



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATERI MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI
DI KELAS IV SD NEGERI 114340 PEKAN TOLAN
KECAMATAN KAMPUNG RAKYAT
KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

RUKIYAH ALBINA RAMBE
NIM. 16 205 00034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2021



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATERI MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI
DI KELAS IV SD NEGERI 114340 PEKAN TOLAN
KECAMATAN KAMPUNG RAKYAT
KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

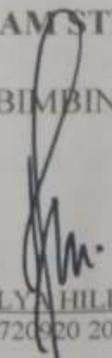
Oleh

RUKIYAH ALBINA RAMBE
NIM. 16 205 00034

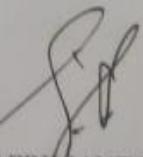


PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I


Dr. LELY HILDA M. Si
NIP.19720920 200003 2 002

PEMBIMBING II


SYAFRIANTO, M. Pd
NIP.19870402 201801 1 001

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN**

2021

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi

a.n. Rukiyah Albina Rambe

Lampiran 6 Exemplar

Padangsidempuan, Oktober 2021

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan

di-

Padangsidempuan

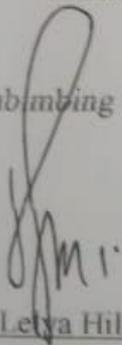
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n. Rukiyah Albina Rambe yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* pada Materi Makanan Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan", maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal diatas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

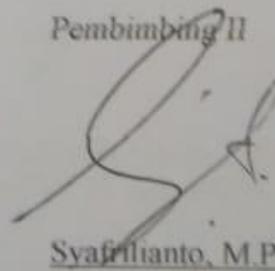
Pembimbing I



Dr. Letya Hilda M.Si

NIP. 19720920 200003 2 002

Pembimbing II



Syafriyanto, M.Pd

NIP. 19870402 201801 1 001

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rukiyah Albina Rambe

NIM : 16 205 00034

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan /PGMI-2

Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makanan Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan**

Dengan ini menyatakan meyusun skripsi tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana 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, November 2021

Saya yang menyatakan



Rukiyah Albina Rambe

NIM. 16 205 00034

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rukiyah Albina Rambe
Nim : 16 205 00034
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* pada Materi Makanan Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan”**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Institusi Agama Islam Negeri Padangsidimpuan berhak menyimpan, menggali media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebaiknya

Padangsidimpuan, November 2021

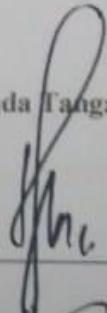
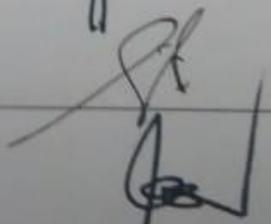
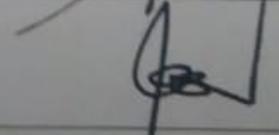
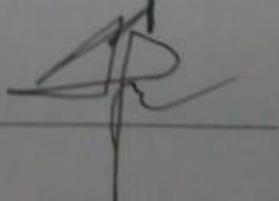
Pembuat Pernyataan



Rukiyah Albina Rambe
NIM. 16 205 00034

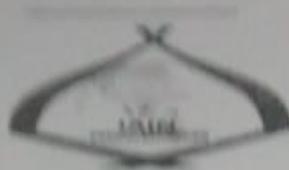
**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

NAMA : RUKYAH ALBINA RAMBE
NIM : 16 205 00034
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA
MATERI MAKANANKU SEHAT DAN BERGIZI DI KELAS
IV SD NEGERI 11434 PEKAN TOLAN KECAMATAN
KAMPUNG RAKYAT KABUPATEN LABUHANBATU
SELATAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Lelya Hilda, M.Si (Ketua/Penguji Bidang Metodologi)	
2.	Syafrillianto, MPd (Sekretaris/Penguji Bidang Umum)	
3.	Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., MPd (Anggota/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
4.	Ade Suhendra, S.Pd.L., MPd.I (Anggota/Penguji Bidang PGMI)	

Polaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 02 Desember 2021
Pukul : 08.30 WIB s/d Selesai
Hasil/ Nilai : 78,8/B
Indeks Pretasi Kumulatif : 3,77
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Menggunakan Metode *Role Playing* pada Materi
Makananku Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri
114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat
Kabupaten Labuhanbatu Selatan

Nama : RUKIYAH ALBINA RAMBE
NIM : 16 205 00034
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/
PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S. Pd)

dalam bidang Ilmu Tadris/Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah

Padangsidempuan, Oktober 2021
Dekan



Dr. Lelva Hilda M. Si
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Rukiyah Albina Rambe
NIM : 16 205 00034
Fakultas/Jurusan : FTIK/PGMI-2
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makanan Sehat dan Bergizi Di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan
Tahun : 2021

Latar belakang masalah dalam penelitian ini disebabkan oleh proses pembelajaran IPA pada saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat pasif sehingga hasil belajar siswa rendah terlihat bahwa dari 24 total jumlah siswa terdapat 9 siswa yang tuntas dengan persentase 37,5% dan terdapat 15 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 62,5% berdasarkan persentase tersebut terdapat lebih banyak siswa yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimal yaitu 75. Upaya yang dilakukan peneliti dalam menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi makanan sehat dan bergizi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menggunakan dua siklus, dan setiap siklus diadakannya dua kali pertemuan. Satu siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan/ tindakan (*action*), pengamatan/ observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui tes dan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan metode *role playing*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil tes awal, hasil tes siklus I sampai siklus II. Dimana, pada tes awal nilai rata-rata siswa 64,41 kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa 68,02 menjadi 74,68 pada siklus II dari 82,73 menjadi 89,12. Persentase hasil belajar siswa yang tuntas pada tes awal 25% kemudian meningkat pada siklus I dari 37,5% menjadi 50%, pada siklus II dari 66,7% menjadi 87,5%. Persentase siswa yang tidak tuntas pada tes awal 75%, siklus I dari 62,5% menjadi 50% dan siklus II dari 33,3% menjadi 12,5%. Sesuai dengan indikator tindakan pada skripsi ini, dimana siswa sudah melewati nilai rata-rata 75 yaitu 89,12 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 87,5%.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Metode *Role Playing*, Makanan Sehat dan Bergizi.

ABSTRACT

Name : Rukiyah Albina Rambe
ID : 16 205 00034
Faculty/Department : FTIK/PGMI-2
Thesis Title : **Efforts to Improve Student Learning Outcomes Using the Role Playing Method in My Healthy and Nutritious Food Material in Grade IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kampung Rakyat District, South Labuhanbatu Regency**
Year : 2021

The background of the problem in this study is caused by the science learning process when the learning takes place, the students look passive so that student learning outcomes are low. 62.5% based on this percentage there are more students who are below the minimum completeness criteria, which is 75. The efforts made by researchers in solving these problems are by using the Role Playing method on my healthy and nutritious food.

The formulation of the problem in this study is whether there is an increase in student learning outcomes using the role playing method in fourth grade students of SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kampung Rakyat District, South Labuhanbatu Regency. The purpose of this study was to determine the improvement of student learning outcomes using the role playing method in fourth grade students of SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kampung Rakyat District, South Labuhanbatu Regency.

The type of research used is CAR (Classroom Action Research) using two cycles, and each cycle holds two meetings. One cycle consists of planning (planning), implementation / action (action), observation / observation (observation), and reflection (reflection). The data collection instrument in this study was through tests and observations.

The results showed that there was an increase in student learning outcomes by using the role playing method. This can be proven from the results of the initial test, the test results of the first cycle to the second cycle. Where, in the initial test the average score of students was 64.41 then in the first cycle the average score of students was 68.02 to 74.68 in the second cycle from 82.73 to 89.12. The percentage of student learning outcomes who completed the initial test was 25% then increased in the first cycle from 37.5% to 50%, in the second cycle from 66.7% to 87.5%. The percentage of students who did not complete the initial test was 75%, the first cycle from 62.5% to 50% and the second cycle from 33.3% to 12.5%. In accordance with the action indicators in this thesis, where students have passed the average score of 75, namely 89.12 with the percentage of students who have completed 87.5%.

Keywords: Student Learning Outcomes, Role Playing Method, My Food is Healthy and Nutritious.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesehatan, dan kesempatan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam yang gelap ke alam yang terang benderang seperti saat ini.

Skripsi ini berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makananku Sehat dan Bergizi Di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan”** Penelitian skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi persyaratan dan tugas-tugas dalam rangka memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidimpuan.

Penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih banyak kekurangan-kekurangannya, baik dalam susunan kata, kalimat maupun sistematika pembahasannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman peneliti, namun atas bantuan, bimbingan, dorongan serta nasehat dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan. Oleh karna itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat peneliti harapkan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti khususnya, dan pembaca umumnya.

Pada kesempatan ini dengan setulus hati peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Rektor IAIN Padangsidimpuan dan Bapak Wakil Rektor I, II, dan III.

2. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan, Ibu Nursyaidah, M. Pd selaku Ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si selaku pembimbing I dan Bapak Syafrilianto, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing, memotivasi, memberi semangat dan memberikan arahan yang sangat membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademik IAIN Padangsidempuan.
5. Bapak kepala perpustakaan dan seluruh pegawai/staf yang telah membantu memfasilitasi peneliti dalam hal pengadaan buku-buku yang berkenaan dengan penelitian ini.
6. Bapak Kasiman, S. Pd selaku kepala SD Negeri 114340 Pekan Tolan dan ibu Habibah, S. Pd. I selaku guru kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan yang sudah memberi izin dan membantu peneliti dalam mengumpulkan data, serta siswa-siswi yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. Teristimewa kepada ayahanda Hasan Basri Rambe dan ibunda tercinta Nurhaidah Hanim Harahap yang senantiasa mengasuh, mendidik dan mendoa'akan peneliti serta selalu melimpahkan kasih sayangnya, memotivasi, mendukung, memberikan materi, memfasilitasi dan pengorbanan yang tiada terhingga demi keberhasilan peneliti.
8. Terima kasih kepada Abanghanda tercinta Reza Alamsyah Rambe, Mahadika Rambe, Yogia Hasri Rambe dan Muhammad Alfath Rambe serta kakak ipar Diana Intan Permata Sari Nainggolan serta adik tercinta Nindi Ardina Rambe dan Halizah Adha Rambe yang senantiasa memotivasi dan mendukung peneliti demi keberhasilan peneliti.

9. Sahabat-sahabat terbaik Ines Tria Sasvita, S.E, Apriliani, S.P, Annisa Rahmadhani Chandra, S.T, serta sahabat-sahabat WS: Sari Khadijah Nasution, S. Pd, Nazmi Fathayani, S. Pd, Hannum Haridayanti Pohan, S. Pd, Elinda Wulandani, S. Pd, Saima Putri Matondang, S. Pd, Nurul Ainy Harahap, Neni Rahma Ningsih S. Pd, yang membantu memotivasi selama proses penyusunan skripsi.
10. Teman-teman seperjuangan terkhusus Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Jurusan PGMI-2 Angkatan 2016/2017 yang tidak dituliskan namanya satu persatu begitu juga dengan teman-teman PPL dan KKL
- Akhir kata semoga Allah selalu memberikan balasan lebih atas budi baik yang telah diberikan Amin.

