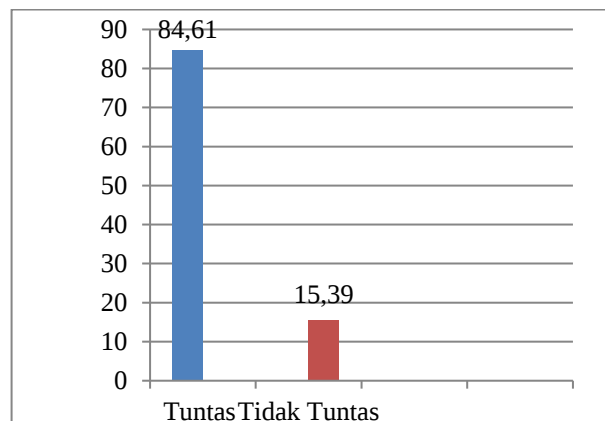
No	Kriteria	Jumlah Siswa
1	Sangat Baik	-
2	Baik	15
3	Cukup	6
4	Rendah	5
5	Sangat Rendah	-
Jumlah		26 orang
Rata-rata		67,85
Keterangan		Cukup

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I, hasilnya menunjukkan bahwa masih ada siswa yang tidak mendengarkan arahan dan penjelasan dari guru, siswa tidak menuliskan pertanyaan atau pun kesimpulan dari diskusi, dan tidak menjawab salam dari guru. Oleh karena itu, masih perlu dilakukan perbaikan agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih baik.

4. Analisis Data Siklus II Pertemuan II

a. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan II dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar IV.11 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan diagram diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar pada siklus II Pertemuan II menggunakan model pembelajaran *Role Playing* terdapat peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat menjadi 83,84. Adapun siswa yang tuntas meningkat menjadi 22 orang siswa dengan persentase ketuntasan 84,61% dan siswa yang belum tuntas adalah 4 orang dengan persentase ketuntasan 15,39%. Jadi dapat disimpulkan bahwa banyaknya siswa yang tuntas pada siklus II Pertemuan II secara klasikal sudah tuntas belajar. Hal ini dikarenakan siswa yang sudah mencapai KKM sebanyak 84, 61% dari jumlah semua siswa atau 22 orang siswa sudah mencapai hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan indikator yang telah di tetapkan sudah tercapai.

b. Analisis Data Hasil Lembar Aktivitas Guru

Tabel IV.8

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II

	Keterlaksanaan	Jumlah Skor
1	Ya	17
2	Tidak	-
Persentase Ketuntasan		100%
Kategori		Baik

Berdasarkan lembar aktivitas guru pada Siklus II Pertemuan II dapat diketahui bahwa jumlah skor yang terlaksana adalah 17 dengan persentase ketuntasan 100%. Hasil lembar aktivitas guru sudah meningkat dan terlaksana dengan baik. Guru hanya perlu mengawasi siswa pada saat berdiskusi agar semua anggota kelompok berpartisipasi secara aktif. Berdasarkan data hasil observasi, bahwa pembelajaran pada pertemuan ini berjalan dengan baik dan lancar serta guru sudah melakukan tahapan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dipersiapkan sebelumnya.

c. Analisis Data Hasil Lembar Aktivitas Siswa

Tabel IV.9

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Kriteria	Jumlah Siswa
1	Sangat Baik	10
2	Baik	13
3	Cukup	2
4	Rendah	1
5	Sangat Rendah	-
Jumlah		26 orang
Rata-rata		78,84
Keterangan		Baik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan II, hasilnya menunjukkan bahwa siswa sudah bisa mengikuti proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*, siswa juga sudah mulai mampu memberikan pertanyaan dan jawaban mengenai materi yang diajarkan oleh guru, siswa juga sudah terbiasa untuk mengkomunikasikan hasil diskusi yang telah dilakukan, dan siswa juga sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan metode *Role Playing* lebih terarah dan berjalan dengan baik.

5. Analisis Perbandingan Analisis Data Siklus I dan Siklus II

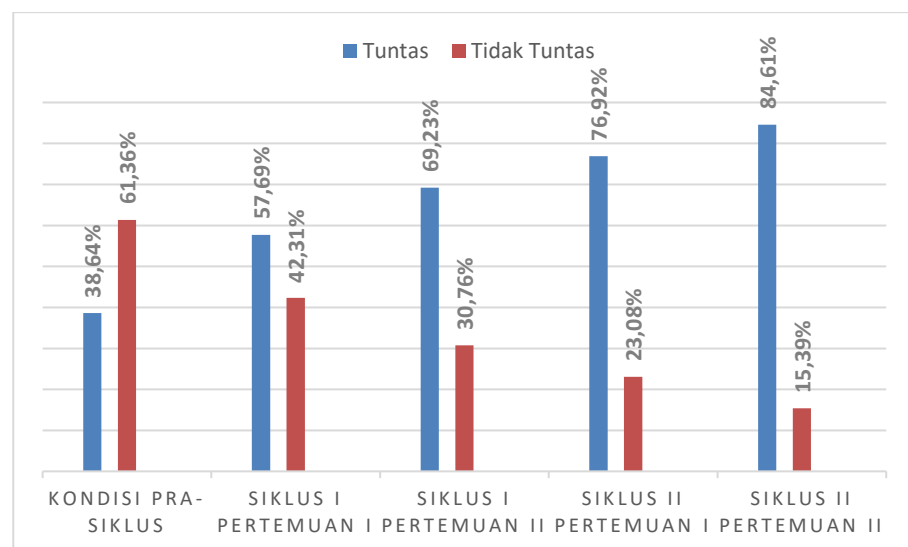
a. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Untuk dapat melihat gambaran hasil belajar siswa dari keseluruhan rangkaian setiap siklus yang sudah dilalui, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel IV.10
Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa

Tindakan	Jenis Tes	Rata-Rata	Persentase Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tuntas
Prasiklus	Tes Awal	63,46	38,46	0
Siklus I	Tes Pertemuan I	71,53	57,69	5
	Tes Pertemuan II	77,69	69,23	8
Siklus II	Tes Pertemuan I	78,07	76,92	0
	Tes Pertemuan II	83,84	84,61	2

Berdasarkan tabel di atas, untuk memperjelas data, peneliti akan menyajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut ini :



Gambar IV.12 Grafik Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa

Berdasarkan diagram di atas, dapat kita ketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan metode *Role Playing*. Pada tahap

prasiklus sebelum diterapkan metode *Role Playing*, siswa memperoleh persentase ketuntasan sebesar 38,64% dengan jumlah siswa yang tuntas 10 orang. Lalu, pada siklus I Pertemuan I setelah menggunakan metode *Role Playing*, ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 57,69% dengan jumlah siswa yang tuntas 15 orang. Selanjutnya, pada siklus I Pertemuan II siswa memperoleh persentase ketuntasan sebesar 69,23% dengan jumlah siswa yang tuntas 18 orang. Siklus II pertemuan I, siswa memperoleh persentase ketuntasan sebesar 76,92% dengan jumlah siswa yang tuntas 20 orang. Siklus II Pertemuan II, siswa memperoleh persentase ketuntasan sebesar 84,61% dengan jumlah siswa yang tuntas 22 orang.

b. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru

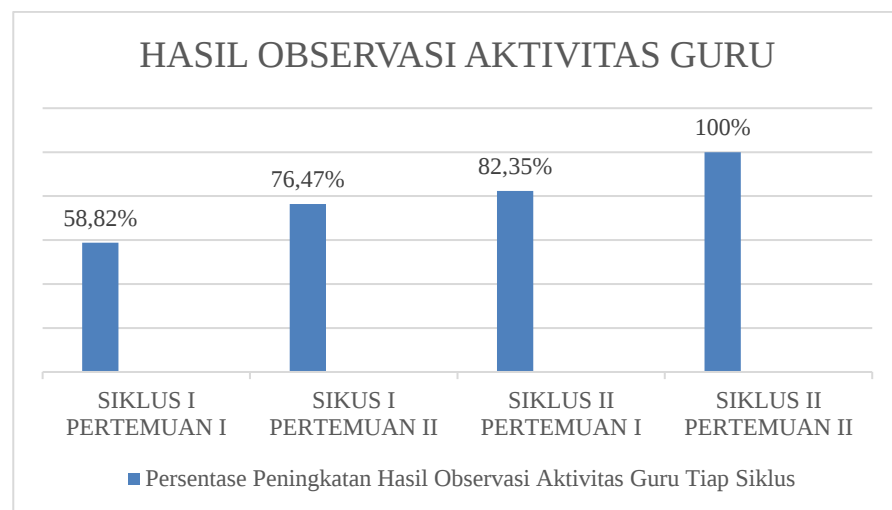
Tabel IV.11
Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Keterlaksanaan	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Siklus II Pertemuan I	Siklus II Pertemuan II
1	Ya	10	13	14	17
2	Tidak	7	4	3	0
Persentase Ketuntasan		58,82%	76,47%	82,35%	100%

Berdasarkan lembar observasi guru yang dilakukan memiliki 17 poin observasi untuk menganalisis aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* menunjukkan bahwa setiap pertemuan aktivitas guru selalu meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari lembar observasi siklus I Pertemuan I yang terlaksana masih 10 poin aktivitas dengan persentase sebesar 58,82%. Pada lembar observasi siklus I Pertemuan II yang terlaksana sudah 13 poin dengan persentase sebesar

76,47%. Lembar observasi siklus II Pertemuan I menunjukkan bahwa aktivitas guru yang sudah terlaksana meningkat sebesar 14 dengan persentase 82,35%. Pada lembar observasi siklus II Pertemuan II, seluruh poin aktivitas guru sudah terlaksana, yaitu 17 poin dengan persentase sebesar 100%.

Peningkatan keterlaksanaan aktivitas guru dengan 17 poin aktivitas pada setiap pertemuan dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar IV.13 Hasil Observasi Aktivitas Guru Tiap Siklus

c. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Peningkatan keterlaksanaan aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel IV.12
Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Siklus	Rata-Rata
1	Siklus I Pertemuan I	55,76%
2	Siklus I Pertemuan II	59,18%
3	Siklus II Pertemuan I	67,85%
4	Siklus II Pertemuan II	78,84%

Berdasarkan lembar observasi siswa yang dilakukan dengan poin selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*, secara umum terlaksana pada setiap pertemuan selalu meningkat. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I dengan rata-rata 55,67%. Pada siklus I pertemuan II rata-rata hasil observasi aktivitas siswa adalah sebesar 59,18%. Sedangkan untuk siklus II pertemuan I diperoleh rata-rata hasil observasi aktivitas siswa sebesar 67,85%. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan II hasil analisis lembar observasi siswa yang terlaksana meningkat menjadi rata-rata 78,84%.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan materi Sistem Pernapasan Manusia menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 200108 Padangsidempuan. Metode *Role Playing* adalah metode yang dimana pembelajarannya dilakukan dengan bermain peran, siswa terlibat aktif memainkan peran tertentu. Melalui kegiatan bermain peran ini siswa berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang berharga, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun lingkungan sekitarnya. Metode *Role Playing* juga bisa menanamkan sikap sopan santun melalui materi yang disampaikan saat proses pembelajaran.¹

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi

¹ Setyarum et al., "Pelatihan Metode Role Playing Dalam Pengembangan Karakter Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD POS Melati Kuripan Lor."

sistem pencernaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan pada setiap pertemuannya. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa menggunakan metode *Role Playing* dapat dilihat pada perbandingan analisis data hasil belajar mulai dari prasiklus sampai siklus II. Pada saat kondisi awal sebelum diterapkannya metode *Role Playing* siswa memperoleh nilai rata-rata 63,46 dengan jumlah siswa yang tuntas sebesar 10 orang. Lalu peneliti melakukan perbaikan dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata siswa 71,53 dengan jumlah siswa yang tuntas 15 orang. Pada siklus I pertemuan II siswa memperoleh rata-rata sebesar 77,69 dengan jumlah siswa yang tuntas 18 orang. Sedangkan pada siklus II pertemuan I, nilai rata-rata siswa sebesar 78,07 dengan jumlah siswa yang tuntas 20 orang. Selanjutnya pada siklus II pertemuan II, siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,84 dengan jumlah siswa yang tuntas 22 orang.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Didit Yulian Kasdriyanto, Faridahtul Jannah, dan Bagus Juarsono dalam penelitian berjudul “Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Pencernaan Manusia Kelas V SD Muhammadiyah 2 Pendil”. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode Role playing merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.²

Metode Role playyng dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang di lakukan, hal ini sejalan dengan penelitian yang telah

² Didit Yulian Kasdriyanto, Faridahtul Jannah, and Juarsono Bagus, “Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Pendil,” *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENNASSDRA)* 1, no. 1 (2022): 193–97.

dilakukan oleh Alvania Nabila Tasyakurani, Putie Dayani, dan Parmin berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VII B SMP Negeri 2 Semarang melalui Metode Role Playing”. Dengan metode Role playing peserta didik akan berpartisipasi secara aktif sesuai dengan peran yang dimainkan, sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk memahami dan mengingat bahan materi yang diperankan sesuai dengan materi ajar. ³

Metode Role playing juga sesuai di terapkan karena siswa lebih memahami suatu hal yang abstrak atau tidak dapat dilihat langsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Burhanuddin, Mestawaty, dan Lestari dengan judul penelitian “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Biau Kabupaten Buol”. Metode bermain peran atau Role playing adalah metode yang sangat tepat digunakan bagi anak SD, mengingat pada umur ini siswa masih dalam masa berfikir operasional konkret. ⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang masing-masing terdiri dari 2 pertemuan. Hasil penelitian ini sejalan dan sesuai dengan hipotesis tindakan yang peneliti cantumkan pada bab II yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada

³ Alvania Nabila Tasyakuranti, Putie Dayani, and Parmin, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VII B SMP Negeri 2 Semarang Melalui Metode Role Playing,” in *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas Dan Publikasi Ilmiah*, 2024, 68–78.

⁴ Lestari Burhanudin, Mestawaty, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelas V SDN 21 Biau Kabupaten Buol,” *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 5, no. 3 (2018): 44–50.

materi Sistem Pencernaan di SD Negeri 200108/12 Padangsidimpuan.

F. Keterbatasan Penelitian

Peneliti sangat menyadari bahwa meskipun penelitian ini dilaksanakan dengan penuh kehati-hatian dan sudah disesuaikan dengan langkah atau prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK), namun selama kegiatan berlangsung, peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam pelaksanaannya, di antaranya adalah :

1. Pelaksanaan metode *Role Playing* sangat membutuhkan perencanaan yang matang, khususnya dalam pembelajaran IPA. Sehingga sangat membutuhkan pengelolaan waktu yang baik atau waktu dalam pelaksanaannya sangat terbatas.
2. Observasi yang masih belum optimal, karena mengingat jumlah siswa 26 orang, mengakibatkan peneliti dan rekan peneliti merasa kesulitan untuk mengamati satu per satu siswa dengan cermat dan menyeluruh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan, khususnya pada materi sistem pencernaan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa mulai dari pra-siklus sampai dengan siklus II pertemuan II.