Padangsidempuan, Oktober 2021

Peneliti

Rukiyah Albina Rambe

NIM. 16 205 00034

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL/ SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
ABSTACTii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah	7
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	10
I. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Alam.....	12
a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam	12
b. Pembelajaran IPA di SD/MI	13
c. Tujuan Pembelajaran IPA	14
2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar IPA	15
3. Metode <i>Role Playing</i>	16
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	16
b. Langkah-Langkah <i>Role Playing</i>	19
c. Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	21
B. Penelitian Yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis Tindakan.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	27
B. Jenis Dan Metode Penelitian	28
C. Latar Dan Subjek Penelitian.....	29
D. Prosedur Penelitian.....	29
E. Sumber Data	34
F. Instrumen Pengumpulan Data	34
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	35

H. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	38
A. Deskripsi Awal Penelitian.....	38
1. Kondisi Awal	38
2. Siklus I	40
a. Pertemuan ke-1.....	40
b. Pertemuan ke-2.....	46
3. Siklus II	52
a. Pertemuan ke-1.....	52
b. Pertemuan ke-2.....	58
B. Pembahasan.....	64
C. Keterbatasan Penelitian.....	67
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran-saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Nilai IPA Kelas IV SD Negeri 114340 PekanTolan.....	4
Tabel 3.1 Time Schedule Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian	36
Tabel 4.1 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal	38
Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan ke- 1	44
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan ke- 2.....	50
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan ke- 1	56
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan ke- 2	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	30
Gambar 4.1 Persentase Hasil Belajar Tes Awal.....	39
Gambar 4.2 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 1	44
Gambar 4.3 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 2.....	50
Gambar 4.4 Persentase Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 1	57
Gambar 4.5 Persentase Hasil Belajar Tes siklus II Pertemuan 2	63
Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rpp Siklus I Pertemuan 1	73
Lampiran 2. Rpp Siklus I Pertemuan 2	78
Lampiran 3. Rpp Siklus II Pertemuan 1	83
Lampiran 4. Rpp Siklus II Pertemuan 2	88
Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	93
Lampiran 6. Soal Tes Awal	97
Lampiran 7. Soal Tes Siklus I Pertemuan 1	100
Lampiran 8. Soal Tes Siklus I Pertemuan 2	103
Lampiran. 9. Soal Tes Siklus II Pertemuan 1	106
Lampiran 10. Soal Tes Siklus II Pertemuan 2.....	109
Lampiran 11. Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal	112
Lampiran 12. Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1.....	114
Lampiran 13. Hasil Tes Siklus I Pertemuan 2.....	116
Lampiran 14. Hasil Tes Siklus II Pertemuan 1	118
Lampiran 15. Hasil Tes Siklus II Pertemuan 2	120
Lampiran 16. Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa.....	122
Lampiran 17. Skenario Role Playing Siklus I Pertemuan 1	123
Lampiran 18. Skenario Role Playing Siklus I Pertemuan 2.....	125
Lampiran 19. Skenario Role Playing Siklus II Pertemuan 1	126
Lampiran 20. Skenario Role Playing Siklus II Pertemuan 2	127
Lampiran 21. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1	130
Lampiran 22. Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	131
Lampiran 23. Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1	132

Lampiran 24. Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2	133
Lampiran 25. Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1	134
Lampiran 26. Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 2	136
Lampiran 27. Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 1	138
Lampiran 28. Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 2.....	140
Lampiran 29. <i>Times Schedule</i>	142
Dokumentasi	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan secara teratur serta terencana dengan tujuan untuk mengubah atau mengembangkan perilaku yang diharapkan. Pembelajaran di SD/MI, dari sisi proses pembelajaran yang dikembangkan dan dilaksanakan oleh para guru SD/MI tampak belum kondusif bagi perkembangan kemampuan sains siswa. Hal ini tampak dari intensitas kegiatan pembelajaran yang mendorong pengembangan saintifik sains siswa. Dimana pendekatan saintifik dapat mendorong seorang siswa agar aktif dalam proses pembelajaran.¹

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan kepada penggunaan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu.² Pendekatan saintifik merupakan pembelajaran yang berpusat pada kepada siswa, bukan kepada guru. Guru hanya sebagai fasilitator. Pendekatan saintifik berisikan proses pembelajaran yang didesain agar siswa mengalami belajar secara aktif melalui suatu tahapan-tahapan.³ Pendekatan yang dapat

¹Selvi T. Usman, Amran Rede, dan Ritman Ishak Paudi, "Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Pendekatan Pakem Siswa Kelas V SDN 21 Ampana," *Jurnal Kreatif Online* 4, No. 4 (2014), hlm. 91.

²Lelya Hilda, "Pembelajaran Berbasis Saintifik dan Multikultural dalam Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)", *Jurnal Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan*, Vol. III, hlm. 2.

³Maulana Arafat Lubis, "*Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013*". (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hlm. 23.

dijadikan sebagai sistem untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Selain itu, bentuk pembelajaran pada tingkat SD/MI berupa pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik membantu siswa memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan saintifik berperan penting agar tercapainya materi yang diajarkan guru pada pembelajaran tematik di SD/MI.

Di samping itu, dalam kurikulum 2013 mengandung kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang harus dimiliki seorang siswa pada setiap tingkat kelas atau program. Sementara itu, Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kompetensi inti merupakan prasyarat bagi pencapaian Standar Kompetensi Lulusan dimana sifatnya berjenjang dan bertahap.⁴ Adapun rumusan kompetensi inti menggunakan notasi sebagai berikut:⁵

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual;
2. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap sosial;
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan;
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Kompetensi dasar adalah kemampuan untuk mencapai kompetensi inti yang harus diperoleh peserta didik melalui pembelajaran. Kemudian dipertegas dalam Permendikbud RI No. 65 Tahun 2013 tentang Standar

⁴Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 118.

⁵Risa Asih Handayani, "Kesesuaian Materi Terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Buku Ajar Bahasa Arab", *Journal of Arabic Education and Literature*, Vol. 2, No. 1, (2018), hlm. 34.

Proses, yang mengemukakan bahwa kompetensi dasar merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran. Adapun sebagai pendukung pencapaian kompetensi inti, kompetensi dasar dikelompokkan menjadi empat sesuai dengan rumusan kompetensi inti yang didukungnya, yaitu kelompok kompetensi dasar sikap spiritual (mendukung KI-1), kelompok kompetensi dasar sikap sosial (mendukung KI-2), kelompok kompetensi dasar pengetahuan (mendukung KI-3), kelompok kompetensi dasar keterampilan (KI-4). Uraian kompetensi dasar ini adalah untuk memastikan bahwa capaian pembelajaran tidak berhenti sampai pengetahuan saja, tetapi harus berlanjut ke keterampilan dan bermuara pada sikap.⁶

Namun fakta di lapangan, pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya mampu memenuhi tuntutan dalam kurikulum 2013. Hal ini dibuktikan melalui studi pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 31 Oktober 2019 ditemukan permasalahan terkait dengan proses pembelajaran IPA bahwa pada saat pembelajaran berlangsung siswa terlihat pasif, hal tersebut terlihat saat guru memberikan pertanyaan dan hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan dari guru. Faktor lain adalah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran belum bervariasi dan guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam penyampaian

⁶Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu...*, hlm. 128-129.

materi di dalam kelas. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dan merasa bosan dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi menurun.⁷

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV yaitu Ibu Habibah, S.Pd.I serta penelusuran dokumen hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagaimana dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1.1 Nilai IPA Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan

KKM	Jumlah Siswa (Orang)	Jumlah Siswa Tuntas (Orang)	Jumlah Siswa Belum Tuntas (Orang)	Presentase Siswa Tuntas (%)	Presentase Siswa Belum Tuntas (%)
75	24	9	15	37,5	62,5

Sumber: Buku daftar nilai IPA kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan⁸

Berdasarkan tabel 1.1, diketahui bahwa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan yaitu 75, hanya 9 orang siswa yang tuntas dari 24 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih tergolong rendah karna hanya 37,5% yang tuntas.

Agar masalah kesulitan belajar seorang siswa dapat teratasi pada mata pelajaran IPA, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu memilih salah satu metode pembelajaran yang dianggap efektif yaitu metode

⁷Habibah, Guru Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Observasi dan Wawancara dilakukan 31 Oktober 2019.

⁸Buku Daftar Nilai IPA Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan

pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Dengan demikian, dalam metode pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *role playing* siswa dapat memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.⁹

Adapun kelebihan metode pembelajaran *role playing* yaitu (1) Peran yang ditampilkan siswa dengan menarik akan segera mendapat perhatian siswa lainnya; (2) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar; (3) Menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk berperan dalam menghadapi masalah; (4) Dapat membantu siswa untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran tersebut.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu pada hasil penelusuran yang terindeks dalam *google scholar* terdapat beberapa hasil penelitian penggunaan metode *role playing* yaitu penelitian Rohman Sidiq yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

⁹Kiromim Baroroh, “Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing,” *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 2 (2011): 12, <https://doi.org/10.21831/jep.v8i2.793>.

IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰

Penelitian lain tentang *role playing* yaitu penelitian Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.¹¹

Maka atas dasar penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makanan Sehat dan Bergizi Di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPA
2. Kondisi siswa pasif, siswa belum aktif dalam proses pembelajaran
3. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi

¹⁰Rohman Sidiq, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. (SKRIPSI: STAIN Jurai Siwo Metro, 2016)

¹¹Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya”, *Jurnal Pena Ilmiah: Vol.1, No.1 (2016)*

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran IPA materi makananku sehat dan bergizi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa batasan istilah sebagai berikut:

1. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPA yang dilakukan dengan bermain peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi lebih aktif dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.¹²

2. Hasil Belajar

Menurut Gagne dalam buku A. Wahab Jufri belajar dan pembelajaran sains menyatakan hasil belajar adalah kemampuan

¹²Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2012), hlm. 70

(*performance*) yang dapat teramati dalam diri seseorang dan disebut dengan kapabilitas.¹³ Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil tes siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *role playing* yang dibatasi pada aspek kognitif saja dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3), menganalisis (C4).

3. Materi Makanan Sehat dan Bergizi

Materi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu Materi yang berkaitan dengan Makanan Sehat dan Bergizi terdapat pada tema 9 dan subtema 1 dan 2 yang diambil dari buku siswa kelas IV.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

¹³A. Wahab Jufri, *Belajar dan Pembelajaran Sains*, (Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2013), hlm. 58

G. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk menambah wawasan keilmuan bagi guru-guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran tentang penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA

b. Bagi Guru

Menambah wawasan tentang metode pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga mampu memajukan proses pendidikan dimasa mendatang, memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah khususnya dalam rangka proses pembelajaran IPA, mendorong kinerja sekolah agar berupaya

menyediakan sarana dan prasarana agar proses belajar mengajar lebih efektif.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka indikator tindakan yang digunakan untuk penggunaan metode pembelajaran *role playing* di kelas IV SDN 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan yaitu proses pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Indikator pendahuluan terkait persiapan pelaksanaan pembelajaran, kegiatan inti pelaksanaan langkah-langkah metode *role playing* dan penutup berisi penilaian dan evaluasi. Adapun indikator dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar siswa dalam satu kelas telah memenuhi ketuntasan minimal (KKM) pembelajaran dikatakan tuntas apabila minimal 75% dari jumlah total siswa dalam satu kelas telah mencapai ketuntasan belajar secara individu. Ketuntasan belajar untuk setiap individu ditetapkan yakni jika nilai siswa minimal 75.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini dibagi menjadi lima bab sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II kajian pustaka yang terdiri dari kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan.

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

Bab IV merupakan hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian yang meliputi kondisi awal, tindakan pada siklus I dan II, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian.

Bab V merupakan konsep penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Alam

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya yakni semua benda yang ada di dalam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam. Materi-materi pelajaran IPA memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada sekolah dasar, yang proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara sistematis.¹

Hakikat IPA sebagai berikut: IPA pada hakekatnya merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan/kejadian berdasarkan percobaan (induksi) dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). IPA sebagai proses kerja ilmiah dan produk ilmiah mengandung pengetahuan yang

¹Fatimah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas V SDN 10 Biau," *Jurnal Kreatif Online* 5, no. 4 (10 Maret 2015): hlm. 85, <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3853>.

berupa pengetahuan faktual, konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan meta kognitif.