Hasil belajar pada tahap prasiklus, siswa memperoleh nilai rata-rata 63,46 dengan persentase ketuntasan 38,46%. Pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 71,53 dengan persentase ketuntasan 57,69%. Lalu pada siklus I pertemuan II nilai rata-rata yang diperoleh 77,69 dengan persentase ketuntasan 69,23%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I, nilai rata-rata siswa 78,07 dengan persentase ketuntasan 76,92%. Pada siklus II pertemuan II siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,84 dengan persentase ketuntasan 84,61%.

Dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada setiap siklus, maka penelitian ini dapat diselesaikan. Sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu; peningkatan rata-rata nilai siswa yang mencapai atau melampaui KKM, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, kemampuan siswa dalam memainkan peran dengan baik, serta efektivitas pembelajaran yang lebih lancar dan fokus. Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 200108/12

Padangsidimpuan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka terdapat beberapa implikasi sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, kualitas pendidikan dapat meningkat karena dengan menerapkan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran dapat menjadikan siswa menjadi aktif, komunikatif, dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut berdampak terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, metode *Role Playing* dapat dijadikan referensi tambahan dalam melakukan pembelajaran IPA, khususnya materi Sistem Pencernaan Manusia, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memberikan hasil belajar yang lebih bagus bagi siswa.
3. Bagi siswa, metode pembelajaran *Role Playing* adalah metode yang menjadikan pembelajaran aktif, komunikatif, dan mengasah kemampuan berpikir siswa agar dapat mencapai standar atau kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh siswa.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya menambahkan inovasi terbaru dalam metode *Role Playing* agar siswa dapat lebih ekspresif dan komunikatif dalam mengkomunikasikan materi atau pendapatnya di dalam kelas.

2. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat menciptakan skenario yang lebih bervariasi sehingga siswa lebih senang dalam membaca dan memainkan perannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Malik, M. M. C. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan teori dan aplikasi*. CV. Budi Utama.
- Adi Suprayitno. (2020). *Menyusun PTK Era 4.0*. Deepublish.
- Afi Parnawi. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Deepublish.
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). HUBUNGAN ANTARA MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231–238. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Barus, M. (2022). Literasi Sains Dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Pendistra*, 5(1), 17–23.
- Burhanudin, Mestawaty, L. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelas V Sdn 21 Biau Kabupaten Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 5(3), 44–50.
- Dahlia, Lestari, R., Brahmana, E. M., Hatika, R. G., & Hariyanti, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Sistem Pencernaan. *Nasution Program Studi Pendidikan Bio*, 10(2), 1–6.
- Damanik, A. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATAPELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 064025MEDAN TUNTUNGAN*. university quality medan.
- Darniyanti, Y., Aspialana, & Estuhono. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Comic Berbasis Comic Life Materi Bentuk-Bentuk Energi Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6157–6159. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1395>
- Deeng, L. R., Katuuk, D. A., & Tumurang, H. J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD GMIM V Tomohon. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–13.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran* (B. S. Fatmawati (ed.); 1st ed.). PT Bumi Aksara.
- Fembriani, F. (2022). Analisis Implementasi Pembelajaran IPA dan Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 3(02), 100–106. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v3i02.661>
- Fransiska Wahyu Ari Susilawati. (2017). *Buku Tematik Guru Kelas V Tema 3: Makanan Sehat*.

- Harahap, A. (2024). *Evaluasi Pembelajaran Berbasis HOTS dalam Kurikulum Merdeka* (N. Duniawati (ed.); 1st ed.). CV. Adanu Abimata.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2(1), 56–65.
- Husamah, Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan* (2nd ed.). Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kasdriyanto, D. Y., Jannah, F., & Bagus, J. (2022). Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Pendil. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENNASSDRA)*, 1(1), 193–197.
- Kencana Sari, F. F., & Widiyanto Atmojo, I. R. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085.
- Komang, N., Astiti, A., Goreti, M., Kristiantari, R., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Discovery Learning Model dengan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 409–415.
- Kusumawati, N. (2022). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (E. Riyanto (ed.); 1st ed.). CV AE Media Grafika.
- Lestari, P. P., & Sucipto, A. (2023). *Strategi Pembelajaran Ekonomi* (T. P. TIPS (ed.); 1st ed.). PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran.
- Lianingsih, F. (2020). *LIBAS AKM* (A. R. P. Utami (ed.); 1st ed.). Penerbit Andi.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2021). *Pembelajaran Tematik SD/MI* (A. C (ed.); 4th ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Made Ardani, A. A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Namaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar* (R. P. Yudha (ed.); 1st ed.). Yudha English Gallery.
- Ningrum, D. C. (2020). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah. In *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung*. Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.
- Nuramini, A., Suri, D. R., Sofiani, I. K., Mudatsir, Susanti, T., Ritonga, S., Robiah, Munawarah, S., Anggia, D., Ulfa, M., Sulaiman, Kurniati, Karuru, P., Kabanga, T., & Asyura, I. (2024). *Metode Pembelajaran Berbasis Kurikulum*

- Merdeka (Efitra & T. Susanti (eds.); 1st ed.). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurhayati. (2022). *Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI* (Guepedia/La (ed.); 2nd ed.). Guepedia.
- Payadna, I. P. A. A., Hermawan, I. M. S., Wedasuwari, I. A. M., Rulianto, & Jayantika, I. G. A. N. T. (2020). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (1st ed.). Deepublish.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Pulukadang, W. T. (2021). *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu* (S. Malabar (ed.); 1st ed.). Ideas Publishing.
- Putro, S. C., & Nidhom, A. M. (2021). *Perencanaan Pembelajaran* (N. Pangesti (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Press.
- Rahman, E. Y. (2023). *Manajemen Pendidikan Rahan* (A. Asari (ed.); 1st ed.). PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Rahmaniati, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bulkani & M. Fatchurahman (eds.); 1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Salim, & Haidir. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (I. S. Azhar (ed.); 1st ed.). KENCANA.
- Setiawan, H. R., & Bahtiar, A. (2023). *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)* (R. Harfiani (ed.); 1st ed.). UMSU Press.
- Setyaningtyas, Y. (2009). *Cerdas Sains Kelas 4-6 SD* (4th ed.). Pustaka Widyatama.
- Setyarum, A., Aulia, H. R., Nurmalisa, D., & Dewi, D. P. (2022). Pelatihan Metode Role Playing dalam Pengembangan Karakter Sopan Santun pada Anak Usia Dini bagi Guru PAUD POS Melati Kuripan Lor. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 863–870. <https://doi.org/10.54082/jamsi.340>
- Sulistiyohadi, A. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Materi Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 1(2), 104–111. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v1i2.3326>
- Supardi, K. (2017). Media Visual dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 160–171. <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266>
- Suryadi, S. (2019). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 1 Labuan. *Doctoral Dissertation, IAIN Palu*.

- Suyanti, Khairunnisa, & Nurkholilah. (2023). Prosiding Seminar Nasional PGMI dan PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. In M. A. Lubis & W. Wuryandana (Eds.), *Analisis Implementasi Penilaian Portofolio Dalam Kurikulum Merdeka Pada Materi Kearifan Lokal Di Kelas IV Sekolah Dasar* (pp. 363–365). Program Studi PGMI dan Program Studi PIAUD UIN Syekh ALi Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Syamsul Taufik, M. (2018). Meningkatkan Teknik Dasar Dribbling Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan. *Maenpo*, 8(1), 26. <https://doi.org/10.35194/jm.v8i1.914>
- Tasya, N., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 660–662. blob:<https://journal.unsika.ac.id/f116ead3-c519-42ff-8b99-6e2d21b22593>
- Tasyakuranti, A. N., Dayani, P., & Parmin. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VII B SMP Negeri 2 Semarang melalui Metode Role Playing. *Peningkatan Kualitas Pembealajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas Dan Publikasi Ilmiah*, 68–78.
- Vega, N. de, Raharjo, Susaldi, Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, Rukmana, K., Abdullah, G., Jayadiputra, E., Yusufi, A., Nurbaiti, Nurteti, L., & Hartutik. (2024). *Metode dan Model Pembelajaran Inovatif* (E. Rianty (ed.); 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wismono, J., & Riyanto. (2004). *Gembira Belajar Sains*. Grasindo.
- Wismono, J., & Riyanto. (2006). *Gembira Belajar IPA*. Grasindo.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

1. Nama : Annisa Mei Rina Siregar
2. Nim : 2020500221
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Tempat/Tanggal Lahir : Padangsidempuan, 17 Mei 2002
5. Anak Ke : 1 dari 5 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Pelajar/Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat Lengkap : Padangsidempuan, Batunadua Jae Jln Rajainal Siregar
Gg Sihar
10. Telp/HP : 082166735156
11. E-mail : annisameirinasiregar163@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
 - a. Nama : Maralias Siregar
 - b. Pekerjaan : PNS
 - c. Alamat : Padangsidempuan, Batunadua Jae Jln Rajainal Siregar Gg Sihar
 - d. Telp/HP : 081361785380
2. Ibu
 - a. Nama : Limbayung
 - b. Pekerjaan : PNS
 - c. Alamat : Padangsidempuan, Batunadua Jae Jln Rajainal Siregar Gg Sihar
 - d. Telp/HP : 082267190807

III. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 15 Padangsidempuan
2. MTs Negeri 1 Padangsidempuan
3. MAN 2 Model Padangsidempuan
4. Masuk UIN Syahada Padangsidempuan Tahun 2020

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 1 PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100208/12 Padangsidempuan
Kelas/Semester : V (lima)/Ganjil
Tema : 3 Makanan Sehat
Subtema : 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan?
Pembelajaran : 2
Fokus Pembelajaran : IPA
Alokasi waktu : 2 × 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual, dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.6.1 Peserta didik mampu mengidentifikasi pengertian sistem pencernaan.
	3.6.2 Peserta didik mampu menjelaskan organ-organ dalam sistem pencernaan.
	3.6.3 Peserta didik mampu menentukan nama dan bentuk organ-organ dalam sistem pencernaan
4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi	1.6.1 Peserta didik mampu mendesain gambar dari setiap

pencernaan pada hewan atau manusia.	organ pencernaan bersama kelompok
-------------------------------------	-----------------------------------

C. Rumusan Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik diharapkan mampu untuk mengidentifikasi pengertian sistem pencernaan dengan benar.
2. Peserta didik diharapkan mampu untuk menjelaskan organ-organ pada sistem pencernaan dengan tepat.
3. Peserta didik diharapkan mampu untuk menentukan nama dan bentuk organ-organ dalam sistem pencernaan dengan cermat.
4. Peserta didik diharapkan mampu untuk mendesain gambar dari setiap organ pencernaan bersama kelompok dengan kreatif.

D. Materi Pembelajaran

1. Sistem Pencernaan Manusia
2. Organ-organ dalam Sistem Pencernaan

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Role Playing* (Bermain Peran)
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Percobaan dan Tanya Jawab

F. Sumber Belajar

1. Buku Guru SD/MI Kelas V, *Tema 3 Makanan Sehat*, (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Siswa SD/MI Kelas V, *Tema 3 Makanan Sehat*, (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

G. Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran
 - a. Gambar Alat Pencernaan
 - b. Papan tulis
 - c. Lembar Tugas
2. Sarana dan Prasarana
 - a. Spidol
 - b. Pensil Warna (jika ada)
 - c. Kertas Origami

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran serta menanyakan kabar peserta didik. 2. Memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Memberikan motivasi kepada peserta didik. 4. Memberitahukan materi yang akan dipelajari pada hari itu 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung. 6. Guru memberikan sedikit ice breaking untuk memberikan semangat memulai pelajaran. 7. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.	
Kegiatan Inti (50 menit)	
Langkah-langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Guru menyediakan skenario yang akan diperagakan	Kegiatan Guru 1. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa pada pembelajaran ini 2. Guru menjelaskan pengertian sistem pencernaan kepada siswa. 3. Guru menjelaskan organ-organ dalam sistem pencernaan dengan menggunakan media gambar. Kegiatan siswa 1. Siswa memperhatikan gambar yang sudah diberikan oleh guru dan menuliskan informasi penting. (Mengamati)
Guru membentuk kelompok	Kegiatan Guru 1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang 2. Guru mengawasi pembentukan kelompok siswa. 3. Guru mnejelaskan kegiatan yang akan dilakukan kepada setiap peserta didik. 4. Guru membagikan sebuah skenario atau teks bacaan kepada setiap peserta didik mengenai organ-organ dalam sistem pencernaan. Kegiatan Siswa 1. Siswa duduk bersama kelompok masing-masing 2. Siswa bersama kelompok membaca ulang skenario mengenai organ sistem pencernaan. 3. Siswa bersama kelompok menyiapkan pertanyaan mengenai teks bacaan dan ditulis di kertas selembat. (Menanya)

Kelompok melakukan peragaan skenario	Kegiatan Guru 1. Guru mengawasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung. 2. Guru mengarahkan siswa untuk melakukan peragaan skenario Kegiatan Siswa 1. Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran mengenai sistem pencernaan untuk mencari tahu informasi mengenai materi tersebut. (Mencoba) 3. Kelompok lain yang tidak melakukan drama mendengarkan dan menyaksikan kelompok yang tampil.
Siswa mengumpulkan data	Kegiatan Guru 1. Guru mengawasi kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tetap kondusif. Kegiatan Siswa 1. Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang didapat dari kelompok yang tampil mengenai sistem pencernaan 2. Masing-masing anggota kelompok mencatat informasi di lembar kerja siswa. 3. Kelompok mengoreksi kembali informasi yang ditulis masing-masing anggota kelompok. (Mengasosiasi)
Menarik Kesimpulan	Kegiatan Guru 1. Guru menunjuk kelompok yang akan menyampaikan kesimpulan dari drama yang dimainkan. 2. Guru memberikan kesimpulan akhir yang mudah dipahami oleh siswa. Kegiatan Siswa 1. Kelompok yang ditunjuk oleh guru mengkomunikasikan hasil yang didapatkan dari drama yang dilakukan. 2. Setiap kelompok mengoreksi hasil jawabannya. (Mengkomunikasikan)
Kegiatan Penutup (10 menit)	
1. Guru menarik kesimpulan tentang sistem pencernaan manusia, organ-organ dalam sistem pencernaan beserta gambarnya. 2. Guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa. 3. Guru memberikan penghargaan atau apresiasi terhadap siswa yang telah menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama yang baik. 4. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mengungkapkan sistem pencernaan manusia, organ-organ sistem pencernaan, dan fungsi organ-organ sistem pencernaan. 5. Guru memberikan tugas rumah untuk dikerjakan siswa. 6. Guru menutup pembelajaran pada hari itu dengan berdoa dan memberikan sedikit motivasi.	

7. Guru memberikan salam.

I. Penilaian

1. Sikap

Penilaian sikap dilakukan pada saat melakukan pembelajaran dengan mencatat sikap dari masing-masing peserta didik. Berikut ini rubrik penilaian sikap, yaitu

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Santun				Jujur			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan :

- a. K (Kurang) : 1
- b. C (Cukup) : 2
- c. B (Baik) : 3
- d. SB (Sangat Baik) : 4

Catatan :

Aspek sikap dinilai dengan kriteria :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikali dengan 4

2. Pengetahuan

Dilakukan dengan menilai hasil tes tertulis (pilihan ganda).