Merujuk pada pengertian tersebut, maka yang dimaksud hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu: (1) sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; (2) proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan.; (3) produk: berupa fakta, prinsip, teori dan hukum; (4) aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.²

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya.

b. Pembelajaran IPA di SD/MI

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar adalah pondasi awal untuk mendidik siswa menjadi saintis yang sejati, hal ini dibutuhkan tuntutan bagi guru untuk memahami seutuhnya karakteristik anak SD/MI tersebut. Usia anak SD/MI berkisar antara 7 tahun sampai 12 tahun. Menurut Piaget tahap perkembangan kognitif menjadi empat tahap, yaitu sensorimotorik (0-2 tahun), pra operasional

²Reni Nurhapsari, Sutarto, Ketut Mahardika, "Pengembangan Model Pembelajaran PDC (*Preparing, Doing, Concluding*) Untuk Pembelajaran IPA", *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, Vol. 1, No. 1 (2016), hlm. 9.

(2-6/7 tahun), operasi kongkret (6/7-11/12 tahun) dan operasi formal (11/12 tahun-dewasa). Siswa SD/MI berada pada tahap perkembangan operasi kongkret, pada tahap ini telah menyadari pandangan orang lain dan juga bisa menggunakan lebih dari aspek untuk bahan pertimbangan. Oleh karena itu apabila diminta untuk mengelompokkan suatu objek mereka bisa menggunakan beberapa dasar pengelompokan. Pada tahap ini anak juga telah memahami permasalahan yang sifatnya kongkret.³

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut: (1) memahami alam sekitar; (2) memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/metode ilmiah; (3) memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Dalam konteks pembelajaran IPA di SD/MI terdapat dua tujuan utama yaitu: (1) mengembangkan dimensi pengetahuan siswa; dan (2) mengembangkan dimensi performa siswa. Dimensi pengetahuan mengacu pada pengintegrasian konsep biologi, fisika dan pengetahuan area bumi, sedangkan dimensi perfoma menyangkut pengembangan kemampuan dan keterampilan bermakna. Dimensi ini membantu siswa

³Tursinawati, "Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran Ipa Di Sdn Kota Banda Aceh," *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2013): hlm. 69.

melakukan hal yang lebih baik bukan hanya mengetahui yang lebih pada pengetahuan.⁴

2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar IPA

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Berkaitan dengan hasil belajar, dimana hal ini akan tercapai apabila diusahakan semaksimal mungkin, baik melalui latihan, maupun pengalaman untuk mencapai apa yang telah dipelajari. Dalam proses untuk memperoleh hasil belajar yang baik, diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi ataupun keadaan di kehidupan sehari-hari, sehingga hasil belajar dapat terpenuhi.

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pelajaran.⁵ Perubahan tingkah laku dapat berupa kemampuan-kemampuan peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar.

Sedangkan menurut Djamarah, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Selanjutnya, Ahmad Susanto mengemukakan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada

⁴Sulthon, "Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI," *Elementary* 4, no. 1 (2016): hlm. 51.

⁵Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2011), hlm. 22

diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁶

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses pembelajaran.

Selanjutnya, hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi, 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi dan internalisasi. 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan konseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

3. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan diantaranya adalah *role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 5

dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.⁷

Menurut Sudarmaji Lamiran, metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁸

Sedangkan menurut Hamdani, metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankan dan berinteraksi melakukan sebuah peranan.⁹

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Metode *role playing* dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan

⁷Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 19

⁸ Sudarmaji Lamiran, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 54

⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 163.

pengembangan. Pada dasarnya ide utama dari *role playing* adalah untuk menjadi “sosok” individu yang diperankan untuk mendapatkan pemahaman tentang peran tersebut. Metode ini membantu peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan memudahkan peserta didik berinteraksi melalui kerja kelompok.¹⁰

Role Playing merupakan suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.¹¹ Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* untuk mengungkapkan apakah dengan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik atau masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan peran.

¹⁰Fachriah Djumati, “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan KEwarganegaraan Melalui Metode Role Playing (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas V SD Islamiyah 6 Kota Ternate),” *EDUKASI: Jurnal Pendidikan* 17, no. 1 (7 Mei 2019): Hlm. 46, <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/edu/article/view/1079>.

¹¹Maskur, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas VI SD NEGERI 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 1 (19 Februari 2019): hlm. 150, <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i1.211>.

b. Langkah-Langkah Role Playing

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:¹²

- 1) Persiapan dan Instruksi
 - a) Guru memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.
 - b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
 - c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan.

¹²Ari Yanto, Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 1, No. 1 Januari 2015, hlm. 54

- d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*.

2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
- b) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya.

3) Evaluasi Bermain Peran (*Role Playing*)

- a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakannya, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektifitas bermain peran selanjutnya.

c. Kelebihan dan Kelemahan Role Playing

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, tidak terkecuali metode *role playing*. Metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya. Kelebihan dan kelemahan metode *role playing* yaitu sebagai berikut:¹³

- 1) Kelebihan Metode *Role Playing*:
 - a) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya.
 - b) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar
 - c) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
 - d) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran.
 - e) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.
 - f) Membangkitkan gairah dan semangat siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan dalam proses pembelajaran.
 - g) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

¹³Sudjana, *Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung: Falah Production, 2005), hlm. 136.

- h) Proses pembelajaran melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
- 2) Kelemahan Metode *Role Playing*:
- a) Memungkinkan adanya peserta didik yang tidak menyenangi memainkan peran tertentu.
 - b) Lebih menekankan terhadap masalah dari pada terhadap peran.
 - c) Mungkin akan terjadi kesulitan dalam menyesuaikan diri terhadap peran yang harus dilakukan.
 - d) Membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar itu.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Rohman Sidiq yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif pada siswa kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur melalui penerapan metode *role playing*. Jenis penelitian ini adalah PTK. Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan lembar tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16,78% dengan rata-rata nilai post

test siklus I sebesar 71,5% dan rata-rata nilai post test siklus II sebesar 83,5%. Target ketuntasan belajar yang ingin dicapai dari siswa dengan nilai >65 sebanyak 75% dapat dicapai dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IVb SDN Raman Aji.¹⁴

2. Penelitian Hikmah Yuni Astuti yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif pada siswa kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*). Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 17 siswa. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa setelah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) diterapkan, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 59% dan siklus II sebesar 79%, mengalami peningkatan sebesar 20%. Peningkatan aktivitas juga berpengaruh pada hasil belajar siswa khususnya dalam ranah kognitif, hal

¹⁴Rohman Sidiq, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. (SKRIPSI: STAIN Jurai Siwo Metro, 2016)

ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 71% dan siklus II sebesar 82%, mengalami peningkatan 11%.¹⁵

3. Penelitian Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya”. Berdasarkan identifikasi masalah, masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa karena hanya menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan target yang ditentukan yaitu 85%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Maka penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁶
4. Penelitian Burhanudin, Mestawaty dan Lestari yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Biau Kabupaten Buol”. Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah siklus I ketuntasan individu 17 orang, ketuntasan klasikal 70,83% dan nilai rata-rata kelas individu 65. Pada siklus II ketuntasan individu meningkat 24 orang,

¹⁵Hikmah Yuni Astuti, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017”, *Skripsi* (IAIN Metro, 2018)

¹⁶Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya”, *Jurnal Pena Ilmiah: Vol.1, No.1 (2016)*

ketuntasan klasikal 100% dan nilai rata-rata 85. Hal ini menunjukkan bahwa daya serap siswa yang dilihat dari hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Biau meningkat dengan metode bermain peran.¹⁷

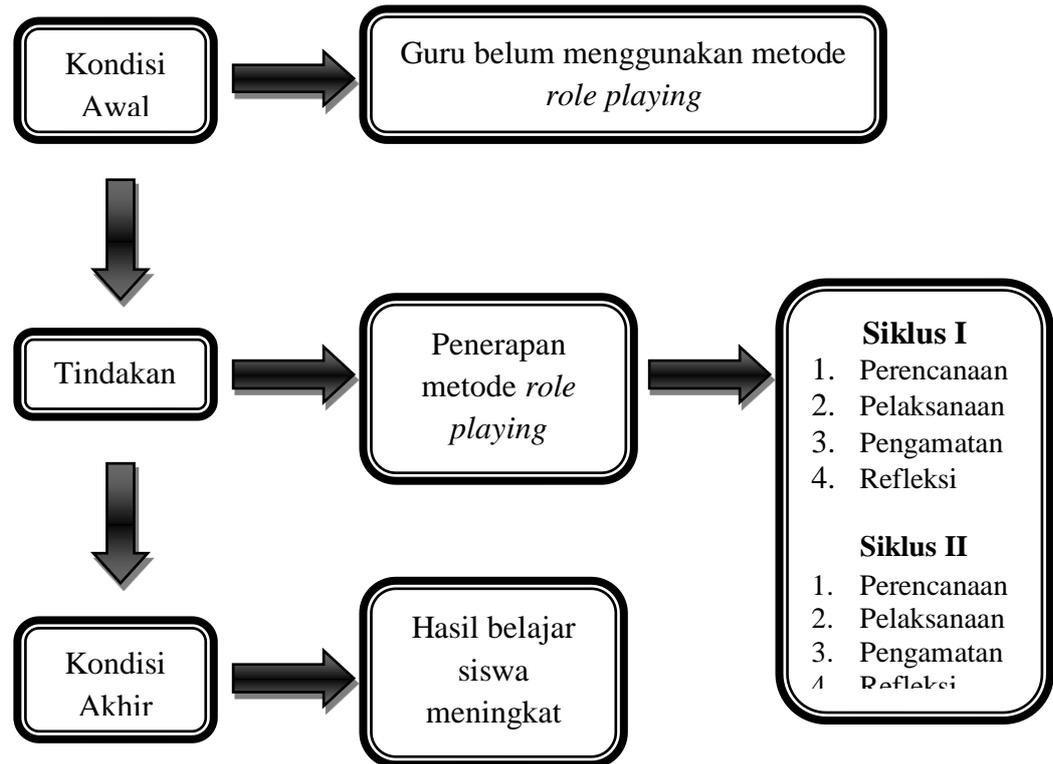
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA di SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan saat ini masih cenderung menggunakan metode ceramah. Guru kelas IV belum menggunakan variasi metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Metode ceramah masih sering digunakan terutama pada pembelajaran IPA. Dampak yang ditimbulkan yaitu berkurangnya semangat siswa dalam pembelajaran IPA dan kemudian dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi rendah. Guru merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dikarenakan guru memiliki peran penting dalam menyampaikan materi pelajaran. Hasil belajar yang baik dapat diwujudkan jika siswa memiliki semangat belajar. Untuk menambah semangat siswa dalam belajar, maka seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru dapat menggunakan metode maupun alat bantu yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran tersebut. Penggunaan metode *role playing* dapat menjadi salah satu cara agar terciptanya pembelajaran yang variatif dan menarik. Metode pembelajaran ini menyajikan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Metode *role*

¹⁷Burhanudin, Mestawaty, Lestari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Biau Kabupaten Buol". *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 3*.

playing ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode belajar lainnya, dan diharapkan dengan penerapan metode *role playing* ini dapat menambah semangat siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas maka hipotesis penelitian yaitu: penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi makananku sehat dan bergizi di kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian bertempat di SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah tersebut guru masih cenderung menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yang selama ini diterapkan sangat membosankan sehingga siswa menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Waktu Penelitian

Waktu untuk kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2021 di SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

Tabel 3.1

Time Schedule Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Waktu
1	Pengajuan Judul	08 Juli 2019
2	Pengesahan Judul	09 Oktober 2019
3	Penyusunan Proposal	November 2019 – Mei 2020
4	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	08 Juni 2020 – 05 April 2021
5	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	15 April 2021 – 28 Juni 2021

6	Seminar Proposal	6 Juli 2021
7	Revisi Proposal	12 Juli 2021
8	Penelitian di Lapangan	19 Juli 2021- 19 Agustus 2021
9	Penyusunan Hasil Penelitian	Agustus 2021
10	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	25 Agustus 2021 – 01 September 2021
11	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	01 September – 01 Oktober 2021
12	Seminar Hasil	26 Oktober 2021
13	Sidang Munaqosah	November 2021

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode siklus. PTK merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.¹ PTK dilakukan dengan diawali oleh suatu kajian terhadap masalah tersebut secara sistematis. Hal ini kemudian dijadikan dasar untuk mengatasi masalah tersebut.²

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas, dengan kata lain PTK berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban

¹Masganti Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam* (Medan: IAIN Press, 2016), hlm. 229.

²Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 187.

ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan.³

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif, hal ini didasarkan pada metode analisis data berupa tes dan non tes. Data tes dianalisis secara kuantitatif melalui analisis statistik deskriptif, sedangkan data non tes dianalisis dengan metode kualitatif deskriptif.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlokasi di SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

D. Prosedur Penelitian

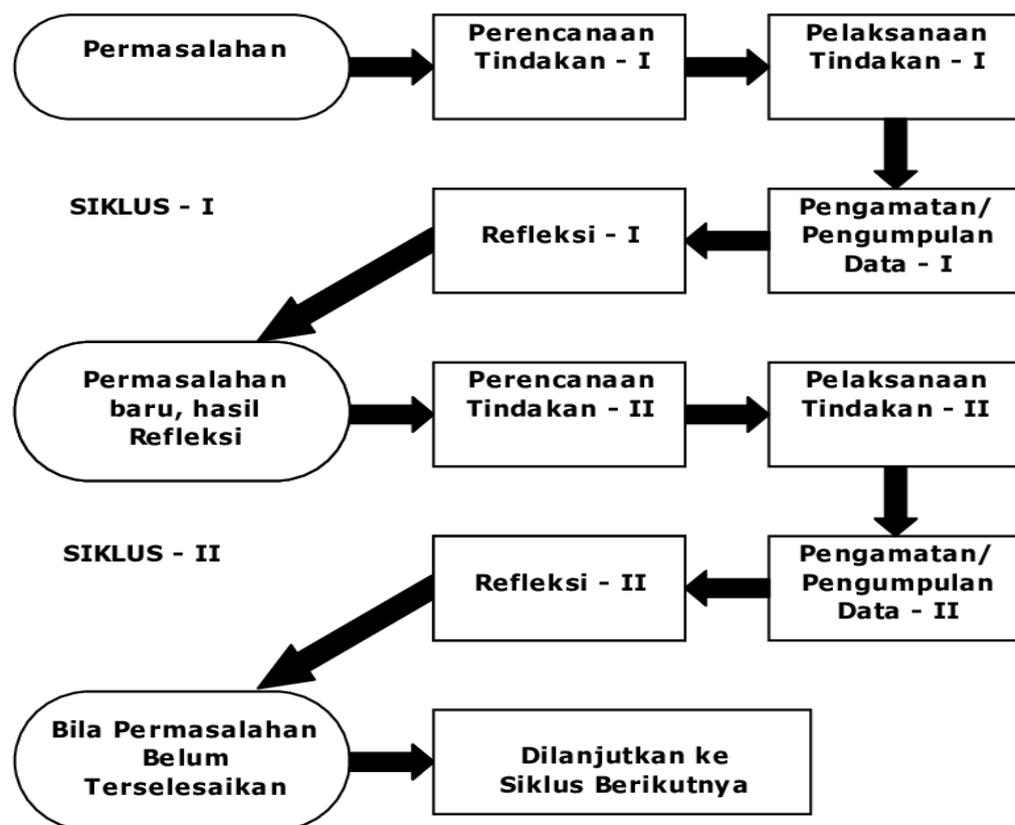
Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan Kurt Lewin. Model Kurt Lewin merupakan model *action research*, terutama *classroom action research* (CAR).⁴ Penelitian ini direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu:

1. Perencanaan, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.

³Masganti Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam* (Medan: IAIN Press, 2016), hlm.193.

⁴Ani Widayati, Penelitian Tindakan Kelas, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VI, No. 1 (2008): hlm. 91.

2. Pelaksanaan tindakan, pada tahap ini peneliti melakukan tindakan yang telah di rumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual.
3. Tahap observasi atau pengamatan, pada tahap ini yang harus dilakukan peneliti yaitu mengamati perilaku siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, memantau kegiatan diskusi antar siswa dalam kelompok, mengikuti pemahaman setiap siswa terhadap penguasaan materi pelajaran yang telah dirancang.
4. Melakukan refleksi, pada tahap ini peneliti harus menulis hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, menulis kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan rancangan siklus berikutnya.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas dari Kurt Lewin

Adapun secara rinci tahapan siklus penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi makananku sehat dan bergizi dengan menggunakan metode *role playing*.
- 2) Menyiapkan materi pelajaran terkait makanan sehat dan bergizi.
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar tes yang akan dikerjakan secara individu.
- 4) Menyiapkan lembar observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus pertama ini peneliti dibantu oleh guru (kolaborator) untuk melaksanakan proses pembelajaran yang telah direncanakan dalam RPP.

c. Observasi

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

d. Refleksi

- 1) Merefleksi proses pembelajaran yang telah terlaksana.
- 2) Mencatat kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.
- 3) Melakukan diskusi dengan guru (kolaborator) untuk merencanakan perbaikan pelaksanaan tindakan kelas untuk digunakan pada siklus berikutnya berdasarkan kekurangan pada siklus pertama.
- 4) Menentukan tindakan yang perlu diulang atau diganti yang dilaksanakan di siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

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

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi makananku sehat dan bergizi dengan menggunakan metode *role playing*.
- b) Menyiapkan materi pelajaran terkait makanan sehat dan bergizi.
- c) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar tes yang akan dikerjakan secara individu.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

b. Tindakan

Kegiatan pada tahap ini untuk pengembangan tindakan dari tindakan siklus I dan untuk meninjau kembali sejauh mana penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar pada materi makananku sehat dan bergizi.

c. Observasi

Pada tahap pengamatan siklus II, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap perbaikan dari siklus I terhadap penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi makananku sehat dan bergizi.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mencatat dan melihat perbandingan nilai dari siklus I dan siklus II. Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan dari penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi makananku sehat dan bergizi. Apabila pada siklus II belum juga mengarah kepada perubahan proses pembelajaran dan hasil belajar maka dapat dilakukan siklus III. Siklus dapat dihentikan jika hasil belajar yang diinginkan tercapai.

Adapun sumber data pada penelitian ini yaitu:

E. Sumber Data

1. Sumber data primer adalah data pokok dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.
2. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap dalam penelitian ini yaitu guru kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik.⁵

Penelitian ini menggunakan tes berupa pilihan ganda dengan 15 butir soal dan 4 pilihan jawaban untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas IV sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

2. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat,

⁵Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), hlm. 118.

pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.⁶ Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dalam pembelajaran, observasi dapat digunakan untuk menilai proses dan hasil belajar siswa, seperti tingkah laku siswa dalam belajar, diskusi, mengerjakan tugas atau sebagainya. Pada tahap ini, observer melakukan pengamatan dan mencatat semua hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik-teknik pemeriksaan keabsahan data, antara lain:

1. Ketekunan pengamatan untuk menemukan ciri-ciri yang sangat relevan dengan persoalan yang sedang diteliti lalu memusatkan perhatian.
2. Triangulasi yaitu melakukan pendekatan analisis data dari berbagai sumber. Dengan pencarian yang cepat untuk memperkuat tafsiran dan meningkatkan kebijakan program yang berbasis pada bukti.⁷ Teknik triangulasi yang digunakan adalah membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk menduduki berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan

⁶Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 143.

⁷Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 159

penelitian.⁸ Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dianalisis menggunakan teknik kualitatif deskriptif. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar di setiap akhir pertemuan dan data kuantitatif dihitung menggunakan analisis statistik deskriptif. Adapun kriteria penilaian menurut Arikunto sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat baik
71 – 80	Baik
61 – 70	Cukup
51 – 60	Kurang

Untuk memecahkan masalah tingkat pemahaman konsep peneliti menjumlahkan nilai pemahaman yang diperoleh selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

M = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah nilai

$\sum N$ = jumlah siswa

⁸Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 106.

Untuk melihat ketuntasan pemahaman siswa secara individu dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Sedangkan untuk mencari presentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan perencanaan, peneliti terlebih dahulu memberikan tes kemampuan awal kepada siswa sebanyak 15 soal pilihan ganda tentang materi makananku sehat dan bergizi. Tes diujikan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan.

Setelah tes diberikan, peneliti mengumpulkan jawaban seluruh siswa tersebut kemudian dilanjutkan dengan memeriksa soal dan memberikan penilaian terhadap tes awal tersebut. Dari hasil tes awal ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menjawab soal.

Berdasarkan hasil tes awal siswa pada materi makananku sehat dan bergizi, terdapat 6 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas 18 dari 24 siswa. Berikut adalah tabel hasil penilaian tes pra siklus:

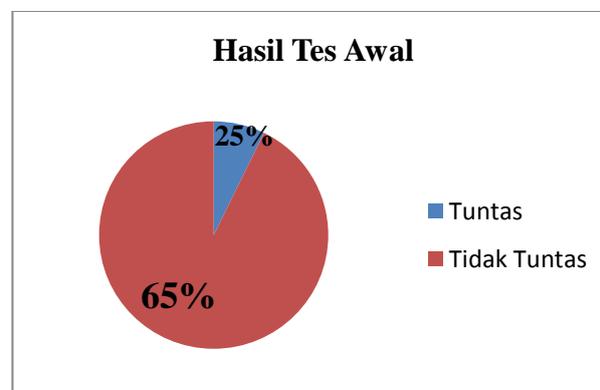
Tabel 4.1 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1	Abiguna Bayhakim	75	73,3	Tidak Tuntas
2	Amelin Desrianidah	75	66,6	Tidak Tuntas
3	Callysta Elizabeth Br. Silalahi	75	80	Tuntas
4	Dewi Aulia Putri	75	73,3	Tidak Tuntas
5	Dira Nazmi Ritonga	75	80	Tuntas
6	Elis Pio Anggi Hutabarat	75	80	Tuntas
7	Farhan Rabbany	75	46,6	Tidak Tuntas
8	Fitrah Ramadhan	75	53,3	Tidak Tuntas
9	Ibnu Sabil Affata	75	80	Tuntas
10	Icha Cahya	75	46,6	Tidak Tuntas
11	Jihan Ramadhani Harahap	75	80	Tuntas
12	Joan Domoniq Pasaribu	75	46,6	Tidak Tuntas
13	Joya Badillah	75	53,3	Tidak Tuntas

14	Julian Ananda	75	73,3	Tidak Tuntas
15	Khesia Ronata Amelia	75	73,3	Tidak Tuntas
16	Kheyza Aulia	75	40	Tidak Tuntas
17	Mhd. Syahwal Aliansyah	75	73,3	Tidak Tuntas
18	Muhammad Shidqy El-Amin	75	66,6	Tidak Tuntas
19	Naszwa Nadzira	75	53,3	Tidak Tuntas
20	Prido Doharma Situmorang	75	80	Tuntas
21	Putri Maharani	75	46,6	Tidak Tuntas
22	Sabrina Khairunnisa Hulu	75	66,6	Tidak Tuntas
23	Syakira Ulfa	75	73,3	Tidak Tuntas
24	Vinza Ramadhan Purba	75	40	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa				1545,9
Nilai Rata-Rata				64,41
Persentase Ketuntasan				25%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan tentang materi makananku sehat dan bergizi masih rendah dengan nilai rata-rata 64,41 dan persentase ketuntasan 25 %.