3. Keterampilan

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1	Keaktifan dalam diskusi kelompok	Aktif dalam melakukan diskusi dan ikut memberikan ide sebagai solusi dalam kelompok	Aktif mengikuti diskusi, akan tetapi belum bisa memberikan solusi dalam kelompok	Aktif mengikuti diskusi, tapi tidak ikut memberikan solusi dalam kelompok	Kurang aktif dan tanggap dalam diskusi dengan kelompok

2	Terampil dalam memperagakan peran	Peran diperagakan dengan benar dan ekspresif	Peran diperagakan dengan benar tapi belum ekspresif	Peran diperagakan seadanya saja, belum benar dan ekspresif	Peran diperagakan biasa saja
3	Terampil dalam mempresentasikan hasil diskusi	Hasil diskusi benar dan dipresentasikan dengan bahasa yang baik dan benar	Hasil diskusi sudah benar, namun belum bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik	Hasil diskusi kurang tepat, namun bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik	Hasil diskusi kurang tepat dan belum bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik

J. Program Remedial dan Pengayaan

1. Program Remedial

- Untuk peserta didik yang nilainya berada di bawah KKM, maka peserta didik harus belajar ulang tentang materi perpindahan panas dengan guru wali kelasnya.
- Setelah melakukan pembelajaran ulang, peserta didik melakukan tes remedial untuk memperbaiki nilai yang belum tuntas.

2. Program Pengayaan

- Pengayaan akan diberikan kepada peserta didik yang memiliki nilai tes minimal sesuai KKM.
- Pengayaan yang diberikan adalah lanjutan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik

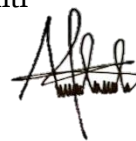
Padangsidempuan, November 2024

Guru Kelas V



Lamroini Lubis, S.Pd
NIP. 198303112011012018

Peneliti



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221

Mengetahui

Kepala SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan



Lela Sari Lubis, S.Pd
NIP. 198201172005022001

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 1 PERTEMUAN II

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100208/12 Padangsidempuan
Kelas/Semester : V (lima)/Ganjil
Tema : 3 Makanan Sehat
Subtema : 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan?
Pembelajaran : 5
Fokus Pembelajaran : IPA
Alokasi waktu : 2 × 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual, dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.6.4 Peserta didik mampu mengidentifikasi organ-organ pencernaan manusia. 3.6.5 Peserta didik mampu menjelaskan fungsi dari organ-organ pencernaan manusia.
4.4 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	1.6.2 Peserta didik mampu memasang gambar organ pencernaan dengan fungsinya masing-masing bersama kelompok.

--	--

C. Rumusan Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik diharapkan mampu untuk mengidentifikasi organ-organ pencernaan manusia dengan benar.
- Peserta didik diharapkan mampu untuk menjelaskan fungsi dari organ-organ pencernaan dengan jelas.
- Peserta didik mampu memasang gambar organ-organ pencernaan dengan fungsinya masing-masing bersama kelompok.

D. Materi Pembelajaran

- Organ-organ dalam Sistem Pencernaan Manusia
- Fungsi Organ-organ dalam Sistem Pencernaan Manusia.

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model : *Role Playing* (Bermain Peran)
- Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Percobaan dan Tanya Jawab

F. Sumber Belajar

- Buku Guru SD/MI Kelas V, *Tema 3 Makanan Sehat*, (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku Siswa SD/MI Kelas V, *Tema 3 Makanan Sehat*, (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

G. Media Pembelajaran

- Media Pembelajaran
- Gambar Alat Pencernaan
- Papan tulis
- Lembar Tugas
- Sarana dan Prasarana
- Spidol
- Pensil Warna
- Kertas Origami

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran serta menanyakan kabar peserta didik. - Memeriksa kehadiran peserta didik. - Memberikan motivasi kepada peserta didik. - Memberitahukan materi yang akan dipelajari pada hari itu - Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.

13. Guru memberikan sedikit ice breaking untuk memberikan semangat memulai pelajaran.
14. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.

Kegiatan Inti (50 menit)

Langkah-langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Guru menyediakan skenario yang akan diperagakan	Kegiatan Guru 4. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa pada pembelajaran ini 5. Guru menjelaskan organ-organ dalam sistem pencernaan. 6. Guru menunjukkan organ-organ sistem pencernaan manusia. Kegiatan siswa 1. Siswa melihat gambar yang sudah diberikan oleh guru. (Mengamati)
Guru membentuk kelompok	Kegiatan Guru a. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang b. Guru mengawasi pembentukan kelompok siswa. c. Guru membagi skenario kepada setiap peserta didik. Kegiatan Siswa 4. Siswa duduk bersama kelompok masing-masing. 5. Siswa bersama kelompok membaca ulang skenario mengenai organ-organ sistem pencernaan.
Kelompok melakukan peragaan skenario	Kegiatan Guru 4. Guru mengawasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kegiatan Siswa 1. Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran mengenai organ-organ dalam sistem pencernaan beserta fungsinya untuk mencari tahu informasi mengenai materi tersebut 5. Kelompok lain yang tidak melakukan drama mendengarkan dan menyaksikan kelompok yang tampil
Siswa mengumpulkan data	Kegiatan Guru 2. Guru mengawasi kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tetap kondusif. Kegiatan Siswa 1. Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang didapat dari kelompok yang tampil mengenai organ-organ dalam sistem pencernaan beserta fungsinya.

	- Masing-masing anggota kelompok mencatat informasi di lembar kerja siswa. - Kelompok mengoreksi kembali informasi yang ditulis masing-masing anggota kelompok. (Mengasosiasi)
Menarik Kesimpulan	Kegiatan Guru - Guru menunjuk kelompok yang akan menyampaikan kesimpulan dari drama yang dimainkan. - Guru memberikan kesimpulan akhir yang mudah dipahami oleh siswa. Kegiatan Siswa - Kelompok yang ditunjuk oleh guru mengkomunikasikan hasil yang didapatkan dari drama yang dilakukan. - Setiap kelompok mengoreksi hasil jawabannya. (Mengkomunikasikan)
Kegiatan Penutup (10 menit)	
- Guru menarik kesimpulan tentang organ-organ sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. - Guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa. - Guru memberikan penghargaan atau apresiasi terhadap siswa yang telah menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama yang baik. - Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mengungkapkan sistem pencernaan manusia, organ-organ sistem pencernaan, dan fungsi organ-organ sistem pencernaan. - Guru memberikan tugas rumah untuk dikerjakan siswa. - Guru menutup pembelajaran pada hari itu dengan berdoa dan memberikan sedikit motivasi. - Guru memberikan salam.	

I. Penilaian

a. Sikap

Penilaian sikap dilakukan pada saat melakukan pembelajaran dengan mencatat sikap dari masing-masing peserta didik. Berikut ini rubrik penilaian sikap, yaitu

[illegible]

Keterangan :

- e. K (Kurang) : 1
- f. C (Cukup) : 2
- g. B (Baik) : 3
- h. SB (Sangat Baik) : 4

Catatan :

Aspek sikap dinilai dengan kriteria :

- 100 = Sangat Baik
- 75 = Baik
- 50 = Cukup
- 25 = Kurang

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikali dengan 4

- b. Pengetahuan
Dilakukan dengan menilai hasil tes tertulis (pilihan ganda).
- c. Keterampilan

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1	Keaktifan dalam diskusi kelompok	Aktif dalam melakukan diskusi dan ikut memberikan ide sebagai solusi dalam kelompok	Aktif mengikuti diskusi, akan tetapi belum bisa memberikan solusi dalam kelompok	Aktif mengikuti diskusi, tapi tidak ikut memberikan solusi dalam kelompok	Kurang aktif dan tanggap dalam diskusi dengan kelompok
2	Terampil dalam memperagakan peran	Peran diperagakan dengan benar dan ekspresif	Peran diperagakan dengan benar tapi belum ekspresif	Peran diperagakan seadanya saja, belum benar dan ekspresif	Peran diperagakan biasa saja
3	Terampil dalam mempresentasikan hasil diskusi	Hasil diskusi benar dan dipresentasikan dengan bahasa yang baik dan benar	Hasil diskusi sudah benar, namun belum bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik	Hasil diskusi kurang tepat, namun bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik	Hasil diskusi kurang tepat dan belum bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik

J. Program Remedial dan Pengayaan

- a. Program Remedial
- c. Untuk peserta didik yang nilainya berada di bawah KKM, maka peserta didik harus belajar ulang tentang materi perpindahan panas

dengan guru wali kelasnya.

- d. Setelah melakukan pembelajaran ulang, peserta didik melakukan tes remedial untuk memperbaiki nilai yang belum tuntas.

- b. Program Pengayaan

- a. Pengayaan akan diberikan kepada peserta didik yang memiliki nilai tes minimal sesuai KKM.
 - b. Pengayaan yang diberikan adalah lanjutan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik

Padangsidempuan, November 2024

Guru Kelas V



Lamroini Lubis, S.Pd

NIP. 198303112011012018

Peneliti



Annisa Mei Rina Siregar

NIM. 2020500221

Mengetahui

Kepala SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan



Lela Sari Lubis, S.Pd

NIP. 198201172005022001

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 2 PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100208/12 Padangsidempuan
Kelas/Semester : V (lima)/Ganjil
Tema : 3 Makanan Sehat
Subtema : 2 Pentingnya Makanan Sehat bagi Tubuh
Pembelajaran : 1
Fokus Pembelajaran : IPA
Alokasi waktu : 2 × 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual, dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.6.6 Peserta didik mampu mengidentifikasi pengertian gangguan pada organ-organ pencernaan manusia. 3.6.7 Peserta didik mampu menjelaskan macam-macam gangguan pada organ-organ pencernaan manusia.
4.5 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi	1.6.3 Peserta didik mampu membuat rangkuman mengenai gangguan dalam sistem

pencernaan pada hewan atau manusia.	pencernaan manusia bersama kelompok.
-------------------------------------	--------------------------------------

C. Rumusan Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik diharapkan mampu untuk mengidentifikasi pengertian gangguan pada organ-organ pencernaan manusia dengan benar.
2. Peserta didik diharapkan mampu untuk menjelaskan macam-macam gangguan pada organ-organ pencernaan manusia dengan tepat.
3. Peserta didik mampu membuat rangkuman mengenai gangguan dalam sistem pencernaan manusia dengan rapi.

D. Materi Pembelajaran

1. Gangguan pada Sistem Pencernaan Manusia
2. Macam-macam Gangguan Sistem Pencernaan Manusia.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Role Playing* (Bermain Peran)
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Percobaan dan Tanya Jawab

F. Sumber Belajar

1. Buku Guru SD/MI Kelas V, *Tema 3 Makanan Sehat*, (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Siswa SD/MI Kelas V, *Tema 3 Makanan Sehat*, (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

G. Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran
 - a. Gambar Alat Pencernaan
 - b. Papan tulis
 - c. Lembar Tugas
2. Sarana dan Prasarana
 - g. Spidol
 - h. Pensil Warna
 - i. Kertas Origami

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran serta menanyakan kabar peserta didik. 2. Memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Memberikan motivasi kepada peserta didik. 15. Memberitahukan materi yang akan dipelajari pada hari itu 16. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.

17. Guru memberikan sedikit ice breaking untuk memberikan semangat memulai pelajaran.
18. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.

Kegiatan Inti (50 menit)

Langkah-langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Guru menyediakan skenario yang akan diperagakan	Kegiatan Guru 7. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa pada pembelajaran ini 8. Guru menjelaskan macam-macam gangguna dalam sistem pencernaan manusia. 9. Guru menjelaskan macam-macam gangguan dalam sistem pencernaan manusia. Kegiatan siswa 1. Siswa melihat gambar yang sudah diberikan oleh guru. (Mengamati)
Guru membentuk kelompok	Kegiatan Guru 1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang 2. Guru mengawasi pembentukan kelompok siswa. 3. Guru membagi skenario kepada setiap peserta didik. Kegiatan Siswa 6. Siswa duduk bersama kelompok masing-masing. 7. Siswa bersama kelompok membaca ulang skenario mengenai organ-organ sistem pencernaan.
Kelompok melakukan peragaan skenario	Kegiatan Guru 6. Guru mengawasi kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kegiatan Siswa 1. Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran mengenai gangguan dalam sistem pencernaan manusia. 7. Kelompok lain yang tidak melakukan drama mendengarkan dan menyaksikan kelompok yang tampil
Siswa mengumpulkan data	Kegiatan Guru 3. Guru mengawasi kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tetap kondusif. Kegiatan Siswa 1. Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang didapat dari kelompok yang tampil mengenai gangguan dalam sistem pencernaan manusia.

	- Masing-masing anggota kelompok mencatat informasi di lembar kerja siswa. - Kelompok mengoreksi kembali informasi yang ditulis masing-masing anggota kelompok. (Mengasosiasi)
Menarik Kesimpulan	Kegiatan Guru - Guru menunjuk kelompok yang akan menyampaikan kesimpulan dari drama yang dimainkan. - Guru memberikan kesimpulan akhir yang mudah dipahami oleh siswa. Kegiatan Siswa - Kelompok yang ditunjuk oleh guru mengkomunikasikan hasil yang didapatkan dari drama yang dilakukan. - Setiap kelompok mengoreksi hasil jawabannya. (Mengkomunikasikan)
Kegiatan Penutup (10 menit)	
- Guru menarik kesimpulan tentang gangguan dalam sistem pencernaan manusia - Guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa. - Guru memberikan penghargaan atau apresiasi terhadap siswa yang telah menunjukkan sikap disiplin dan kerjasama yang baik. - Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk menyimpulkan macam-macam gangguan dalam sistem pencernaan manusia. - Guru memberikan tugas rumah untuk dikerjakan siswa. - Guru menutup pembelajaran pada hari itu dengan berdoa dan memberikan sedikit motivasi. - Guru memberikan salam.	

I. Penilaian

1. Sikap

Penilaian sikap dilakukan pada saat melakukan pembelajaran dengan mencatat sikap dari masing-masing peserta didik. Berikut ini rubrik penilaian sikap, yaitu

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Santun				Jujur			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan :

- a. K (Kurang) : 1
- b. C (Cukup) : 2
- c. B (Baik) : 3
- d. SB (Sangat Baik) : 4

Catatan :

Aspek sikap dinilai dengan kriteria :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Cukup

25 = Kurang

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikali dengan 4

2. Pengetahuan

Dilakukan dengan memberikan tes pengetahuan berupa pilhan ganda dengan 10 soal.