Berikut disajikan diagram hasil belajar siswa pada tes awal materi makananku sehat dan bergizi:



Gambar 4.1 Persentase Hasil Belajar Tes Awal

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dengan persentase ketuntasan adalah 25% dan persentase tidak tuntas 75 %.

2. Siklus I

a. Pertemuan ke-1

1) Perencanaan

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

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi makananku sehat dan bergizi dengan menggunakan metode *role playing*.
- b) Menyiapkan materi pelajaran terkait makanan sehat dan bergizi.
- c) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar tes yang akan dikerjakan secara individu.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing*, sementara observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas.

Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- (2) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- (3) Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari dalam kegiatan *role playing*.
- (2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- (3) Kemudian setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk ikut memainkan peran.
- (4) Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.
- (5) Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu.
- (6) Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.

- (7) Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.
- (8) Kelompok yang tidak berperan mengamati permainan peranan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru.
- (9) Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan *role playing*.
- (10) Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya.
- (11) Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi makananku sehat dan bergizi yang telah dilaksanakan.
- (12) Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

c) Penutup

- (1) Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa.
- (2) Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi dilakukan oleh wali kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan yaitu Ibu Habibah S.Pd.I.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan ke-1, pada saat pembelajaran dimulai, perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi dan masih banyak siswa yang belum aktif dalam proses pembelajaran. (Dapat dilihat pada lampiran 21).

4) Refleksi

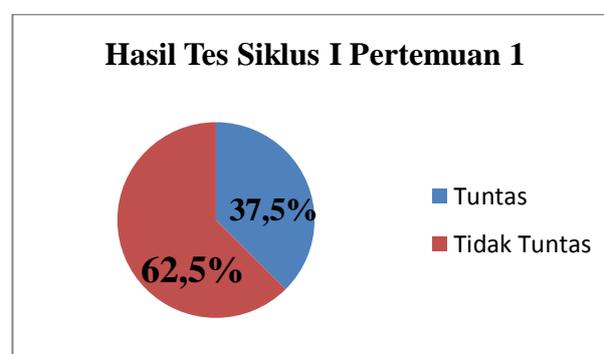
Setelah tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada materi makananku sehat dan bergizi dilaksanakan, hasil belajar siswa masih rendah dan belum sesuai dengan harapan. Hal ini dapat terlihat pada tabel berikut:

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

Kategori Tes	Tes Siklus I Pertemuan 1
Nilai rata-rata siswa	68,02
Jumlah siswa yang tuntas	9
Presentase siswa yang tuntas	37,5%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	15
Presentase siswa yang tidak tuntas	62,5%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1 masih rendah, hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas masih sedikit. Nilai rata-rata siswa juga masih rendah yaitu 68,02. Masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKM yang sudah ditentukan sekolah yaitu 75. Terlihat dari jumlah siswa yang tuntas hanya 9 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 15 siswa, tentu hasil ini masih rendah dari hasil yang diharapkan. (Dapat dilihat pada lampiran 12).

Berikut disajikan diagram hasil belajar siswa pada tes siklus I pertemuan 1 materi makananku sehat dan bergizi:

**Gambar 4.2 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 1**

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan ke-1 masih rendah dengan persentase ketuntasan adalah 37,5% dan persentase tidak tuntas 62,5 %.

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

- a) Waktu latihan *role playing* kurang, karena siswa sulit diajak untuk berlatih.
- b) Siswa belum menguasai peran yang dimainkannya
- c) Perhatian siswa belum sepenuhnya terpusat pada pelaksanaan *role playing*
- d) Guru kurang tegas menegur siswa yang membuat keributan di kelas

Berdasarkan beberapa masalah di yang timbul pada siklus I pertemuan ke- 1 maka perlu dilakukan rencana untuk perbaikan kesalahan-kesalahan yang timbul pada siklus I pertemuan ke- 1, adapun rencana perbaikan yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru harus mampu mengkondisikan kelas dengan baik dan bersikap tegas terhadap siswa yang main-main pada saat belajar.
- b) Guru harus tegas dalam mengelola kelas dan menambah waktu untuk latihan *role playing*.

- c) Guru harus memberikan reward kepada kelompok yang tertib dan semangat dalam berdiskusi.

b. Pertemuan ke-2

1) Perencanaan

Melihat dari tes hasil belajar pada siklus I pertemuan ke-1 tersebut, maka sebelum melakukan tindakan langkah pertama yaitu berdiskusi dengan wali kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan tentang perencanaan yang akan dilakukan. Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi makananku sehat dan bergizi dengan menggunakan metode *role playing*.
- b) Menyiapkan materi pelajaran terkait makanan sehat dan bergizi.
- c) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar tes yang akan dikerjakan secara individu.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing*, sementara observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas.

Berikut tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- (2) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- (3) Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru mengingatkan siswa tentang materi pelajaran pada pertemuan ke- 1.
- (2) Guru memberi penjelasan singkat mengenai materi makanan sehat dan bergizi.
- (3) Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya..
- (4) Kemudian setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk ikut memainkan peran.
- (5) Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.

- (6) Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu.
- (7) Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.
- (8) Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.
- (9) Kelompok yang tidak berperan mengamati permainan peranan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru.
- (10) Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan *role playing*.
- (11) Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. Kelompok yang semangat dan kompak akan diberi *reward*.
- (12) Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi makananku sehat dan bergizi yang telah dilaksanakan.
- (13) Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

c) Penutup

- (1) Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa.
- (2) Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3) Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran sudah lebih baik dari pertemuan pertama. (Dapat dilihat pada lampiran 22).

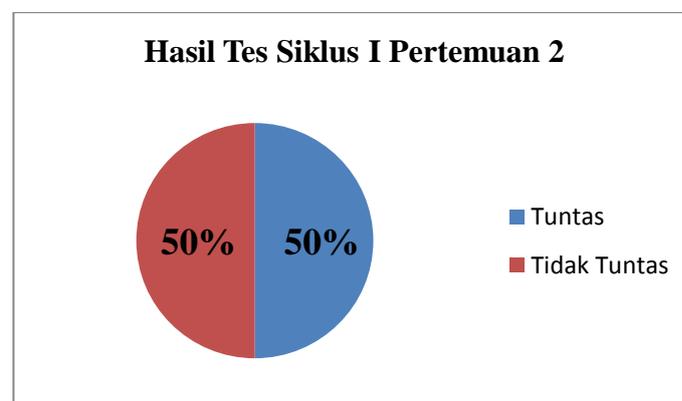
4) Refleksi

Setelah tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada materi makananku sehat dan bergizi dilaksanakan, hasil belajar siswa masih rendah dan belum sesuai dengan harapan. Namun sudah lebih baik dan ada peningkatan dari pertemuan pertama. (Dapat dilihat pada lampiran 13). Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Pertemuan ke- 2

Kategori Tes	Tes Siklus I Pertemuan 2
Nilai rata-rata siswa	74,68
Jumlah siswa yang tuntas	12
Presentase siswa yang tuntas	50%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	12
Presentase siswa yang tidak tuntas	50%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, namun sudah ada peningkatan dari pertemuan pertama karena nilai rata-rata belajar siswa yaitu 74,68. Berikut disajikan diagram hasil belajar siswa pada tes siklus I pertemuan 2 materi makananku sehat dan bergizi:

**Gambar 4.3 Persentase Hasil Belajar Tes Siklus I Pertemuan 2**

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan adalah 50% dan persentase yang tidak tuntas adalah 50%. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan ke- 2 yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup,

peneliti melihat masih ada beberapa kendala dan kesulitan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, diantaranya:

- a) Masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, terlihat pada saat pelaksanaan kelompok masih ada siswa yang melakukan kegiatannya sendiri.
- b) Kurangnya mengatur waktu sehingga tidak semua kelompok berkesempatan melakukan presentasi di depan kelas.
- c) Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena pada saat kegiatan *role playing* siswa tidak mengamati temannya yang memainkan peran.

Berdasarkan beberapa masalah yang timbul pada siklus I pertemuan ke- 2 maka perlu dilaksanakan rencana untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan pada siklus I diantaranya sebagai berikut:

- a) Guru harus bisa membimbing siswa dan memberikan motivasi agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan *role playing*.
- b) Guru harus berusaha mendorong siswa untuk aktif dalam memainkan peran dan melaksanakan diskusi serta memberikan perhatian kepada siswa yang belum berani menyampaikan pendapatnya terkait materi yang diberikan.
- c) Guru harus bisa memanfaatkan waktu secara optimal dan efektif pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

3. Siklus II

a. Pertemuan ke- 1

1) Perencanaan

Setelah menjalani siklus I, dimana penyampaian materi hanya bersumber dari buku tematik, maka pada tahap ini peneliti akan menggunakan media gambar untuk menarik minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun perencanaan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi makananku sehat dan bergizi dengan menggunakan metode *role playing*.
- b) Menyiapkan materi pelajaran terkait makanan sehat dan bergizi.
- c) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar tes yang akan dikerjakan secara individu.
- d) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* yang telah disusun. Sementara observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas.

Adapun tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- (2) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
- (3) Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru mengingatkan siswa tentang materi pelajaran pada siklus I.
- (2) Guru memperlihatkan gambar makanan sehat dan bergizi.
- (3) Guru meminta siswa untuk menyebutkan makanan apa saja yang terdapat pada gambar tersebut.
- (4) Guru menjelaskan zat-zat apa saja yang terkandung dalam makanan tersebut.
- (5) Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya.

- (6) Kemudian setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk ikut memainkan peran.
- (7) Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.
- (8) Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu.
- (9) Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.
- (10) Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.
- (11) Kelompok yang tidak berperan mengamati permainan peranan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru.
- (12) Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan *role playing*.
- (13) Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. Kelompok yang semangat dan kompak akan diberi *reward*.

(14) Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi makananku sehat dan bergizi yang telah dilaksanakan.

(15) Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

c) Penutup

(1) Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa.

(2) Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3) Observasi

Sama halnya dengan siklus I, observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi dilakukan oleh wali kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan yaitu ibu Habibah S.Pd. I.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran pada siklus II pertemuan ke- 1 sudah mulai baik dan lancar. Namun masih ada sebagian kelompok diskusi yang masih bingung dalam menyelesaikan permasalahan dan masih membutuhkan waktu

yang lama untuk menyelesaikan hasil diskusi. (Dapat dilihat pada lampiran 23).