3. Keterampilan

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1	Keaktifan dalam diskusi kelompok	Aktif dalam melakukan diskusi dan ikut memberikan ide sebagai solusi dalam kelompok	Aktif mengikuti diskusi, akan tetapi belum bisa memberikan solusi dalam kelompok	Aktif mengikuti diskusi, tapi tidak ikut memberikan solusi dalam kelompok	Kurang aktif dan tanggap dalam diskusi dengan kelompok
2	Terampil dalam memperagakan peran	Peran diperagakan dengan benar dan ekspresif	Peran diperagakan dengan benar tapi belum ekspresif	Peran diperagakan seadanya saja, belum benar dan ekspresif	Peran diperagakan biasa saja

3	Terampil dalam mempresentasikan hasil diskusi	Hasil diskusi benar dan dipresentasikan dengan bahasa yang baik dan benar	Hasil diskusi sudah benar, namun belum bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik	Hasil diskusi kurang tepat, namun bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik	Hasil diskusi kurang tepat dan belum bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik
---	---	---	--	---	--

J. Program Remedial dan Pengayaan

1. Program Remedial
 - e. Untuk peserta didik yang nilainya berada di bawah KKM, maka peserta didik harus belajar ulang tentang materi perpindahan panas dengan guru wali kelasnya.
 - f. Setelah melakukan pembelajaran ulang, peserta didik melakukan tes remedial untuk memperbaiki nilai yang belum tuntas.
2. Program Pengayaan
 - a. Pengayaan akan diberikan kepada peserta didik yang memiliki nilai tes minimal sesuai KKM.
 - b. Pengayaan yang diberikan adalah lanjutan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik

Padangsidempuan, Desember 2024

Guru Kelas V



Lamroini Lubis, S.Pd
NIP. 198303112011012018

Peneliti



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221

Mengetahui

Kepala SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan



Lela Sari Lubis, S.Pd
NIP. 198201172005022001

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 2 PERTEMUAN II

Satuan Pendidikan : SD Negeri 100208/12 Padangsidempuan
Kelas/Semester : V (lima)/Ganjil
Tema : 3 Makanan Sehat
Subtema : 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan?
Pembelajaran : 5
Fokus Pembelajaran : IPA
Alokasi waktu : 2 × 35 menit

K. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual, dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

L. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	3.6.8 Peserta didik mampu mengidentifikasi organ-organ pencernaan manusia. 3.6.9 Peserta didik mampu menjelaskan fungsi dari organ-organ pencernaan manusia.
4.6 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia.	1.6.4 Peserta didik mampu memasang gambar organ pencernaan dengan fungsinya masing-masing bersama kelompok.

M. Rumusan Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik diharapkan mampu untuk mengidentifikasi organ-organ pencernaan manusia dengan benar.
2. Peserta didik diharapkan mampu untuk menjelaskan fungsi dari organ-organ pencernaan dengan jelas.
3. Peserta didik mampu memasang gambar organ-organ pencernaan dengan fungsinya masing-masing bersama kelompok.

N. Materi Pembelajaran

1. Penyakit pada Sistem Pencernaan Manusia
2. **Macam-macam penyakit Sistem Pencernaan Manusia.**

O. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Role Playing* (Bermain Peran)
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Percobaan dan Tanya Jawab

P. Sumber Belajar

1. Buku Guru SD/MI Kelas V, *Tema 3 Makanan Sehat*, (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Siswa SD/MI Kelas V, *Tema 3 Makanan Sehat*, (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Q. Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran
 - g. Gambar Alat Pencernaan
 - h. Papan tulis
 - i. Lembar Tugas
2. Sarana dan Prasarana
 - j. Spidol
 - k. Pensil Warna
 - l. Kertas Origami

R. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)
1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran serta menanyakan kabar peserta didik. 2. Memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Memberikan motivasi kepada peserta didik. 4. Memberitahukan materi yang akan dipelajari pada hari itu 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung. 6. Guru memberikan sedikit ice breaking untuk memberikan semangat memulai pelajaran. 7. Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
Kegiatan Inti (50 menit)

Langkah-langkah Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Guru menyediakan skenario yang akan diperagakan	Kegiatan Guru 1. Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai oleh siswa pada pembelajaran ini 2. Guru menjelaskan macam-macam ganggana dalam sistem pencernaan manusia. 3. Guru menjelaskan macam-macam gangguan dalam sistem pencernaan manusia. Kegiatan siswa 1. Siswa melihat gambar yang sudah diberikan oleh guru. (Mengamati)

S. Penilaian

1. Sikap

Penilaian sikap dilakukan pada saat melakukan pembelajaran dengan mencatat sikap dari masing-masing peserta didik. Berikut ini rubrik penilaian sikap, yaitu

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Santun				Jujur			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan :

- e. K (Kurang) : 1
- f. C (Cukup) : 2
- g. B (Baik) : 3
- h. SB (Sangat Baik) : 4

Catatan :

Aspek sikap dinilai dengan kriteria :

- 100 = Sangat Baik
- 75 = Baik
- 50 = Cukup
- 25 = Kurang

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikali dengan 4

2. Pengetahuan

Dilakukan dengan menilai hasil tes tertulis (pilihan ganda).

3. Keterampilan

No.	Kriteria	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
1	Keaktifan dalam diskusi kelompok	Aktif dalam melakukan diskusi dan ikut memberikan ide sebagai solusi dalam kelompok	Aktif mengikuti diskusi, akan tetapi belum bisa memberikan solusi dalam kelompok	Aktif mengikuti diskusi, tapi tidak ikut memberikan solusi dalam kelompok	Kurang aktif dan tanggap dalam diskusi dengan kelompok
2	Terampil dalam memperagakan peran	Peran diperagakan dengan benar dan ekspresif	Peran diperagakan dengan benar tapi belum ekspresif	Peran diperagakan seadanya saja, belum benar dan ekspresif	Peran diperagakan biasa saja
3	Terampil dalam mempresentasikan hasil diskusi	Hasil diskusi benar dan dipresentasikan dengan bahasa yang baik dan benar	Hasil diskusi sudah benar, namun belum bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik	Hasil diskusi kurang tepat, namun bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik	Hasil diskusi kurang tepat dan belum bisa menyampaikan dengan bahasa yang baik

T. Program Remedial dan Pengayaan

1. Program Remedial

- g. Untuk peserta didik yang nilainya berada di bawah KKM, maka peserta didik harus belajar ulang tentang materi perpindahan panas dengan guru wali kelasnya.
- h. Setelah melakukan pembelajaran ulang, peserta didik melakukan tes remedial untuk memperbaiki nilai yang belum tuntas.

2. Program Pengayaan

- a. Pengayaan akan diberikan kepada peserta didik yang memiliki nilai tes minimal sesuai KKM.
- b. Pengayaan yang diberikan adalah lanjutan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik

Padangsidimpuan, Desember 2024

Guru Kelas V

Peneliti



Lamroini Lubis, S.Pd
NIP. 198303112011012018



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221

Mengetahui

Kepala SD Negeri 200108/12 Padangsidimpuan



Lela Sari Lubis, S.Pd
NIP. 198201172005022001

Lampiran 5

KISI-KISI TES

Sekolah : SD Negeri 100210/12 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : V/Ganjil
Kurikulum : 2013

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia.	Sistem Pencernaan	Mengidentifikasi pengertian sistem pencernaan	C1 Mengidentifikasi	1	Pilihan Ganda
2		Sistem Pencernaan	Mengidentifikasi pengertian pencernaan mekanis	C1 Mengidentifikasi	2	Pilihan Ganda
3		Sistem Pencernaan	Mengidentifikasi pengertian pencernaan kimiawi	C1 Mengidentifikasi	3	Pilihan Ganda
4		Sistem Pencernaan	Mengidentifikasi tempat terjadinya pencernaan mekanis	C1 Mengidentifikasi	4	Pilihan Ganda

5		Sistem Pencernaan	Mengidentifikasi tempat terjadinya pencernaan kimiawi	C1 Mengidentifikasi	5	Pilihan Ganda
6		Sistem Pencernaan	Mengidentifikasi urutan sistem pencernaan	C1 Mengidentifikasi	6	Pilihan Ganda
7		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menjelaskan fungsi mulut	C2 Menjelaskan	7	Pilihan Ganda
8		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menjelaskan bagian-bagian mulut yang ikut serta dalam proses pencernaan	C2 Menjelaskan	8	Pilihan Ganda
9		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menjelaskan fungsi kerongkongan	C2 Menjelaskan	9	Pilihan Ganda
10		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menjelaskan fungsi lambung	C2 Menjelaskan	10	Pilihan Ganda
11		Organ dan Fungsinya dalam	Menjelaskan penyakit yang terjadi di dalam sistem pencernaan	C2 Menjelaskan	11	Pilihan Ganda

		Sistem Pencernaan				
12		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menjelaskan makanan yang baik untuk sistem pencernaan	C2 Menjelaskan	12	Pilihan Ganda
13		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menentukan fungsi usus halus	C3 Menentukan	13	Pilihan Ganda
14		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menentukan bagian-bagian dari usus halus	C3 Menentukan	14	Pilihan Ganda
15		Nutrisi yang dibutuhkan dalam Sistem Pencernaan	Menentukan nutrisi yang baik untuk pencernaan	C3 Menentukan	15	Pilihan Ganda
16		Gangguan pada Sistem Pencernaan	Menentukan penyakit yang terdapat dalam sistem pencernaan	C3 Menentukan	16	Pilihan Ganda
17		Gangguan pada Sistem Pencernaan	Menentukan pengertian penyebab Maag	C3 Menentukan	17	Pilihan Ganda

18		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menentukan fungsi dari Usus Besar	C3 Menentukan	18	Pilihan Ganda
19		Nutrisi yang Dibutuhkan dalam Sistem Pencernaan	Menelaah nutrisi-nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh	C4 Menelaah	19	Pilihan Ganda
20		Gangguan pada Sistem Pencernaan	Menelaah penyakit yang terjadi dalam sistem pencernaan	C4 Menelaah	20	Pilihan Ganda
21		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menelaah organ terakhir pada sistem pencernaan	C4 Menelaah	21	Pilihan Ganda
22		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menelaah fungsi lambung	C4 Menelaah	22	Pilihan Ganda
23		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menelaah enzim-enzim yang membantu sistem pencernaan	C4 Menelaah	23	Pilihan Ganda
24		Organ dan Fungsinya dalam Sistem Pencernaan	Menelaah tugas enzim yang membantu sistem pencernaan	C4 Menelaah	24	Pilihan Ganda

		Sistem Pencernaan				
25		Gangguan pada Sistem Pencernaan	Menyimpulkan penyebab terjadinya sembelit	C5 Menyimpulkan	25	Pilihan Ganda
26		Nutrisi yang Dibutuhkan dalam Sistem Pencernaan	Menyimpulkan kegunaan karbohidrat dan protein	C5 Menyimpulkan	26	Pilihan Ganda
27		Gangguan pada Sistem Pencernaan	Menyimpulkan penyebab terjadinya usus buntu	C5 Menyimpulkan	27	Pilihan Ganda
28		Nutrisi yang Dibutuhkan dalam Sistem Pencernaan	Menyimpulkan nutrisi yang dibutuhkan saat mengalami sembelit	C5 Menyimpulkan	28	Pilihan Ganda
29		Nutrisi yang Dibutuhkan dalam Sistem Pencernaan	Menyimpulkan kegunaan serat dan air di dalam tubuh	C5 Menyimpulkan	29	Pilihan Ganda
30		Nutrisi yang Dibutuhkan dalam Sistem Pencernaan	Menyimpulkan kegunaan lemak dan mineral di dalam tubuh	C5 Menyimpulkan	30	Pilihan Ganda

Lampiran 6

LEMBAR VALIDASI BUTIR SOAL KOGNITIF

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan
Mata Pelajaran : IPA
Kelas/Semester : V/Ganjil
Pokok Bahasan : Sistem Pencernaan Manusia
Nama Validator : Himsar, M. Pd.
Pekerjaan : Dosen

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 direvisi atau dapat menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

b. Skala penilaian

1 = Sangat Kurang 3 = Baik

2 = Kurang 4 = Sangat Baik

c. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No.	Aspek yang ditelaah	Kriteria			
		1	2	3	4
I	A. Materi/Isi				
	1. Soal sesuai dengan KD dan materi Sistem Pencernaan Manusia.				
	2. Soal sesuai dengan indikator dan materi Sistem Pencernaan Manusia.				
	3. Pilihan jawaban yang tidak sama dan logis.				
	4. Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat.				
	5. Soal sesuai dengan ranah kognitif dan materi Sistem Pencernaan Manusia yang diukur.				
II	B. Konstruksi				
	1. Pokok soal tentang Sistem Pencernaan Manusia dirumuskan dengan jelas.				

	2. Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal tentang Sistem Pencernaan Manusia				
	3. Pokok soal tentang Sistem Pencernaan Manusia tidak memberikan petunjuk kunci jawaban.				
	4. Pokok soal tentang Sistem Pencernaan Manusia tidak memberikan pernyataan negatif ganda.				
	5. Gambar/grafik/tabel/diagram yang digunakan pada soal tentang Sistem Pencernaan Manusia disajikan dengan jelas.				
	6. Pilihan jawaban berbentuk angka atau waktu disusun berdasarkan besar kecilnya angka atau kronologis kejadian.				
III	C. Bahasa				
	1. Penulisan soal tentang Sistem Pencernaan Manusia menggunakan bahasa yang sesuai dengan KBBI.				
	2. Penulisan soal tentang Sistem Pencernaan Manusia menggunakan bahasa yang komunikatif.				
	3. Pilihan jawaban tidak menggunakan kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.				
	4. Penulisan soal tentang Sistem Pencernaan Manusia menggunakan kalimat jelas dan mudah dimengerti.				