4) Refleksi

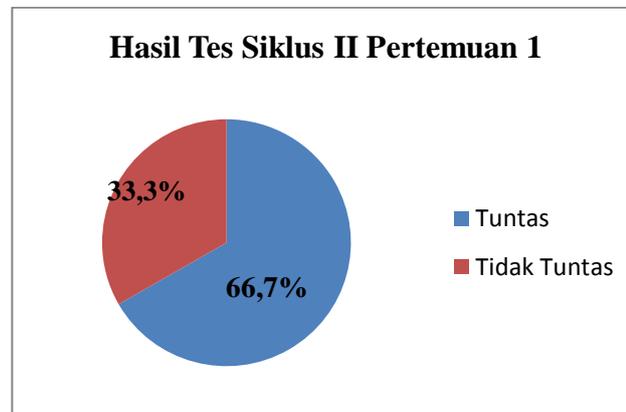
Setelah tindakan pada siklus II pertemuan ke- 1 dilaksanakan maka data tersebut dianalisis kembali dan diperoleh nilai rata rata siswa meningkat, namun masih belum memenuhi kriteria yang diharapkan. (Dapat dilihat pada lampiran 14). Adapun hasil tes tersebut sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan ke- 1

Kategori Tes	Tes Siklus II Pertemuan 1
Nilai rata-rata siswa	82,73
Jumlah siswa yang tuntas	16
Presentase siswa yang tuntas	66,7%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	8
Presentase siswa yang tidak tuntas	33,3%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata rata siswa yaitu 82,73. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang ditemukan 16 siswa yang tuntas dari 24 jumlah siswa keseluruhan dengan presentase ketuntasan belajar 66,7%.

Berikut disajikan diagram hasil belajar siswa pada tes siklus II pertemuan 1 materi makananku sehat dan bergizi:



Gambar 4.4 Persentase Hasil Belajar Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan ke- 1, siswa yang tuntas bertambah dari pertemuan sebelumnya. Nilai rata-rata siswa sudah menunjukkan peningkatan yang pesat, begitu juga dengan persentase ketuntasan belajar siswa. Namun indikator keberhasilan belum terpenuhi secara keseluruhan. Hal ini dikarenakan masih ada kekurangan dan hambatan pada saat pelaksanaan pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a) Masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.
- b) Siswa masih kurang serius memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru.

Berdasarkan beberapa masalah yang timbul pada siklus II pertemuan ke- 1 maka perlu dilaksanakan rencana untuk

memperbaiki kesalahan-kesalahan pada siklus II pertemuan ke-1 diantaranya sebagai berikut:

- a) Mempertahankan pelaksanaan-pelaksanaan yang telah baik pada siklus I.
- b) Guru harus memberikan perhatian kepada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.
- c) Guru harus mampu menarik perhatian siswa agar serius dalam memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

b. Pertemuan ke- 2

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi makananku sehat dan bergizi adalah sebagai berikut:

- a) Hasil refleksi dievaluasi guru dan melaksanakan perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran siklus II pertemuan ke-2.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi makananku sehat dan bergizi dengan menggunakan metode *role playing*.
- c) Menyiapkan materi pelajaran terkait makanan sehat dan bergizi.

- d) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar tes yang akan dikerjakan secara individu.
- e) Menyiapkan lembar observasi.

2) Tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* yang telah disusun, sementara observer mengamati aktivitas guru dan siswa yang terjadi di dalam kelas.

Adapun tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:

- a) Pendahuluan
 - (1) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
 - (2) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
 - (3) Guru menginformasikan tema yang akan dipelajari.
 - (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- b) Kegiatan inti
 - (1) Guru mengingatkan siswa tentang materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya.

- (2) Guru memberikan pengantar untuk kegiatan yang akan dilakukan.
- (3) Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya.
- (4) Kemudian setiap kelompok dipilih beberapa siswa untuk ikut memainkan peran.
- (5) Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing.
- (6) Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu.
- (7) Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.
- (8) Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.
- (9) Kelompok yang tidak berperan mengamati permainan peranan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru.
- (10) Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan *role playing*.
- (11) Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil

diskusinya. Kelompok yang semangat dan kompak akan diberi *reward*.

(12) Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi makananku sehat dan bergizi yang telah dilaksanakan.

(13) Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

c) Penutup

(1) Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa.

(2) Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3) Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II sama halnya dengan pelaksanaan observasi pada siklus I. Observasi pada siklus II pertemuan ke- 2 dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran pada siklus II pertemuan ke- 2 sudah terlaksana dengan baik dan lancar. Setiap saat peneliti memberikan motivasi kepada siswa untuk berperan

aktif dan bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing. Sehingga diskusi dalam kelompok terlaksana dengan baik dan siswa lebih aktif dari pertemuan-pertemuan sebelumnya. (Dapat dilihat pada lampiran 24).

4) Refleksi

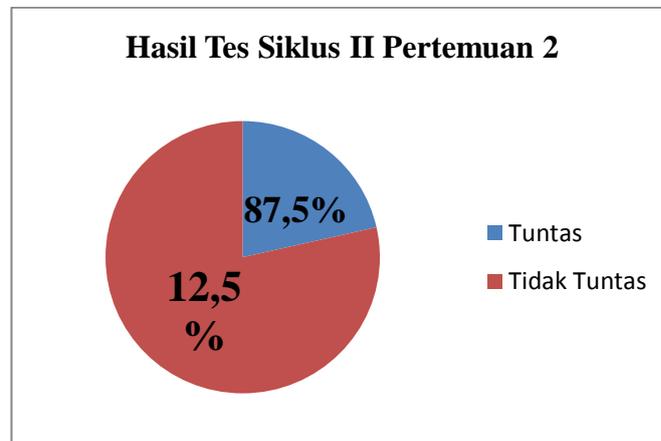
Setelah tindakan pada siklus II pertemuan ke- 2 dilaksanakan maka data tersebut dianalisis kembali dan diperoleh nilai rata-rata siswa meningkat. (Dapat dilihat pada lampiran 15). Adapun hasil tes tersebut tertera pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II Pertemuan ke- 2

Kategori Tes	Tes Siklus II Pertemuan 2
Nilai rata-rata siswa	89,12
Jumlah siswa yang tuntas	21
Presentase siswa yang tuntas	87,5%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	3
Presentase siswa yang tidak tuntas	12,5%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat yaitu 89,12. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa meningkat, ditemukan 21 siswa yang tuntas dari 24 jumlah siswa secara keseluruhan dengan ketuntasan belajar 87,5 % dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan persentase 12,5%.

Berikut disajikan diagram hasil belajar siswa pada tes siklus II Pertemuan 2 materi makananku sehat dan bergizi:



Gambar 4.5 Persentase Hasil Belajar Tes siklus II Pertemuan 2

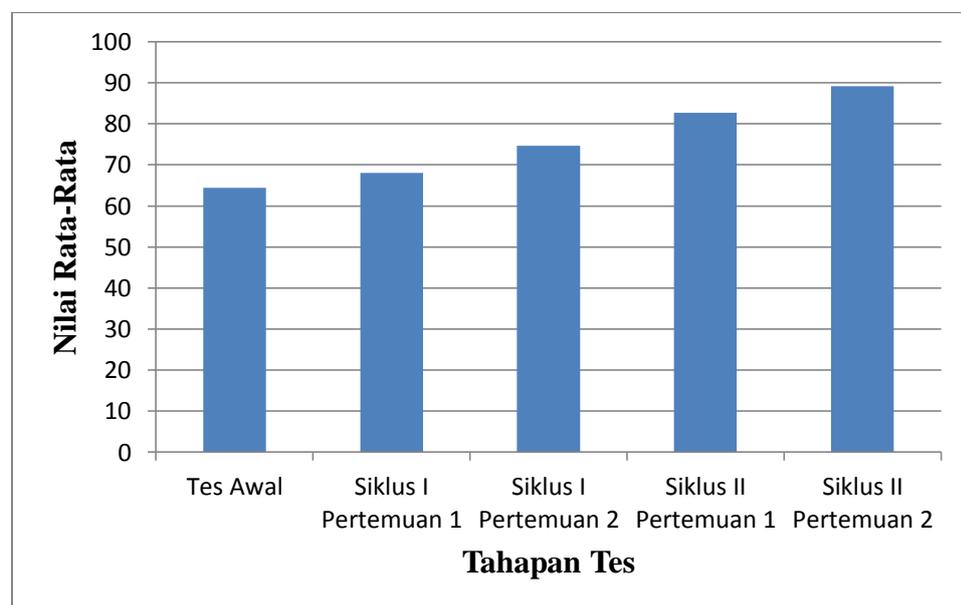
Berdasarkan gambar tersebut, telah terlihat adanya keberhasilan melalui penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi makananku sehat dan bergizi di kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan dengan jumlah nilai rata-rata siswa 89,12 dan persentase ketuntasan siswa 87,5%. Sehingga penelitian ini hanya sampai pada siklus II dan tidak perlu lagi dilakukan tindakan-tindakan untuk pertemuan selanjutnya.

B. Pembahasan

Berdasarkan tindakan pada siklus I dan II, penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi makananku sehat dan bergizi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan terlihat dari rata-rata kelas dan persentase ketuntasan hasil belajar dari tes awal sampai tes pada siklus II, sehingga hipotesis tindakan pada bab II dapat diterima. Hal ini disimpulkan setelah melakukan proses pembelajaran pada siklus I dan II. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rohman Sidiq yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16,78% dengan rata-rata nilai post test siklus I sebesar 71,5% dan rata-rata nilai post test siklus II sebesar 83,5%. Target ketuntasan belajar yang ingin dicapai dari siswa dengan nilai >65 sebanyak 75% dapat dicapai dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 83,5%. Kemudian sesuai dengan penelitian terdahulu dari Penelitian Hikmah Yuni Astuti yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 59% dan siklus II sebesar 79%, mengalami peningkatan sebesar 20%. Peningkatan aktivitas juga

berpengaruh pada hasil belajar siswa khususnya dalam ranah kognitif, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 71% dan siklus II sebesar 82%, mengalami peningkatan 11%.⁹

Selanjutnya peneliti menganalisis data tersebut dengan mencari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari hasil tes dan hasil observasi siswa. Hal ini dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik tersebut, terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA disetiap siklus. Pada tes awal rata-rata nilai siswa 64,41, kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa dari 68,02 menjadi 74,68. Pada siklus II dari 82,73 menjadi 89,12. Adapun persentase hasil belajar siswa yang tuntas pada tes awal yaitu 25%, kemudian meningkat pada siklus I dari 37,5% menjadi 50%. Pada siklus II

⁹Hikmah Yuni Astuti, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017", *Skripsi* (IAIN Metro, 2018)

persentase hasil belajar siswa lebih meningkat dari 66,7% menjadi 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi makananku sehat dan bergizi di kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

Aktivitas siswa dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa merasa tertarik dengan penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Metode *role playing* merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani yang menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang diterapkan melalui permainan, dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.¹⁰

Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bertambah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut maka terbukti bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi makananku

¹⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm. 163.

sehat dan bergizi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan, peneliti menyadari adanya keterbatasan antara lain:

1. Mengingat dalam keadaan pandemi, kegiatan kelompok dilakukan dengan cara jaga jarak.
2. Harapan-harapan yang telah direncanakan peneliti tidak sepenuhnya tercapai karena waktu belajar siswa hanya dari jam 08.00 – 10.00 WIB karena situasi pandemi.
3. Kesulitan peneliti dalam menyesuaikan metode *role playing* dengan penjelasan materi, karena pada metode *role playing* siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran, sedangkan siswa sudah terbiasa dengan cara-cara belajar konvensional.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* pada materi makananku sehat dan bergizi di kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPA materi makananku sehat dan bergizi di kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah menerapkan metode *role playing* hasil belajar siswa terus meningkat dari siklus I sampai siklus II. Pada tes awal rata-rata nilai siswa 64,41, kemudian pada siklus I nilai rata-rata siswa dari 68,02 menjadi 74,68. Pada siklus II dari 82,73 menjadi 89,12. Adapun persentase hasil belajar siswa yang tuntas pada tes awal yaitu 25%, kemudian meningkat pada siklus I dari 37,5% menjadi 50%. Pada siklus II persentase hasil belajar siswa lebih meningkat dari 66,7% menjadi 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi makananku sehat dan bergizi di kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhanbatu Selatan.