D. Penilaian Umum

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

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan,
Validator,

2024



Himsar, M. Pd.
NIDN. 2011048501

No.	Indikator Soal	Soal	Kunci Jawaban	Validasi		Catatan
				Ya	Tidak	
1	Mengidentifikasi pengertian sistem pencernaan	Proses pengolahan makanan yang dilakukan oleh organ-organ dalam tubuh manusia agar nutrisinya dapat diserap dan diubah menjadi energi merupakan pengertian dari.... a. Sistem pencernaan b. Sistem pernapasan c. Sistem ekskresi d. Sistem inhale dan exhale	A			
2	Mengidentifikasi pengertian pencernaan mekanis	Pencernaan yang terjadi saat makanan dikunyah, dicampur dan diremas disebut dengan pencernaan.... a. Pencernaan mekanis b. Pencernaan sehat c. Pencernaan kimiawi d. Sistem pernapasan	A			
3	Mengidentifikasi pengertian pencernaan kimiawi	Pencernaan secara kimiawi adalah.... a. Pencernaan yang terjadi saat makanan dikunyah di dalam mulut b. Pencernaan yang terjadi saat kelenjar ludah menambahkan enzim untuk pemecahan makanan lebih lanjut c. Pencernaan yang terjadi di lambung d. Pencernaan yang terjadi saat meremas makanan	B			
4	Mengidentifikasi tempat terjadinya pencernaan mekanis	Pencernaan mekanis terjadi di.... a. Kerongkongan b. Usus Halus c. Mulut d. Anus	C			

5	Mengidentifikasi tempat terjadinya pencernaan kimiawi	Mulut, lambung, dan usus halus adalah tempat terjadinya pencernaan secara - Pencernaan secara mekanis - Pencernaan yang baik - Pencernaan yang sehat - Pencernaan secara kimiawi	D			
6	Mengidentifikasi urutan sistem pencernaan	Berikut ini urutan sistem pencernaan yang benar adalah - Mulut – Kerongkongan – Lambung – Usus Halus – Usus Besar – Anus - Kerongkongan – Lambung – Hati – Usus Halus- Usus Besar – Anus - Mulut – Lambung – Pankreas – Usus Besar – Anus - Mulut – Kerongkongan – Usus Besar – Usus Halus - Anus	A			
7	Menjelaskan fungsi mulut	Fungsi mulut dalam sistem pencernaan adalah - Tempat keluarnya sisa makanan - Tempat mengunyah makanan menjadi halus - Penghancuran ampas makanan menjadi kotoran - Menyalurkan makanan menuju lambung	B			
8	Menjelaskan bagian-bagian mulut yang ikut serta dalam proses pencernaan	Berikut bagian di dalam mulut yang ikut dalam proses pencernaan yaitu - Pankreas - Hati	D			

		c. Esofagus d. Gigi				
9	Menjelaskan fungsi kerongkongan	Organ yang menjadi penyalur makanan menuju lambung adalah 1. Kerongkongan 2. Lambung 3. Lidah 4. Air liur	A			
10	Menjelaskan fungsi lambung	Memecah makanan agar mudah diserap oleh usus adalah fungsi dari a. Lambung b. Kerongkongan c. Usus Besar d. Hati	C			
11	Menjelaskan penyakit yang terjadi di dalam sistem pencernaan	Diare dapat terjadi karena a. Produksi asam klorida yang berlebih b. Penumpukan kotoran di usus buntu c. Terlalu banyak mengonsumsi makanan yang pedas dan asam d. Makanan tidak dikunyah sampai halus	C			
12	Menjelaskan makanan yang baik untuk sistem pencernaan	Makanan yang baik untuk sistem pencernaan sebaiknya mengandung nutrisi yang baik. Salah satu nutrisi yang dibutuhkan tubuh adalah karbohidrat. Makanan yang mengandung karbohidrat di bawah ini adalah a. Kentang b. Minyak goreng c. Garam d. Margarin	A			
13	Menentukan fungsi usus halus	Makanan yang masuk dari lambung dicampur dengan	C			

		getah pankreas dan getah empedu, kemudian sari makanan yang dibentuk diedarkan ke seluruh tubuh oleh darah. Proses ini merupakan tugas dari - Usus besar - Lambung - Usus Halus - Mulut				
14	Menentukan bagian-bagian dari usus halus	Yang termasuk bagian dari usus halus adalah - Gigi - Getah empedu - Usus Buntu - Lidah	B			
15	Menentukan nutrisi yang baik untuk pencernaan	Yang termasuk nutrisi yang baik untuk pencernaan adalah, <i>kecuali</i> - Karbohidrat - Hidrogen - Serat - Lemak	B			
16	Menentukan penyakit yang terdapat dalam sistem pencernaan	Penyakit yang berkaitan dengan sistem pencernaan adalah - Asma - Sembelit - Serangan Jantung - Kolesterol	B			
17	Menentukan penyebab Maag	Gejala yang timbul pada saat seseorang menderita maag adalah - Sering buang air besar - Perut terasa sakit dan mual apabila terlambat makan - Tubuh demam - Penderita mengigau, akibat demam tinggi	A			

18	Menentukan fungsi dari Usus Besar	Penghancuran sis makanan dengan bakteri pembusuk dan pembusukkan sisa makanan menjadi kotoran merupakan tugas dari organ - Usus halus - Usus besar - Lambung - Anus	B			
19	Menelaah nutrisi-nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh	Apabila tubuh mengalami sembelit, maka hal itu menandakan bahwa tubuh membutuhkan Untuk melancarkan pencernaan dan melarutkan zat-zat makanan. - Mineral - Vitamin - Lemak - Air	D			
20	Menelaah penyakit yang terjadi dalam sistem pencernaan	Apabila seseorang mengalami tubuh menggigil, lemah dan mual, serta penderita mengigau akibat demam tinggi. Maka seseorang tersebut menderita penyakit - Usus buntu - Maag - Tifus - Gerd	C			
21	Menelaah organ terakhir pada sistem pencernaan	Organ yang menjadi tempat keluarnya kotoran atau sisa makanan dan merupakan organ terakhir dalam saluran pencernaan adalah - Mulut - Kerongkongan - Anus - Lambung	C			

22	Menelaah fungsi lambung	Organ pencernaan yang terletak di sebelah kiri atas dan berfungsi untuk meremas dan memecah makanan adalah a. Mulut b. Hati c. Lambung d. Pankreas	C			
23	Menelaah enzim-enzim yang membantu sistem pencernaan	Enzim yang terdapat di usus halus dan berfungsi mengubah protein menjadi asam amino adalah a. Amilase b. Tripsin c. Lipase d. Renin	B			
24	Menelaah tugas enzim yang membantu sistem pencernaan	Enzim amilase berfungsi sebagai adalah a. mengubah protein menjadi pepton. b. membunuh kuman yang terbawa bersama dengan makanan. c. mengendapkan protein susu (kasein) menjadi air susu d. menghancurkan zat tepung menjadi gula	D			
25	Menyimpulkan penyebab terjadinya sembelit	Salah satu penyebab terjadinya sembelit adalah a. Kurang minum air putih dan memakan makanan tinggi serat b. Sering minum es c. Sering makan yang pedas d. Sering berolahraga	A			
26	Menyimpulkan kegunaan karbohidrat dan protein	Membentuk energi dan membentuk sebuah antibodi untuk tubuh merupakan fungsi dari	D			

		a. Mineral dan lemak b. Protein dan serat c. Air dan karbohidrat d. Karbohidrat dan protein				
27	Menyimpulkan penyebab terjadinya usus buntu	Adanya infeksi organ yang menyumbat lubang yang menghubungkan usus buntu dan usus besar dapat mengakibatkan terjadinya penyakit a. Diare b. Sembelit c. Usus buntu d. Maag	C			
28	Menyimpulkan nutrisi yang dibutuhkan saat mengalami sembelit	Untuk mengatasi sembelit, maka seseorang harus mengonsumsi serat yang tinggi. Serat dapat ditemukan di dalam buah-buahan seperti a. Brokoli b. Jeruk c. Wortel d. Tomat	B			
29	Menyimpulkan kegunaan mineral di dalam tubuh	Nutrisi yang dapat membantu dan mengatur pertumbuhan tulang dan gigi adalah a. Karbohidrat b. Air c. Mineral d. Protein	C			
30	Menyimpulkan kegunaan vitamin di dalam tubuh	Yang berfungsi untuk menjaga tubuh tetap sehat dan menghindarkan tubuh dari serangan penyakit adalah a. Air b. Lemak c. Protein d. Vitamin	D			

Lampiran 7

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Himsar, M. Pd.

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes penguasaan konsep, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Negeri 200108/12 Padangsidimpuan”**.

Yang disusun oleh:

Nama : Annisa Mei Rina Siregar

Nim : 2020500221

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

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

Padangsidimpuan, Juni 2024

Validator,



Himsar, M. Pd
NIDN. 2011048501

Lampiran 8

SKENARIO/SCRIPT METODE *ROLE PLAYING* SIKLUS I PERTEMUAN 1

Skenario ini dibuat berdasarkan buku tema 3 Makanan Sehat yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan. Berikut ini skenario mengenai Sistem Pencernaan Manusia menggunakan metode *Role Playing* :

1. Mulut

Aku adalah rongga terbuka di kepala yang merupakan bagian awal dari sistem pencernaan dan juga alat komunikasi. Aku memiliki beberapa bagian yang penting, yaitu gigi, gusi, lidah, kelenjar ludah, dan langit-langit mulut.

2. Kerongkongan

Aku adalah organ tubuh berupa tabung otot berongga yang memanjang dari leher hingga lambung dan memiliki peran penting dalam sistem pencernaan. Aku disebut juga sebagai esofagus yang merupakan penghubung antara rongga mulut dan lambung.

3. Lambung

Aku adalah salah satu organ penting dalam sistem pencernaan manusia yang berbentuk seperti kantong besar dan terletak di perut sebelah kiri. Aku memiliki beberapa enzim yang terdiri dari :

- a. Pepsin, bertugas untuk memecah protein menjadi pepton.
- b. Lipase, bertugas untuk memecah lemak menjadi asam lemak dan gliserol.
- c. Asam klorida (HCl), bertugas untuk mengubah pepsinogen menjadi pepsin dan membunuh mikroorganisme patogen.
- d. Renin, bertugas untuk mendapatkan protein susu.

4. Usus Halus

Aku adalah bagian sistem pencernaan yang paling Panjang dan memiliki 3 bagian, yaitu usus dua belas jari (*duodenum*), usus kosong (*jejunum*), dan usus penyerap (*ileum*). Di dalam usus halus ada beberapa nutrisi yang diserap, yaitu lemak, karbohidrat, protein, vitamin, dan mineral.

5. Usus Besar

Aku adalah organ tubuh yang terletak di bagian akhir saluran pencernaan dan aku memiliki bakteri *Eschericia Coli* yang membantu proses pembusukan makanan menjadi feses.

6. Anus

Aku adalah bagian akhir dari usus besar yang berfungsi sebagai jalan keluar feses dari tubuh. Aku berada di bagian bawah rektum yang merupakan bagian terakhir dari usus besar. Aku memiliki panjang 3-4 cm dan terdiri dari 2 bagian, yaitu lapisan dalam tubuh (usus) dan lapisan luar tubuh (kulit).

SKENARIO/SCRIPT METODE *ROLE PLAYING*

SIKLUS I PERTEMUAN 2

Skenario ini dibuat berdasarkan buku tema 3 Makanan Sehat yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan. Berikut ini skenario mengenai Sistem Pencernaan Manusia menggunakan metode *Role Playing* :

1. Mulut

Aku adalah mulut. Saat makanan masuk ke dalamku, maka gigi akan mengunyah makanan menjadi kecil. Kelenjar ludah akan membantu menelan makanan. Jadi, aku berfungsi untuk mengunyah, memproses makanan, dan menyalurkannya ke kerongkongan.

2. Kerongkongan

Saat ludah membantu makanan untuk ditelan, maka makanan tersebut akan melewatiku. Aku adalah kerongkongan. Aku bertugas untuk membawa makanan menuju lambung dan mencegah masuknya benda asing ke dalam lambung. Gerakan menelan makanan disebut gerakan peristaltik.

3. Lambung

Aku adalah penyimpan dan pengolah makanan dengan bantuan asam dan enzim. Aku juga bertugas untuk menyerap zat yang baik dan menyingkirkan zat berbahaya.

4. Usus Halus

Aku berfungsi untuk memecah makanan menjadi cair, sehingga tubuh dapat menyerap nutrisi yang dibutuhkan dan mengeluarkan komponen yang tidak dibutuhkan.

5. Usus Besar

Aku berfungsi untuk menyerap air dan garam-garam mineral, membusukkan makanan dengan bakteri pembusuk menjadi kotoran (feses), lalu mendorong feses menuju rektum dan menstabilkan kadar asam, serta memproduksi antibodi.

6. Anus

Anus adalah tempat keluarnya kotoran atau hasil pembusukan dari usus besar. Ada tiga jenis kotoran yang dikeluarkan dari anus, yaitu :

- a. Hasil pembusukan berbentuk padat dikeluarkan dalam bentuk tinja atau feses.
- b. Hasil pembusukan berbentuk gas dikeluarkan dalam bentuk kentut.
- c. Hasil pembusukan berupa cairan disalurkan dan disaring melalui ginjal.

SKENARIO/SCRIPT METODE *ROLE PLAYING*

SIKLUS II PERTEMUAN 1

Skenario ini dibuat berdasarkan buku tema 3 Makanan Sehat yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan. Berikut ini skenario mengenai penyakit yang menyerang Sistem Pencernaan Manusia menggunakan metode *Role Playing* :

1. Diare

Aku adalah penyakit yang menyerang sistem pencernaan. Aku ditandai dengan seringnya manusia buang air secara terus-menerus dan sering bolak-balik ke kamar mandi.

2. Maag

Aku adalah penyakit yang menyerang sistem pencernaan. Aku terjadi karena adanya ketidakseimbangan asam di dalam lambung.

3. Muntaber

Aku adalah penyakit yang menyerang sistem pencernaan. Aku terjadi karena adanya bakteri yang mengganggu perut manusia, sehingga perutnya menjadi sering sakit, sering buang air besar (BAB), dan muntah.

4. Radang Usus (Usus Buntu)

Aku adalah penyakit yang menyerang sistem pencernaan. Aku terjadi karena kotoran di dalam perut manusia menumpuk di usus buntu atau umbai cacing.

5. Tifus

Aku adalah penyakit yang menyerang sistem pencernaan. Aku terjadi di dalam usus halus dan biasanya disebabkan karena mengonsumsi makanan yang kurang bersih atau yang tercemar oleh bakteri. Nama bakterinya adalah *Salmonella Typhi*.

6. Wasir

Aku adalah penyakit yang menyerang sistem pencernaan. Aku terjadi karena adanya pembengkakan pada pembuluh vena di sekitar anus manusia. Aku bisa terjadi karena manusia sering beraktivitas dalam keadaan duduk dan juga pada ibu hamil.

SKENARIO/SCRIPT METODE *ROLE PLAYING* SIKLUS II PERTEMUAN 2

Skenario ini dibuat berdasarkan buku tema 3 Makanan Sehat yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan. Berikut ini skenario mengenai penyakit yang menyerang Sistem Pencernaan Manusia menggunakan metode *Role Playing* :

1. Karbohidrat

Aku adalah zat makanan yang berfungsi sebagai sumber tenaga, menjaga suhu tubuh, dan menjadi cadangan makanan. Aku ada di dalam beberapa makanan, contohnya nasi, jagung, sagu, singkong, ubi, dan gandum.

2. Protein

Aku berfungsi untuk membantu proses metabolisme, membentuk antibodi, dan membantu pertumbuhan, Aku bisa berasal dari hewan (hewani) dan tumbuhan (nabati). Aku bisa berasal dari kacang-kacangan, brokoli, bayam, daging, telur, hati, ikan, dan susu.

3. Lemak

Aku berfungsi sebagai sumber tenaga, cadangan makanan, dan bantalan tubuh. Aku juga berasal dari hewan (hewani) dan tumbuhan (nabati). Aku berasal dari kemiri, kacang tanah, alpukat, kelapa sawit, daging, minyak ikan, susu, dan telur.

4. Vitamin

Aku adalah zat yang dibutuhkan oleh tubuh manusia dengan mengatur proses kegiatan tubuh. Ada beberapa jenis vitamin, yaitu vitamin satuan yang terdiri dari vitamin A, D, dan K dan vitamin kompleks yang terdiri dari vitamin B Kompleks.

5. Mineral

Aku adalah zat yang dibutuhkan tubuh dalam kadar yang kecil. Aku bertugas untuk membekukan darah, membantu proses pertumbuhan, membantu mengangkut oksigen dan karbon dioksida, serta dapat mencegah berbagai penyakit. Mineral yang dibutuhkan tubuh adalah zat kapur (kalsium), zat besi, yodium, dan fosfor.