B. Saran

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

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Triyanto, "*Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap hasil Belajar IPA Pada konsep Penggolongan Hewan*",. SKRIPSI: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2013.
- Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2015
- Ani Widayati, Penelitian Tindakan Kelas, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VI, No. 1, 2008.
- Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 1, No. 1 Januari 2015.
- A. Wahab Jufri. *Belajar dan Pembelajaran Sains*, Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2013.
- Burhanudin, Mestawaty, Lestari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Biau Kabupaten Buol". *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 3*.
- Dedi Rizkia Saputra "*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Kecemen, Manisrenggo, Klaten*". SKRIPSI: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015
- Fachriah Djumiati, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas V SD Islamiyah 6 Kota Ternate)." *EDUKASI: Jurnal Pendidikan* 17, no. 1 (7 Mei 2019). <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/edu/article/view/1079>.
- Fatimah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas V SDN 10 Biau," *Jurnal Kreatif Online* 5, no. 4 (10 Maret 2015): hlm. 85, <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3853>.

Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia, 2011

Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, Ali Sudin, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya”, *Jurnal Pena Ilmiah: Vol.1, No.1 (2016)*

Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, 2012

Kiromim Baroroh, “Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role Playing*.” *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 2 (2011). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i2.793>

Lelya Hilda, “Pembelajaran Berbasis Saintifik dan Multikultural dalam Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)”, *Jurnal, Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan*. Vol III. No. 01 Januari 2015

Lubis, Maulana Arafat, *Pembelajaran Tematik Di SD/MI: Pengembangan Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Samudra Biru 2019

Maskur, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Metode *Role Playing* Pada SIsiswa Kelas VI SD NEGERI 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 1 (19 Februari 2019): 149–63. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i1.211>

Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, Malang: UIN Maliki Press, 2012.

Risa Asih Handayani, "Kesesuaian Materi Terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Buku Ajar Bahasa Arab", *Journal of Arabic Education and Literature*, Vol. 2, No. 1, (2018)

Rohman Sidiq, “*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur*”. SKRIPSI: STAIN Jurai Siwo Metro, 2016

Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009.

- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Reni Nurhapsari, Sutarto, Ketut Mahardika, “Pengembangan Model Pembelajaran PDC (*Preparing, Doing, Concluding*) Untuk Pembelajaran IPA”, *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, Vol. 1, No. 1, 2016.
- Rohman Sidiq, "*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur*", SKRIPSI: STAIN Jurai Siwo Metro, 2016.
- Selvi T Usman, Amran Rede, dan Ritman Ishak Paudi. “Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Pendekatan Pakem Siswa Kelas V SDN 21 Ampana.” *Jurnal Kreatif Online* 4, no. 4, 2014.
- Sitorus, Masganti. *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*. Medan: IAIN Press, 2016.
- Sudjana. *Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production, 2005.
- Sulthon. “Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI.” *Elementary* 4, no. 1, 2016.
- Tursinawati. “Analisis Kemunculan Sikap Ilmiah Siswa Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA Di SDN Kota Banda Aceh.” *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 4, no. 1, 2013.
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I Pertemuan I

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 114340 Pekan Tolan
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema / Topik	: Makananku Sehat dan Bergizi
Subtema 1	: Makananku Sehat dan Bergizi
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.7. Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- 4.6. Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator :

- Mengelompokkan makanan sehat berdasarkan jenisnya
- Menyimpulkan bahwa makanan-makanan kita berasal dari sumber daya alam.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah membaca teks, siswa mampu membuat peta pikiran tentang teks tersebut dengan benar.
- Setelah membaca teks, siswa mampu menceritakan sebuah peristiwa saat mengonsumsi suatu makanan dengan benar.
- Dengan bertukar informasi, siswa mampu mengumpulkan data atau informasi tentang makanan yang dikonsumsi dengan benar.
- Setelah mengetahui jenis makanan, siswa mampu mengelompokkan makanan berdasarkan jenisnya dengan benar.
- Dengan berdiskusi, siswa mampu menyimpulkan dengan benar bahwa makanan-makanan kita berasal dari sumber daya alam.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian makanan sehat dan bergizi
- Contoh makanan sehat dan bergizi

E. METODE PEMBELAJARAN

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

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Makanan Sehat dan Bergizi</i>”. ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari dalam kegiatan <i>role playing</i>. ▪ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. ▪ Setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk memainkan peran. ▪ Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing. ▪ Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu. ▪ Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. ▪ Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.. ▪ Kelompok yang tidak berperan mengamati permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru. ▪ Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan <i>role playing</i>. ▪ Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. ▪ Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi makananku sehat dan bergizi yang telah dilaksanakan. ▪ Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 	65 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Tematik Kelas IV Tema 9 “Makananku Sehat dan Bergizi”
- Teks Skenario Bermain Peran (*role playing*)
- Gambar makanan sehat dan bergizi

H. PENILAIAN HASIL BELAJAR

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

Adapun untuk menentukan nilai siswa secara individu menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Guru Kelas IV

Pekan Tolan, 2021
Mahasiswa

Habibah, S. Pd.I

Rukiyah Albina Rambe
NIM 1620500034

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kasiman, S. Pd
NIP. 19630415 198404 1 001

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I Pertemuan 2

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 114340 Pekan Tolan
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema / Topik	: Makananku Sehat dan Bergizi
Subtema 1	: Makananku Sehat dan Bergizi
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.7. Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- 4.6. Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator :

- Menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan teknologi dan masyarakat
- Menyajikan laporan tertulis tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh manusia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah membaca teks, siswa mampu membuat peta pikiran tentang teks tersebut dengan benar.
- Setelah membaca teks, siswa mampu menceritakan sebuah peristiwa saat mengonsumsi suatu makanan dengan benar.
- Dengan bertukar informasi, siswa mampu mengumpulkan data atau informasi tentang makanan yang dikonsumsi dengan benar.
- Setelah mengetahui jenis makanan, siswa mampu mengelompokkan makanan berdasarkan jenisnya dengan benar.
- Dengan berdiskusi, siswa mampu menyimpulkan dengan benar bahwa makanan-makanan kita berasal dari sumber daya alam.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Pengertian makanan sehat dan bergizi
- Contoh makanan sehat dan bergizi

E. METODE PEMBELAJARAN

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

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Makanan Sehat dan Bergizi</i>”. ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengingatkan siswa tentang materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya. ▪ Guru memberi penjelasan singkat mengenai materi makanan sehat dan bergizi. ▪ Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya. ▪ Setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk ikut memainkan peran. ▪ Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing. ▪ Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu. ▪ Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. ▪ Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.. ▪ Kelompok yang tidak berperan mengamati permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru. ▪ Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan <i>role playing</i>. ▪ Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. ▪ Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi makananku sehat dan bergizi yang telah dilaksanakan. ▪ Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 	65 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa. ▪ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	<p>15 menit</p>

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Tematik Kelas IV Tema 9 “Makananku Sehat dan Bergizi”
- Teks Skenario Bermain Peran (*role playing*)
- Gambar makanan sehat dan bergizi

H. PENILAIAN HASIL BELAJAR

4. Hasil diskusi dan aktivitas siswa dalam diskusi
5. Tes tertulis siklus I dan II

Adapun untuk menentukan nilai siswa secara individu menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Guru Kelas IV

Pekan Tolan, 2021
Mahasiswa

Habibah, S. Pd.I

Rukiyah Albina Rambe
NIM 1620500034

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kasiman, S. Pd
NIP. 19630415 198404 1 001

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II Pertemuan I

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 114340 Pekan Tolan
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema / Topik	: Makananku Sehat dan Bergizi
Subtema 1	: Makananku Sehat dan Bergizi
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.7. Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- 4.6. Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator :

- Membuat laporan dalam bentuk bagan tentang manfaat teknologi makanan kemasan melalui kegiatan observasi.
- Mengidentifikasi hubungan antara beragam makanan hasil SDA dan teknologi makanan kemasan serta manfaatnya bagi masyarakat.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah membaca teks, siswa mampu membuat peta pikiran tentang teks tersebut dengan benar.
- Setelah membaca teks, siswa mampu menceritakan sebuah peristiwa saat mengonsumsi suatu makanan dengan benar.
- Dengan bertukar informasi, siswa mampu mengumpulkan data atau informasi tentang makanan yang dikonsumsi dengan benar.
- Setelah mengetahui jenis makanan, siswa mampu mengelompokkan makanan berdasarkan jenisnya dengan benar.
- Dengan berdiskusi, siswa mampu menyimpulkan dengan benar bahwa makanan-makanan kita berasal dari sumber daya alam.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Zat gizi makanan yang terkandung dalam makanan

E. METODE PEMBELAJARAN

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

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang ” <i>Makanan Sehat</i>” 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>dan Bergizi”.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengingatkan siswa tentang materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya. ▪ Guru memperlihatkan gambar makanan sehat dan bergizi. ▪ Guru meminta siswa untuk menyebutkan makanan apa saja yang terdapat pada gambar tersebut. ▪ Guru menjelaskan zat-zat apa saja yang terkandung dalam makanan tersebut. ▪ Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya. ▪ Setiap kelompok dipilih salah satu siswa untuk ikut memainkan peran. ▪ Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing. ▪ Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu. ▪ Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. ▪ Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.. ▪ Kelompok yang tidak berperan mengamati permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru. ▪ Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan <i>role playing</i>. ▪ Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. ▪ Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi makananku sehat dan bergizi yang telah dilaksanakan. 	65 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa. ▪ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Tematik Kelas IV Tema 9 “Makananku Sehat dan Bergizi”
- Teks Skenario Bermain Peran (*role playing*)
- Gambar makanan sehat dan bergizi

H. PENILAIAN HASIL BELAJAR

6. Hasil diskusi dan aktivitas siswa dalam diskusi
7. Tes tertulis siklus I dan II

Adapun untuk menentukan nilai siswa secara individu menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Guru Kelas IV

Pekan Tolan, 2021
Mahasiswa

Habibah, S. Pd. I

Rukiyah Albina Rambe
NIM 1620500034

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kasiman, S. Pd
NIP. 19630415 198404 1 001

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II Pertemuan 2

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 114340 Pekan Tolan
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 2 (Dua)
Tema / Topik	: Makananku Sehat dan Bergizi
Subtema 1	: Makananku Sehat dan Bergizi
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.7. Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- 4.6. Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut.