Lampiran 9

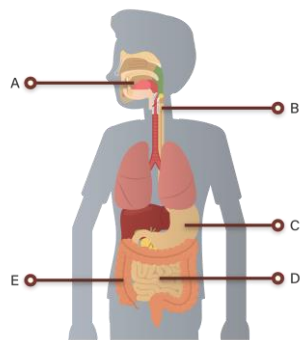
PILIHAN GANDA PRA-SIKLUS

Nama :

Kelas :

1. Kegiatan yang dilakukan tubuh dalam mencerna makanan dan menyerap nutrisi disebut dengan....
 - a. Sistem pencernaan
 - b. Sistem ekskresi
 - c. Sistem pernapasan
 - d. Sistem reproduksi
2. Organ apa saja yang digunakan dalam sistem pencernaan manusia....
 - a. Mulut – Kerongkongan – Lambung – Usus Halus – Usus Besar – Anus
 - b. Mulut – Tenggorokan – Lambung – Paru-paru – Usus Besar – Kantong Kemih
 - c. Mulut – Kerongkongan – Paru-paru – Usus Besar-Anus
 - d. Mulut – Tenggorokan – Diafragma – Paru-paru – Usus Halus – Anus
3. Perhatikan gambar di bawah ini!

Gambar ini adalah soal untuk nomor 3-8



Nama organ pencernaan yang ditunjuk oleh huruf A adalah

- a. Kerongkongan
 - b. Lambung
 - c. Mulut
 - d. Hati
4. Nama organ pencernaan yang ditunjuk oleh huruf B adalah
 - a. Anus
 - b. Usus Halus
 - c. Usus Besar
 - d. Kerongkongan

5. Nama organ pencernaan yang ditunjuk oleh huruf C adalah
 - a. Lambung
 - b. Usus Halus
 - c. Usus Besar
 - d. Lambung
6. Nama organ pencernaan yang ditunjuk oleh huruf D adalah....
 - a. Usus Halus
 - b. Mulut
 - c. Hati
 - d. Kerongkongan
7. Nama organ pencernaan yang ditunjuk oleh nomor E adalah....
 - a. Anus
 - b. Lambung
 - c. Usus Besar
 - d. Jantung
8. Bagian akhir dari sistem pencernaan yang ada pada gambar bagian paling bawah disebut dengan....
 - a. Anus
 - b. Mulut
 - c. Tenggorokan
 - d. Lambung
9. Salah satu masalah pencernaan yang sering dialami oleh manusia ditandai dengan sering buang air besar adanya infeksi bakteri disebut dengan....
 - a. Diare
 - b. Sesak Nafas
 - c. Maag
 - d. Asma
10. Makanan yang dapat dikonsumsi untuk mengobati gangguan pencernaan adalah....
 - a. Buah-buahan, sayur-sayuran, dan vitamin
 - b. Seblak, mie goreng, dan nasi goreng
 - c. Fried chicken, lontong, dan pisang
 - d. Salad buah, burger, dan kentang goreng

Lampiran 10

PILIHAN GANDA SIKLUS 1 PERTEMUAN 1

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) diantara huruf a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang benar dan tepat!

1. Pencernaan mekanis terjadi di....
 - a. Kerongkongan
 - b. Usus Halus
 - c. Mulut
 - d. Anus
2. Organ yang menjadi penyalur makanan menuju lambung adalah
 - a. Kerongkongan
 - b. Lambung
 - c. Lidah
 - d. Air liur
3. Memecah makanan agar mudah diserap oleh usus adalah fungsi dari
 - a. Lambung
 - b. Kerongkongan
 - c. Usus Besar
 - d. Hati
4. Yang termasuk bagian dari usus halus adalah
 - a. Gigi
 - b. Getah empedu
 - c. Usus Buntu
 - d. Lidah
5. Yang berfungsi untuk menjaga tubuh tetap sehat dan menghindarkan tubuh dari serangan penyakit adalah
 - a. Air
 - b. Lemak
 - c. Protein
 - d. Vitamin

6. Proses pengolahan makanan yang dilakukan oleh organ-organ dalam tubuh manusia agar nutrisinya dapat diserap dan diubah menjadi energi merupakan pengertian dari....
 - a. Sistem pencernaan
 - b. Sistem pernapasan
 - c. Sistem ekskresi
 - d. Sistem inhale dan exhale
7. Pencernaan yang terjadi saat makanan dikunyah, dicampur dan diremas disebut dengan pencernaan....
 - a. Pencernaan mekanis
 - b. Pencernaan sehat
 - c. Pencernaan kimiawi
 - d. Sistem pernapasan
8. Mulut, lambung, dan usus halus adalah tempat terjadinya pencernaan secara
 - a. Pencernaan secara mekanis
 - b. Pencernaan yang baik
 - c. Pencernaan yang sehat
 - d. Pencernaan secara kimiawi
9. Fungsi mulut dalam sistem pencernaan adalah
 - a. Tempat keluarnya sisa makanan
 - b. Tempat mengunyah makanan menjadi halus
 - c. Penghancuran ampas makanan menjadi kotoran
 - d. Menyalurkan makanan menuju lambung
10. Berikut bagian di dalam mulut yang ikut dalam proses pencernaan yaitu
 - a. Pankreas
 - b. Hati
 - c. Esofagus
 - d. Gigi

Lampiran 11

ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS 1 PERTEMUAN I

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1	AZ	80	Tuntas
2	AF	70	Tidak Tuntas
3	ARIL	40	Tidak Tuntas
4	AA	60	Tidak Tuntas
5	ADP	90	Tuntas
6	AWP	60	Tidak Tuntas
7	BU	80	Tuntas
8	DHH	40	Tidak Tuntas
9	FARL	90	Tuntas
10	FYB	90	Tuntas
11	FR	30	Tidak Tuntas
12	HS	90	Tuntas
13	HTA	90	Tuntas
14	MIS	70	Tidak Tuntas
15	MIT	70	Tidak Tuntas
16	MT	80	Tuntas
17	NNN	80	Tuntas
18	NAZ	90	Tuntas
19	PH	50	Tidak Tuntas
20	RA	70	Tidak Tuntas
21	RNL	80	Tuntas
22	SAS	80	Tuntas
23	VSH	80	Tuntas
24	WAA	20	Tidak Tuntas
25	AUS	90	Tuntas
26	DNA	90	Tuntas
Jumlah Total		1860	
Jumlah Siswa yang Tuntas		15	
Nilai Rata-rata Siswa		71,53	
Persentase Ketuntasan		57,69%	

Lampiran 12

PILIHAN GANDA

SIKLUS 1 PERTEMUAN II

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) diantara huruf a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang benar dan tepat!

1. Yang termasuk nutrisi yang baik untuk pencernaan adalah, *kecuali*
 - a. Karbohidrat
 - b. Hidrogen
 - c. Serat
 - d. Lemak
2. Penyakit yang berkaitan dengan sistem pencernaan adalah
 - a. Asma
 - b. Sembelit
 - c. Serangan Jantung
 - d. Kolestrol
3. Gejala yang timbul pada saat seseorang menderita maag adalah
 - a. Sering buang air besar
 - b. Perut terasa sakit dan mual apabila terlambat makan
 - c. Tubuh demam
 - d. Penderita mengigau, akibat demam tinggi
4. Penghancuran sisa makanan dengan bakteri pembusuk dan pembusukkan sisa makanan menjadi kotoran merupakan tugas dari organ
 - a. Usus halus
 - b. Usus besar
 - c. Lambung
 - d. Anus
5. Apabila tubuh mengalami sembelit, maka hal itu menandakan bahwa tubuh membutuhkan Untuk melancarkan pencernaan dan melarutkan zat-zat makanan.
 - a. Mineral
 - b. Vitamin
 - c. Lemak
 - d. Air
6. Organ yang menjadi tempat keluarnya kotoran atau sisa makanan dan merupakan organ terakhir dalam saluran pencernaan adalah
 - a. Mulut
 - b. Kerongkongan

- c. Anus
 - d. Lambung
7. Organ pencernaan yang terletak di sebelah kiri atas dan berfungsi untuk meremas dan memecah makanan adalah
- a. Mulut
 - b. Hati
 - c. Lambung
 - d. Pankreas
8. Adanya infeksi organ yang menyumbat lubang yang menghubungkan usus buntu dan usus besar dapat mengakibatkan terjadinya penyakit
- a. Diare
 - b. Sembelit
 - c. Usus buntu
 - d. Maag
9. Nutrisi yang dapat membantu dan mengatur pertumbuhan tulang dan gigi adalah
- a. Karbohidrat
 - b. Air
 - c. Mineral
 - d. Protein
10. Pencernaan secara kimiawi adalah....
- a. Pencernaan yang terjadi saat makanan dikunyah di dalam mulut
 - b. Pencernaan yang terjadi saat kelenjar ludah menambahkan enzim untuk pemecahan makanan lebih lanjut
 - c. Pencernaan yang terjadi di lambung
 - d. Pencernaan yang terjadi saat meremas makanan

Lampiran 13

ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS 1 PERTEMUAN II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AZ	90	Tuntas
2	AF	70	Tidak Tuntas
3	ARIL	60	Tidak Tuntas
4	AA	70	Tidak Tuntas
5	ADP	80	Tuntas
6	AWP	80	Tuntas
7	BU	80	Tuntas
8	DHH	70	Tidak Tuntas
9	FARL	80	Tuntas
10	FYB	90	Tuntas
11	FR	70	Tidak Tuntas
12	HS	80	Tuntas
13	HTA	80	Tuntas
14	MIS	70	Tidak Tuntas
15	MIT	90	Tuntas
16	MT	90	Tuntas
17	NNN	80	Tuntas
18	NAZ	90	Tuntas
19	PH	70	Tidak Tuntas
20	RA	80	Tuntas
21	RNL	80	Tuntas
22	SAS	80	Tuntas
23	VSH	90	Tuntas
24	WAA	40	Tidak Tuntas
25	AUS	80	Tuntas
26	DNA	80	Tuntas
Jumlah Total		2020	
Jumlah Siswa yang Tuntas		18	
Nilai Rata-rata Siswa		77,69	
Persentase Ketuntasan		69,23%	

Lampiran 14

PILIHAN GANDA SIKLUS 2 PERTEMUAN I

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) diantara huruf a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang benar dan tepat!

1. Diare dapat terjadi karena
 - a. Produksi asam klorida yang berlebih
 - b. Penumpukan kotoran di usus buntu
 - c. Terlalu banyak mengkonsumsi makanan yang pedas dan asam
 - d. Makanan tidak dikunyah sampai halus
2. Apabila seseorang mengalami tubuh menggigil, lemah dan mual, serta penderita mengigau akibat demam tinggi. Maka seseorang tersebut menderita penyakit
 - a. Usus buntu
 - b. Maag
 - c. Tifus
 - d. Gerd
3. Enzim yang terdapat di usus halus dan berfungsi mengubah protein menjadi asam amino adalah
 - a. Amilase
 - b. Tripsin
 - c. Lipase
 - d. Renin
4. Enzim amilase berfungsi sebagai adalah
 - a. mengubah protein menjadi pepton.
 - b. membunuh kuman yang terbawa bersama dengan makanan.
 - c. mengendapkan protein susu (kasein) menjadi air susu
 - d. menghancurkan zat tepung menjadi gula
5. Salah satu penyebab terjadinya sembelit adalah
 - a. Kurang minum air putih dan memakan makanan tinggi serat
 - b. Sering minum es
 - c. Sering makan yang pedas
 - d. Sering berolahraga
6. Untuk mengatasi sembelit, maka seseorang harus mengkonsumsi serat yang tinggi. Serat dapat ditemukan di dalam buah-buahan seperti
 - a. Brokoli
 - b. Jeruk
 - c. Wortel

- d. Tomat
- 7. Berikut ini urutan sistem pencernaan yang benar adalah
 - a. Mulut – Kerongkongan – Lambung – Usus Halus – Usus Besar – Anus
 - b. Kerongkongan – Lambung – Hati – Usus Halus- Usus Besar – Anus
 - c. Mulut – Lambung – Pankreas – Usus Besar – Anus
 - d. Mulut – Kerongkongan – Usus Besar – Usus Halus – Anus
- 8. Makanan yang baik untuk sistem pencernaan sebaiknya mengandung nutrisi yang baik. Salah satu nutrisi yang dibutuhkan tubuh adalah karbohidrat. Makanan yang mengandung karbohidrat di bawah ini adalah
 - a. Kentang
 - b. Minyak goreng
 - c. Garam
 - d. Margarin
- 9. Makanan yang masuk dari lambung dicampur dengan getah pankreas dan getah empedu, kemudian sari makanan yang dibentuk diedarkan ke seluruh tubuh oleh darah. Proses ini merupakan tugas dari
 - a. Usus besar
 - b. Lambung
 - c. Usus Halus
 - d. Mulut
- 10. Untuk mengatasi sembelit, maka seseorang harus mengkonsumsi serat yang tinggi. Serat dapat ditemukan di dalam buah-buahan seperti
 - a. Brokoli
 - b. Jeruk
 - c. Wortel
 - d. Tomat

Lampiran 15**ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA
SIKLUS 2 PERTEMUAN I**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AZ	80	Tuntas
2	AF	90	Tuntas
3	ARIL	60	Tidak Tuntas
4	AA	80	Tuntas
5	ADP	90	Tuntas
6	AWP	80	Tuntas
7	BU	80	Tuntas
8	DHH	90	Tuntas
9	FARL	90	Tuntas
10	FYB	90	Tuntas
11	FR	70	Tidak Tuntas
12	HS	90	Tuntas
13	HTA	80	Tuntas
14	MIS	90	Tuntas
15	MIT	80	Tuntas
16	MT	90	Tuntas
17	NNN	90	Tuntas
18	NAZ	80	Tuntas
19	PH	70	Tidak Tuntas
20	RA	80	Tuntas
21	RNL	90	Tuntas
22	SAS	70	Tidak Tuntas
23	VSH	80	Tuntas
24	WAA	80	Tuntas
25	AUS	90	Tuntas
26	DNA	80	Tuntas
Jumlah Total		2140	
Jumlah Siswa yang Tuntas		20	
Nilai Rata-rata Siswa		82,30	
Persentase Ketuntasan		76,92%	

Lampiran 16

PILIHAN GANDA SIKLUS 2 PERTEMUAN II

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) diantara huruf a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban dari pertanyaan yang benar dan tepat!

1. Pencernaan mekanis terjadi di....
 - a. Kerongkongan
 - b. Usus Halus
 - c. Mulut
 - d. Anus
2. Organ yang menjadi penyalur makanan menuju lambung adalah
 - a. Kerongkongan
 - b. Lambung
 - c. Lidah
 - d. Air liur
3. Memecah makanan agar mudah diserap oleh usus adalah fungsi dari
 - a. Lambung
 - b. Kerongkongan
 - c. Usus Besar
 - d. Hati
4. Yang termasuk bagian dari usus halus adalah
 - a. Gigi
 - b. Getah empedu
 - c. Usus Buntu
 - d. Lidah
5. Yang berfungsi untuk menjaga tubuh tetap sehat dan menghindarkan tubuh dari serangan penyakit adalah
 - a. Air
 - b. Lemak
 - c. Protein
 - d. Vitamin
6. Proses pengolahan makanan yang dilakukan oleh organ-organ dalam tubuh manusia agar nutrisinya dapat diserap dan diubah menjadi energi merupakan pengertian dari....
 - a. Sistem pencernaan
 - b. Sistem pernapasan
 - c. Sistem ekskresi
 - d. Sistem inhale dan exhale

7. Pencernaan yang terjadi saat makanan dikunyah, dicampur dan diremas disebut dengan pencernaan....
 - a. Pencernaan mekanis
 - b. Pencernaan sehat
 - c. Pencernaan kimiawi
 - d. Sistem pernapasan
8. Mulut, lambung, dan usus halus adalah tempat terjadinya pencernaan secara
 - a. Pencernaan secara mekanis
 - b. Pencernaan yang baik
 - c. Pencernaan yang sehat
 - d. Pencernaan secara kimiawi
9. Fungsi mulut dalam sistem pencernaan adalah
 - a. Tempat keluarnya sisa makanan
 - b. Tempat mengunyah makanan menjadi halus
 - c. Penghancuran ampas makanan menjadi kotoran
 - d. Menyalurkan makanan menuju lambung
10. Berikut bagian di dalam mulut yang ikut dalam proses pencernaan yaitu
 - a. Pankreas
 - b. Hati
 - c. Esofagus
 - d. Gigi

Lampiran 17**ANALISIS HASIL BELAJAR SISWA
SIKLUS 2 PERTEMUAN II**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AZ	90	Tuntas
2	AF	90	Tuntas
3	ARIL	70	Tidak Tuntas
4	AA	80	Tuntas
5	ADP	80	Tuntas
6	AWP	90	Tuntas
7	BU	90	Tuntas
8	DHH	90	Tuntas
9	FARL	90	Tuntas
10	FYB	90	Tuntas
11	FR	80	Tuntas
12	HS	90	Tuntas
13	HTA	80	Tuntas
14	MIS	90	Tuntas
15	MIT	80	Tuntas
16	MT	90	Tuntas
17	NNN	90	Tuntas
18	NAZ	80	Tuntas
19	PH	70	Tidak Tuntas
20	RA	90	Tuntas
21	RNL	80	Tuntas
22	SAS	80	Tuntas
23	VSH	80	Tuntas
24	WAA	60	Tidak Tuntas
25	AUS	90	Tuntas
26	DNA	90	Tuntas
Jumlah Total		2180	
Jumlah Siswa yang Tuntas		22	
Nilai Rata-rata Siswa		83,84	
Persentase Ketuntasan		84,61%	

Lampiran 18

KUNCI JAWABAN PRA SIKLUS

1. A
2. A
3. C
4. D
5. A
6. A
7. C
8. A
9. A
10. A

KUNCI JAWABAN SIKLUS I PERTEMUAN 1

1. A
2. A
3. B
4. C
5. D
6. A
7. B
8. D
9. A
10. C

KUNCI JAWABAN SIKLUS I PERTEMUAN II

1. C
2. A
3. A
4. D
5. A
6. A
7. A
8. B
9. B
10. A

KUNCI JAWABAN SIKLUS II PERTEMUAN I

1. C
2. A
3. C
4. A
5. B
6. B
7. B
8. B
9. D
10. C

KUNCI JAWABAN SIKLUS II PERTEMUAN II

1. B
2. A
3. A
4. A
5. B
6. A
7. B
8. A
9. A
10. D

Lampiran 19

LEMBAR OBSERVASI SISWA PRA-SIKLUS

Dalam melakukan penelitian ”Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Negeri 200108/12 Padangsisimpulan”, peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai berikut

A. Tujuan

Untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsisimpulan sebelum menggunakan model *Role Playing* berbantu media visual.

B. Aspek Yang Diamati

Hasil observasi yang diperoleh peneliti Ketika melakukan studi pendahuluan adalah sebagai berikut:

Aspek yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi
Minat belajar peserta didik	1. Rasa senang terhadap pembelajaran	Siswa senang terhadap pembelajaran IPA, dapat dilihat dari kemampuan siwa yang meningkat dan memahaminya dengan baik.
	2. Perhatian peserta didik	Perhatian dan antusias siswa baik saat memperhatikan guru, dimana banyak peserta didik yang mendengarkan dan memahaminya dengan baik
	3. Keinginan mencari sumber Pelajaran	Kurangnya keinginan peserta didik untuk mencari sumber pelajaran yang dapat dilihat dari terjadinya komunikasi satu arah ketika guru mengajar, dikarenakan peserta didik yang hanya diam serta acuh tak acuh.

	4. keterlibatan siswa selama proses pembelajaran	Siswa terlibat baik dalam pembelajaran, baik secara berkelompok maupun individu.
--	--	--

Padangsidimpun, Oktober 2024



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221

Lampiran 20

LEMBAR WAWANCARA GURU PRA-SIKLUS

Dengan melakukan penelitian "Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Negeri 200108/12 Padangsisimpuan", peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai berikut

A. Indikator

Adapun indikator keberhasilan wawancara guru kelas V SDN 200110/12 Padangsidempuan dalam penelitian ini menentukan berdasarkan:

1. Untuk mengetahui jumlah siswa yang berada di kelas V SDN 200110/12 Padangsidempuan.
2. Untuk mengetahui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SDN 200110/12 Padangsidempuan.
3. Untuk mengetahui nilai siswa seluruhnya dalam pembelajaran IPA sudah memenuhi KKM atau lebih dari KKM.
4. Untuk mengetahui apa saja kendala yang di alami oleh guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
5. Untuk mengetahui model atau tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas V dalam proses pembelajaran di SDN 200110/12 Padangsidempuan.
6. Untuk mengetahui metode-metode pembelajaran yang sudah digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

7. Untuk mengetahui guru pernah menggunakan metode *Role Playing* atau belum pada proses pembelajaran di kelas V SDN 200110/12 Padangsidempuan.
8. Untuk mengetahui kondisi atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

B. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dari guru mengenai pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan sebelum menggunakan model *Role Playing* berbantu media visual.

C. Aspek Yang Diamati

NO	Pedoman Wawancara	Jawaban
1	Berapakah jumlah siswa kelas V di SDN 200110/12 Padangsidempuan?	Jumlah siswa seluruhnya adalah
2	Berapakah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 200110/12 Padangsidempuan?	KKM yang ditetapkan pada pembelajaran IPA pada kelas VA adalah 75
3	Apakah nilai seluruh siswa kelas V di SDN 200110/12 Padangsidempuan sudah mencapai KKM?	Sebagian siswa sudah mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah.
4	Apa sajakah kendala yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 200110/12 Padangsidempuan?	1. Siswa tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran apabila telah memasuki jam siang. 2. Letak sekolah yang kurang strategis karena berada di pinggir jalan, sehingga suara kendaraan mengganggu proses pembelajaran dan siswa yang berada di baris belakang tidak dapat mendengar suara guru
5	Apakah model pembelajaran atau tindakan yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas	Bermain game

	V SDN 200110/12 Padangsidimpuan?	
6	Metode-metode pembelajaran apa sajakah yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 200110/12 Padangsidimpuan?	1. Ceramah 2. Kolaborasi 3. Diskusi Kelompok
7	Apakah guru sudah pernah menerapkan metode <i>Role Playing</i> atau bermain peran dalam proses pembelajaran	Belum pernah dilaksanakan

Padangsidimpuan, Oktober 2024

Wali Kelas V



Lamroini Lubis, S.Pd
NIP. 198303112011012018

Peneliti



Annisa Mei Rina Siregar
NIM.2020500221

Lampiran 21

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 1 PERTEMUAN I

Kriteria setiap fase pembelajaran dinilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom terlaksana dan tanda silang (×) pada kolom tidak terlaksana. Apabila kegiatan terlaksana maka mendapatkan nilai 1 dan apabila tidak terlaksana maka mendapatkan nilai 0.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa	✓	
2	Memberikan motivasi kepada siswa	✓	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓
4	Mengajak siswa berdo'a	✓	
5	Melaksanakan <i>ice breaking</i>		✓
Kegiatan Inti			
1	Guru menunjukkan gambar dan skenario mengenai organ dalam sistem pencernaan manusia	✓	
2	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	✓	
3	Guru meminta siswa bersama kelompok untuk mengamati dan membaca gambar dan skenario organ sistem pencernaan manusia	✓	
4	Guru meminta siswa untuk menuliskan pertanyaan mengenai skenario dan gambar mengenai organ sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa.		✓
5	Guru mengawasi siswa dan kelompoknya dalam melakuka drama atau bermain peran berdasarkan skenario mengenai organ sistem pencernaan manusia.	✓	
6	Guru meminta kelompok yang tidak tampil untuk mencatatkan informasi yang didapatkan dari kelompok yang sedang tampil.	✓	
7	Guru menunjuk kelompok untuk mengkomunikasikan hasil atau kesimpulan mengenai organ sistem pencernaan manusia setelah kegiatan bermain peran.	✓	
Kegiatan Penutup			

1	Guru memberikan penjelasan yang benar untuk materi organ sistem pencernaan manusia.		✓
2	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mereview materi organ sistem pencernaan manusia.		✓
3	Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang telah tampil.		✓
4	Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.	✓	
Skor			10
Nilai			62,5
Persentase			62,5%
Kategori			Baik

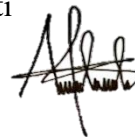
Padangsidimpun, November 2024

Wali Kelas V



Lamroini Lubis, S.Pd
NIP. 198303112011012018

Peneliti



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221

Lampiran 22

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 1 PERTEMUAN II

Kriteria setiap fase pembelajaran dinilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom terlaksana dan tanda silang (×) pada kolom tidak terlaksana. Apabila kegiatan terlaksana maka mendapatkan nilai 1 dan apabila tidak terlaksana maka mendapatkan nilai 0.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa	✓	
2	Memberikan motivasi kepada siswa		✓
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
4	Mengajak siswa berdo'a	✓	
5	Melaksanakan <i>ice breaking</i>	✓	
Kegiatan Inti			
1	Guru menunjukkan gambar dan skenario mengenai organ dalam sistem pencernaan manusia	✓	
2	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	✓	
3	Guru meminta siswa bersama kelompok untuk mengamati dan membaca gambar dan skenario organ sistem pencernaan manusia	✓	
4	Guru meminta siswa untuk menuliskan pertanyaan mengenai skenario dan gambar mengenai organ sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa.	✓	
5	Guru mengawasi siswa dan kelompoknya dalam melakuka drama atau bermain peran berdasarkan skenario mengenai organ sistem pencernaan manusia.	✓	
6	Guru meminta kelompok yang tidak tampil untuk mencatatkan informasi yang didapatkan dari kelompok yang sedang tampil.	✓	
7	Guru menunjuk kelompok untuk mengkomunikasikan hasil atau kesimpulan mengenai organ sistem pencernaan manusia setelah kegiatan bermain peran.	✓	
Kegiatan Penutup			

1	Guru memberikan penjelasan yang benar untuk materi organ sistem pencernaan manusia.	✓	
2	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mereview materi organ sistem pencernaan manusia.		✓
3	Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang telah tampil.		✓
4	Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.	✓	
Skor			13
Nilai			81,25
Persentase			81,25%
Kategori			Sangat Baik

Padangsidempuan, November 2024

Wali Kelas V



Lamroini Lubis, S.Pd
NIP. 198303112011012018

Peneliti



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221

Lampiran 23

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 2 PERTEMUAN I

Kriteria setiap fase pembelajaran dinilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom terlaksana dan tanda silang (×) pada kolom tidak terlaksana. Apabila kegiatan terlaksana maka mendapatkan nilai 1 dan apabila tidak terlaksana maka mendapatkan nilai 0.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa	✓	
2	Memberikan motivasi kepada siswa		✓
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
4	Mengajak siswa berdo'a	✓	
5	Melaksanakan <i>ice breaking</i>		✓
Kegiatan Inti			
1	Guru menunjukkan gambar dan skenario mengenai organ dalam sistem pencernaan manusia	✓	
2	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	✓	
3	Guru meminta siswa bersama kelompok untuk mengamati dan membaca gambar dan skenario organ sistem pencernaan manusia	✓	
4	Guru meminta siswa untuk menuliskan pertanyaan mengenai skenario dan gambar mengenai organ sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa.		
5	Guru mengawasi siswa dan kelompoknya dalam melakuka drama atau bermain peran berdasarkan skenario mengenai organ sistem pencernaan manusia.	✓	
6	Guru meminta kelompok yang tidak tampil untuk mencatatkan informasi yang didapatkan dari kelompok yang sedang tampil.	✓	
7	Guru menunjuk kelompok untuk mengkomunikasikan hasil atau kesimpulan mengenai organ sistem pencernaan manusia setelah kegiatan bermain peran.	✓	
Kegiatan Penutup			

1	Guru memberikan penjelasan yang benar untuk materi organ sistem pencernaan manusia.		✓
2	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mereview materi organ sistem pencernaan manusia.	✓	
3	Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang telah tampil.	✓	
4	Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.	✓	
Skor			12
Nilai			75
Persentase			75%
Kategori			Baik

Padangsidempuan, Desember 2024

Wali Kelas V



Lamroini Lubis, S.Pd
NIP. 198303112011012018

Peneliti



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221

Lampiran 24

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 2 PERTEMUAN II

Kriteria setiap fase pembelajaran dinilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom terlaksana dan tanda silang (×) pada kolom tidak terlaksana. Apabila kegiatan terlaksana maka mendapatkan nilai 1 dan apabila tidak terlaksana maka mendapatkan nilai 0.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa	✓	
2	Memberikan motivasi kepada siswa		✓
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
4	Mengajak siswa berdo'a	✓	
5	Melaksanakan <i>ice breaking</i>	✓	
Kegiatan Inti			
1	Guru menunjukkan gambar dan skenario mengenai organ dalam sistem pencernaan manusia	✓	
2	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	✓	
3	Guru meminta siswa bersama kelompok untuk mengamati dan membaca gambar dan skenario organ sistem pencernaan manusia	✓	
4	Guru meminta siswa untuk menuliskan pertanyaan mengenai skenario dan gambar mengenai organ sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa.	✓	
5	Guru mengawasi siswa dan kelompoknya dalam melakuka drama atau bermain peran berdasarkan skenario mengenai organ sistem pencernaan manusia.	✓	
6	Guru meminta kelompok yang tidak tampil untuk mencatatkan informasi yang didapatkan dari kelompok yang sedang tampil.		✓
7	Guru menunjuk kelompok untuk mengkomunikasikan hasil atau kesimpulan mengenai organ sistem pencernaan manusia setelah kegiatan bermain peran.	✓	
Kegiatan Penutup			

1	Guru memberikan penjelasan yang benar untuk materi organ sistem pencernaan manusia.	✓	
2	Guru menunjuk beberapa siswa untuk mereview materi organ sistem pencernaan manusia.	✓	
3	Guru memberikan apresiasi terhadap siswa yang telah tampil.	✓	
3	Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.	✓	
Skor			14
Nilai			87,5
Persentase			87,5%
Kategori			Sangat Baik

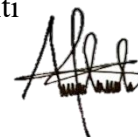
Padangsidimpun, Oktober 2024

Wali Kelas V



Lamroini Lubis, S.Pd
NIP. 198303112011012018

Peneliti



Annisa Mei Rina Siregar
NIM. 2020500221

Lampiran 25

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* SIKLUS 1 PERTEMUAN I

Kriteria setiap fase pembelajaran dinilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom terlaksana dan tanda silang (×) pada kolom tidak terlaksana. Apabila kegiatan terlaksana maka mendapatkan nilai 1 dan apabila tidak terlaksana maka mendapatkan nilai 0.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Siswa menjawab salam dari guru dan berdoa sebelum melakukan pembelajaran, serta mendengarkan absensi dari guru.		
2	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru.		
3	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran pada hari itu.		
4	Siswa melaksanakan <i>ice breaking</i> yang diberikan oleh guru.		
Kegiatan Inti			
1	Siswa memperhatikan gambar dan skenario tentang sistem pencernaan manusia.		
2	Siswa yang sudah dibagi kelompoknya, duduk bersama kelompoknya.		
3	Siswa bersama kelompoknya mengamati ulang gambar dan skenario sistem pencernaan manusia		
4	Siswa menulis pertanyaan mengenai skenario dan gambar sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa.		
5	Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran berdasarkan skenario tentang sistem pencernaan manusia ke depan kelas secara bergantian.		
6	Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang dikumpulkan dari kelompok-kelompok yang tampil.		
7	Siswa mengkomunikasikan kesimpulan mengenai sistem pencernaan manusia dari kegiatan bermain peran.		

Kegiatan Penutup			
1	Siswa mencatat perbaikan materi yang diberikan oleh guru.		
2	Beberapa peserta didik mereview materi pembelajaran pada hari itu dengan maju ke depan kelas.		
3	Siswa menjawab salam dari guru		

$$\text{Persentase Pelaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor Total : Jumlah keseluruhan dari nilai

Skor Maksimal : Nilai tertinggi

Keterangan :

P : Persentase aktivitas siswa

$\sum K$: Jumlah aspek yang terlaksana

$\sum N$: Jumlah keseluruhan aspek yang diamati

Berikut ini indikator atau kriteria keterlaksanaan pembelajaran

Interval Nilai	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
60-69	Cukup
51-59	Rendah
0-50	Sangat Rendah

Lampiran 26

ANALISIS HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS I PERTEMUAN 1

No	Nama	Aspek Yang Diamati															Skor	Nilai
		Pendahuluan				Inti							Penutup					
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3			
1	AZ	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
2	AF	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
3	ARIL	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
4	AA	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
5	ADP	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
6	AWP	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
7	BU	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	8	57,14	
8	DHH	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	8	57,14	
9	FAL	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
10	FYB	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
11	FR	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
12	HS	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
13	HTA	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	7	50	
14	MIS	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	7	50	
15	MIT	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	8	57,14	
16	MT	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
17	NNN	✓	✓	✗	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	8	57,14	
18	NAZ	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
19	PH	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
20	RA	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
21	RNL	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
22	SAS	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
23	VSH	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
24	WAA	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
25	AUS	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
26	DNA	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
Jumlah Total Nilai																1614,16		
Rata-rata Nilai																62,08		
Kategori																Baik		

Lampiran 27

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* SIKLUS I PERTEMUAN 2

Kriteria setiap fase pembelajaran dinilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom terlaksana dan tanda silang (×) pada kolom tidak terlaksana. Apabila kegiatan terlaksana maka mendapatkan nilai 1 dan apabila tidak terlaksana maka mendapatkan nilai 0.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Siswa menjawab salam dari guru dan berdoa sebelum melakukan pembelajaran, serta mendengarkan absensi dari guru.		
2	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru.		
3	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran pada hari itu.		
4	Siswa melaksanakan <i>ice breaking</i> yang diberikan oleh guru.		
Kegiatan Inti			
1	Siswa memperhatikan gambar dan skenario tentang sistem pencernaan manusia.		
2	Siswa yang sudah dibagi kelompoknya, duduk bersama kelompoknya.		
3	Siswa bersama kelompoknya mengamati ulang gambar dan skenario sistem pencernaan manusia		
4	Siswa menulis pertanyaan mengenai skenario dan gambar sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa.		
5	Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran berdasarkan skenario tentang sistem pencernaan manusia ke depan kelas secara bergantian.		
6	Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang dikumpulkan dari kelompok-kelompok yang tampil.		

7	Siswa mengkomunikasikan kesimpulan mengenai sistem pencernaan manusia dari kegiatan bermain peran.		
Kegiatan Penutup			
1	Siswa mencatat perbaikan materi yang diberikan oleh guru.		
2	Beberapa peserta didik mereview materi pembelajaran pada hari itu dengan maju ke depan kelas.		
3	Siswa menjawab salam dari guru		

$$\text{Persentase Pelaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor Total : Jumlah keseluruhan dari nilai

Skor Maksimal : Nilai tertinggi

Keterangan :

P : Persentase aktivitas siswa

$\sum K$: Jumlah aspek yang terlaksana

$\sum N$: Jumlah keseluruhan aspek yang diamati

Berikut ini indikator atau kriteria keterlaksanaan pembelajaran

Interval Nilai	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
60-69	Cukup
51-59	Rendah
0-50	Sangat Rendah

Lampiran 28

ANALISIS HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS 1 PERTEMUAN II

No	Nama	Aspek Yang Diamati															Skor	Nilai
		Pendahuluan				Inti							Penutup					
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3			
1	AZ	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12	85,71	
2	AF	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12	85,71	
3	ARIL	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
4	AA	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✓	9	64,28	
5	ADP	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
6	AWP	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
7	BU	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
8	DHH	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	10	71,42	
9	FAL	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
10	FYB	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	10	71,42	
11	FR	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	10	71,42	
12	HS	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	11	78,57	
13	HTA	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	9	64,28	
14	MIS	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	9	64,28	
15	MIT	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	9	57,14	
16	MT	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12	85,71	
17	NNN	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
18	NAZ	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12	85,71	
19	PH	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
20	RA	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
21	RNL	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12	85,71	
22	SAS	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12	85,71	
23	VSH	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	10	71,42	
24	WAA	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	11	78,57	
25	AUS	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12	85,71	
26	DNA	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	12	85,71	
Jumlah Total Nilai																2014,285		
Rata-rata Nilai																77,47		
Kategori																Baik		

Lampiran 29

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* SIKLUS 2 PERTEMUAN I

Kriteria setiap fase pembelajaran dinilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom terlaksana dan tanda silang (×) pada kolom tidak terlaksana. Apabila kegiatan terlaksana maka mendapatkan nilai 1 dan apabila tidak terlaksana maka mendapatkan nilai 0.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Siswa menjawab salam dari guru dan berdoa sebelum melakukan pembelajaran, serta mendengarkan absensi dari guru.		
2	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru.		
3	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran pada hari itu.		
4	Siswa melaksanakan <i>ice breaking</i> yang diberikan oleh guru.		
Kegiatan Inti			
1	Siswa memperhatikan gambar dan skenario tentang sistem pencernaan manusia.		
2	Siswa yang sudah dibagi kelompoknya, duduk bersama kelompoknya.		
3	Siswa bersama kelompoknya mengamati ulang gambar dan skenario sistem pencernaan manusia		
4	Siswa menulis pertanyaan mengenai skenario dan gambar sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa.		
5	Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran berdasarkan skenario tentang sistem pencernaan manusia ke depan kelas secara bergantian.		
6	Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang dikumpulkan dari kelompok-kelompok yang tampil.		
7	Siswa mengkomunikasikan kesimpulan mengenai sistem pencernaan manusia dari kegiatan bermain peran.		

Kegiatan Penutup			
1	Siswa mencatat perbaikan materi yang diberikan oleh guru.		
2	Beberapa peserta didik mereview materi pembelajaran pada hari itu dengan maju ke depan kelas.		
3	Siswa menjawab salam dari guru		

$$\text{Persentase Pelaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor Total : Jumlah keseluruhan dari nilai

Skor Maksimal : Nilai tertinggi

Keterangan :

P : Persentase aktivitas siswa

$\sum K$: Jumlah aspek yang terlaksana

$\sum N$: Jumlah keseluruhan aspek yang diamati

Berikut ini indikator atau kriteria keterlaksanaan pembelajaran

Interval Nilai	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
60-69	Cukup
51-59	Rendah
0-50	Sangat Rendah

Lampiran 30

ANALISIS HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS 2 PERTEMUAN I

No	Nama	Aspek Yang Diamati															Skor	Nilai
		Pendahuluan				Inti							Penutup					
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3			
1	AZ	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
2	AF	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
3	ARIL	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
4	AA	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	10	71,42	
5	ADP	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	64,28	
6	AWP	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	78,57	
7	BU	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	11	71,42	
8	DHH	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	71,42	
9	FAL	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	71,42	
10	FYB	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	8	57,14	
11	FR	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	8	57,14	
12	HS	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	78,57	
13	HTA	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	71,42	
14	MIS	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	71,42	
15	MIT	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	8	57,14	
16	MT	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	10	71,42	
17	NNN	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	9	64,28	
18	NAZ	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	8	57,14	
19	PH	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	10	71,42	
20	RA	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✓	9	64,24	
21	RNL	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓	9	64,24	
22	SAS	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	9	64,24	
23	VSH	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	10	71,42	
24	WAA	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	9	64,24	
25	AUS	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	71,42	
26	DNA	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	9	64,24	
Jumlah Total Nilai																1785,37		
Rata-rata Nilai																68,66		
Kategori																Baik		

Lampiran 31

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* SIKLUS 2 PERTEMUAN II

Kriteria setiap fase pembelajaran dinilai dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom terlaksana dan tanda silang (×) pada kolom tidak terlaksana. Apabila kegiatan terlaksana maka mendapatkan nilai 1 dan apabila tidak terlaksana maka mendapatkan nilai 0.

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Kegiatan Pendahuluan			
1	Siswa menjawab salam dari guru dan berdoa sebelum melakukan pembelajaran, serta mendengarkan absensi dari guru.		
2	Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan oleh guru.		
3	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran pada hari itu.		
4	Siswa melaksanakan <i>ice breaking</i> yang diberikan oleh guru.		
Kegiatan Inti			
1	Siswa memperhatikan gambar dan skenario tentang sistem pencernaan manusia.		
2	Siswa yang sudah dibagi kelompoknya, duduk bersama kelompoknya.		
3	Siswa bersama kelompoknya mengamati ulang gambar dan skenario sistem pencernaan manusia		
4	Siswa menulis pertanyaan mengenai skenario dan gambar sistem pencernaan manusia di lembar kerja siswa.		
5	Siswa bersama kelompok melakukan drama atau bermain peran berdasarkan skenario tentang sistem pencernaan manusia ke depan kelas secara bergantian.		
6	Siswa yang tidak tampil mencatat informasi yang dikumpulkan dari kelompok-kelompok yang tampil.		
7	Siswa mengkomunikasikan kesimpulan mengenai sistem pencernaan manusia dari kegiatan bermain peran.		

Kegiatan Penutup			
1	Siswa mencatat perbaikan materi yang diberikan oleh guru.		
2	Beberapa peserta didik mereview materi pembelajaran pada hari itu dengan maju ke depan kelas.		
3	Siswa menjawab salam dari guru		

$$\text{Persentase Pelaksanaan Pembelajaran} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor Total : Jumlah keseluruhan dari nilai

Skor Maksimal : Nilai tertinggi

Keterangan :

P : Persentase aktivitas siswa

$\sum K$: Jumlah aspek yang terlaksana

$\sum N$: Jumlah keseluruhan aspek yang diamati

Berikut ini indikator atau kriteria keterlaksanaan pembelajaran

Interval Nilai	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
60-69	Cukup
51-59	Rendah
0-50	Sangat Rendah

Lampiran 32

ANALISIS HASIL OBSERVASI KEGIATAN SISWA SIKLUS 2 PERTEMUAN II

No	Nama	Aspek Yang Diamati														Skor	Nilai
		Pendahuluan				Inti							Penutup				
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3		
1	AZ	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	11	78,57
2	AF	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
3	ARIL	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
4	AA	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
5	ADP	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57
6	AWP	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57
7	BU	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	10	71,42
8	DHH	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57
9	FAL	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	9	64,28
10	FYB	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57
11	FR	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	10	71,42
12	HS	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
13	HTA	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✗	✓	8	57,14
14	MIS	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57
15	MIT	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57
16	MT	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
17	NNN	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
18	NAZ	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57
19	PH	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
20	RA	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57
21	RNL	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	11	78,57
22	SAS	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
23	VSH	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
24	WAA	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓	9	64,28
25	AUS	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	12	85,71
26	DNA	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	11	78,57
Jumlah Total Nilai																2049,91	
Rata-rata Nilai																78,84	
Kategori																Baik	

Lampiran 33

Siklus 1 Pertemuan 1

- **Guru Menjelaskan Materi Sistem Pencernaan**



- **Guru Memberikan Pertanyaan Kepada Siswa**



- **Guru Memberikan Tugas Di rumah Untuk Siswa**



Siklus 1 Pertemuan II

- **Guru Memberikan Penjelasan Sistem Pencernaan**



- **Siswa Menjelaskan Perannya Sebagai Organ Sistem Pencernaan**



- **Guru Mengumpulkan LKS**



Siklus 2 Pertemuan I

- **Guru Membagiakan Skenario Ke Suluruh Kelompok**



- **Siswa Menjelaskan Peran yang Sudah di bagi**



- **Siswa Sedang Mengerjakan Tugas Kelompok**



Siklus 2 Pertemuan II

- **Siswa Mencatat Sistem Pencernaan**



- **Guru Memberikan catatan Sistem Pencernaan**



- **Guru Mengumpulkan LKS**





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
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

26 September 2024

Nomor : B6465/Un.28/E.1/PP. 00.9/09/2024
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A
2. Nur Azizah Putri Hasibuan, M.A

(Pembimbing I)

(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Annisa Mei Rina Siregar
NIM : 2020500221
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di SD Negeri 200108/12 Padangsidimpuan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan

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

Ketua Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19770726 200312 2001



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 : 7181 /Un.28/E.2/TL.00.9/10/2024

18 Oktober 2024

Lampiran :-

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri 200108/12 Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Annisa Mei Rina Siregar
NIM : 2020500221
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Gg. Sihar Padangsidempuan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SD Negeri 200108/12 Padangsidempuan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum,
Perencanaan dan Keuangan



Ali Astun Lubis, S.Ag, M.Pd.

NIP 19710424 199903 1 004



**PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN KOTA PADANGSIDIMPUAN
SDN 200108 PADANGSIDIMPUAN**

Jl. MASJID RAYA BARU NO 5 B KOTA PADANGSIDIMPUAN



SURAT KETERANGAN

Nomor :421.2/69/SD/2024

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat, Nomor 7181/Un.28/TL.00.9/10/2024 hal : Izin Pelaksanaan Penelitian tertanggal 18 Oktober 2024, maka Kepala SD Negeri 200108 Padangsidempuan dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Annisa Mei Rina Siregar
Nim : 2020500221
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah mengadakan Penelitian di SD Negeri 200108 Padangsidempuan guna menyelesaikan Skripsi.

Demikian Surat Keterangan diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Padangsidempuan,

2024

Kepala Sekolah,



ARI LUBIS, S.Pd
NIP. 19820117 200502 2 001