Indikator :

- Mengidentifikasi manfaat nutrisi sebagai sumber daya alam untuk masyarakat dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan analisis bacaan.
- Menjelaskan manfaat nutrisi bagi masyarakat setelah kegiatan analisis bacaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah membaca teks, siswa mampu membuat peta pikiran tentang teks tersebut dengan benar.
- Setelah membaca teks, siswa mampu menceritakan sebuah peristiwa saat mengonsumsi suatu makanan dengan benar.
- Dengan bertukar informasi, siswa mampu mengumpulkan data atau informasi tentang makanan yang dikonsumsi dengan benar.
- Setelah mengetahui jenis makanan, siswa mampu mengelompokkan makanan berdasarkan jenisnya dengan benar.
- Dengan berdiskusi, siswa mampu menyimpulkan dengan benar bahwa makanan-makanan kita berasal dari sumber daya alam.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Zat gizi makanan yang terkandung dalam makanan

E. METODE PEMBELAJARAN

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

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Makanan Sehat" 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>dan Bergizi”.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengingatkan siswa tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya. ▪ Guru memberikan pengantar untuk kegiatan yang akan dilakukan. ▪ Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompoknya. ▪ Setiap kelompok dipilih beberapa siswa untuk ikut memainkan peran. ▪ Guru membagi tugas sesuai dengan peran masing-masing. ▪ Siswa yang dipilih untuk bermain peran mempersiapkan diri terlebih dahulu. ▪ Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. ▪ Guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan perannya sesuai dengan naskah yang disediakan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.. ▪ Kelompok yang tidak berperan mengamati permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi menjawab pertanyaan pada lembar kerja siswa yang telah diberikan guru. ▪ Guru membimbing siswa melaksanakan kegiatan <i>role playing</i>. ▪ Setelah permainan selesai, guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. ▪ Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi makananku sehat dan bergizi yang telah dilaksanakan. ▪ Guru memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 	65 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tes dan dikerjakan secara individu oleh siswa. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Tematik Kelas IV Tema 9 “Makananku Sehat dan Bergizi”
- Teks Skenario Bermain Peran (*role playing*)
- Gambar makanan sehat dan bergizi

H. PENILAIAN HASIL BELAJAR

8. Hasil diskusi dan aktivitas siswa dalam diskusi
9. Tes tertulis siklus I dan II

Adapun untuk menentukan nilai siswa secara individu menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Guru Kelas IV

Pekan Tolan, 2021
Mahasiswa

Habibah, S. Pd. I

Rukiyah Albina Rambe
NIM 1620500034

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kasiman, S. Pd
NIP. 19630415 198404 1 001

Lampiran 5

Kisi-Kisi Instrumen Tes

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
3.7. Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.	Zat gizi makanan	Menyebutkan zat gizi makanan yang menjadi sumber utama bagi tubuh	C1	1. Zat gizi makanan yang menjadi sumber utama bagi tubuh adalah ... a. Lemak b. Protein c. Karbohidrat d. Vitamin	C
	Jenis makanan sehat dan bergizi	Menentukan jenis makanan yang tidak termasuk makanan sehat dan bergizi	C3	2. Yang termasuk jenis makanan sehat dan bergizi yaitu, kecuali ... a. Karbohidrat b. Vitamin c. Protein d. Racun	D
	Manfaat vitamin A pada wortel	Menyebutkan manfaat vitamin A yang terdapat pada wortel	C1	3. Wortel mengandung vitamin A yang bermanfaat untuk kesehatan ... a. Gigi b. Mata c. Tulang d. Mulut	B
	Sumber daya alam yang berasal dari hewan	Menyebutkan jenis-jenis makanan sehat	C1	4. Yang termasuk jenis makanan sehat yaitu a. Nasi, sayur dan buah b. Mie Instan c. Es krim d. Gorengan	A
	Sumber daya alam yang berasal dari hewan	Menjelaskan bahwa vitamin B dapat mencegah penyakit beri-beri	C2	5. Vitamin yang berfungsi untuk mencegah penyakit beri-beri adalah a. Vitamin A b. Vitamin B c. Vitamin C d. Vitamin D	B

Penyebab kekurangan vitamin C	Menjelaskan bahwa kekurangan vitamin A dapat menyebabkan sariawan	C2	6. Sariawan merupakan gangguan yang terjadi pada mulut akibat kekurangan a. Vitamin A b. Vitamin B c. Vitamin C d. Vitamin D	C
Zat gizi makanan	Menyebutkan bahwa unsur pembangun tubuh adalah protein	C1	7. Zat gizi makanan yang merupakan unsur pembangun bagi tubuh yaitu a. Lemak b. Karbohidrat c. Vitamin d. Protein	D
Fungsi dari lemak	Menentukan fungsi dari lemak	C3	8. Dari pernyataan berikut yang tidak termasuk fungsi lemak adalah a. Sumber energi cadangan b. Pengatur suhu tubuh c. Menjaga kesehatan mata d. Pelarut vitamin A, D, E, dan K	D
Contoh protein nabati	Menyebutkan contoh protein nabati	C1	9. Dari pernyataan berikut yang merupakan protein nabati yaitu a. Sapi, kambing, rusa b. Ikan, telur, susu c. Tempe, tahu, kacang-kacangan d. Daging	C
Bahan makanan	Menyimpulkan bahwa bahan makanan nabati berasal dari tumbuhan	C2	10. Bahan makanan nabati berasal dari a. Hewan b. Beras c. Tumbuhan d. Buah-buahan	C
Manfaat lemak	Menemukan fungsi atau	C4	11. Selain bermanfaat sebagai sumber energi, lemak juga berfungsi sebagai	D

		manfaat lain dari lemak		<ul style="list-style-type: none"> a. Membantu penyerapan vitamin C b. Menambah tinggi badan c. Mengurangi berat badan d. Makanan cadangan 	
Makanan tidak sehat	Memilih makanan yang aman bagi kesehatan tubuh manusia	C4	<p>12. Diantara makanan di bawah ini, manakah makanan yang aman bagi kesehatan kita</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>a</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>b</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>c</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>d</p> </div> </div>	C	
Penyebab kekurangan vitamin C	Menjelaskan penyebab kekurangan vitamin C	C2	<p>13. Kekurangan vitamin C menyebabkan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 50%;">a. Susah tidur <li style="width: 50%;">c. rabun senja <li style="width: 50%;">b. Keropos tulang <li style="width: 50%;">d. bibir pecah-pecah 	D	
Makanan sehat dan bergizi	Menyimpulkan makanan yg harus dikonsumsi ketika mata sedikit	C4	<p>14. Pada hari minggu, ani pergi ke Rumah Sakit untuk memeriksakan matanya karena akhir-akhir ini ani merasa penglihatannya tidak jelas. Setelah diperiksa ternyata ani mengalami sedikit rabun.</p>	A	

		rabun		<p>Pada saat mata kita sedikit rabun, makanan apa yang harus kita konsumsi?</p> <p>a. Makanan sehat, sayuran, buah-buahan yang mengandung vitamin A</p> <p>b. Makanan yang manis-manis</p> <p>c. Makanan yang banyak mengandung garam</p> <p>d. Makanan yang berminyak</p>											
Zat gizi makanan	Menentukan zat gizi yang tidak mengalami proses pencernaan dan langsung diserap tubuh		C3	<p>15. Zat gizi yang tidak mengalami proses pencernaan dan langsung diserap tubuh yaitu</p> <p>a. Mineral dan vitamin c. Karbohidrat dan vitamin</p> <p>b. Protein dan vitamin d. Lemak dan vitamin</p>	A										
Zat gizi makanan dan sumbernya	Menyesuaikan pernyataan tentang zat makanan dan sumbernya		C3	<p>16. Perhatikan tabel di bawah ini!</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Zat Makanan</th> <th>Sumbernya</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Lemak</td> <td>A. Gandum</td> </tr> <tr> <td>2. Vitamin</td> <td>B. Mentega</td> </tr> <tr> <td>3. Protein</td> <td>C. Kentang</td> </tr> <tr> <td>4. Karbohidrat</td> <td>D. Ubi-ubian</td> </tr> </tbody> </table> <p>Pernyataan yang sesuai tentang zat makanan dan sumbernya adalah</p> <p>a. 1 dan D c. 3 dan C</p> <p>b. 2 dan B d. 4 dan A</p>	Zat Makanan	Sumbernya	1. Lemak	A. Gandum	2. Vitamin	B. Mentega	3. Protein	C. Kentang	4. Karbohidrat	D. Ubi-ubian	D
Zat Makanan	Sumbernya														
1. Lemak	A. Gandum														
2. Vitamin	B. Mentega														
3. Protein	C. Kentang														
4. Karbohidrat	D. Ubi-ubian														

- e. Sapi, kambing, rusa
- f. Ikan, telur, susu
- c. Tempe, tahu, kacang-kacangan
- d. Daging

9. Bahan makanan nabati berasal dari
- c. Hewan
 - d. Batu
 - c. Tumbuhan
 - d. Emas

10. Perhatikan tabel di bawah ini!

Zat Makanan	Sumbernya
5. Lemak	E. Gandum
6. Vitamin	F. Mentega
7. Protein	G. Kentang
8. Karbohidrat	H. Ubi-ubian

Pernyataan yang sesuai tentang zat makanan dan sumbernya adalah...

- c. 1 dan D
- d. 2 dan B
- c. 3 dan C
- d. 4 dan A

11. Kekurangan vitamin C menyebabkan

- c. Susah tidur
- d. Tulang Keropos
- c. Rabun senja
- d. Bibir pecah-pecah

12. Pada hari minggu ani pergi ke Rumah Sakit untuk memeriksakan matanya karena akhir-akhir ini ani merasa penglihatannya tidak jelas. Setelah diperiksa ternyata ani mengalami sedikit rabun.

Pada saat mata kita sedikit rabun, makanan apa yang harus kita konsumsi?

- a. Makanan sehat, sayuran, buah-buahan yang mengandung vitamin A
- b. Makanan yang manis-manis
- c. Makanan yang banyak mengandung garam
- d. Makanan yang berminyak

13. Selain bermanfaat sebagai sumber energy, lemak juga berfungsi sebagai.....

- a. Membantu penyerapan vitamin C
- b. Menambah tinggi badan
- c. Mengurangi berat badan
- d. Makanan cadangan

14. Zat gizi yang tidak mengalami proses pencernaan dan langsung diserap tubuh yaitu

- c. Mineral dan vitamin
- c. Karbohidrat dan vitamin

d. Protein dan vitamin

d. Lemak dan vitamin

15. Selain bermanfaat sebagai sumber energy, lemak juga berfungsi sebagai.....

- a. Membantu penyerapan vitamin C
- b. Menambah tinggi badan
- c. Mengurangi berat badan
- d. Makanan cadangan

- f. Tulang Keropos d. Bibir pecah-pecah

22. Yang termasuk jenis makanan sehat yaitu

- c. Nasi, sayur dan buah c. Es Krim
d. Mie Instan d. Gorengan

23. Diantara makanan di bawah ini, manakah makanan yang aman bagi kesehatan kita



a



b



c



d

24. Zat gizi makanan yang menjadi sumber utama bagi tubuh adalah

- e. Lemak c. Karbohidrat
f. Protein d. Vitamin

25. Yang termasuk jenis makanan sehat dan bergizi yaitu, kecuali

- e. Karbohidrat c. Protein
f. Vitamin d. Racun

26. Vitamin yang berfungsi untuk mencegah penyakit beri-beri adalah

- e. Vitamin A c. Vitamin C
f. Vitamin B d. Vitamin D

27. Zat gizi yang tidak mengalami proses pencernaan dan langsung diserap tubuh yaitu

- e. Mineral dan vitamin c. Karbohidrat dan vitamin
f. Protein dan vitamin d. Lemak dan vitamin

28. Wortel mengandung vitamin A yang bermanfaat untuk kesehatan
- e. Gigi
 - f. Mata
 - c. Tulang
 - d. Mulut
29. Selain bermanfaat sebagai sumber energy, lemak juga berfungsi sebagai.....
- a. Membantu penyerapan vitamin C
 - b. Menambah tinggi badan
 - c. Mengurangi berat badan
 - d. Makanan cadangan
30. Sariawan merupakan gangguan yang terjadi pada mulut akibat kekurangan
- e. Vitamin A
 - f. Vitamin B
 - c. Vitamin C
 - d. Vitamin D

Lampiran 8

Soal Tes Siklus I Pertemuan 2

Nama :

Kelas :

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

31. Yang termasuk jenis makanan sehat dan bergizi yaitu, kecuali

g. Karbohidrat	c. Protein
h. Vitamin	d. Racun

32. Zat gizi makanan yang menjadi sumber utama bagi tubuh adalah

g. Lemak	c. Karbohidrat
h. Protein	d. Vitamin

33. Zat gizi makanan yang merupakan unsur pembangun bagi tubuh yaitu

g. Lemak	c. Vitamin
h. Karbohidrat	d. Protein

34. Zat gizi yang tidak mengalami proses pencernaan dan langsung diserap tubuh yaitu

g. Mineral dan vitamin	c. Karbohidrat dan vitamin
h. Protein dan vitamin	d. Lemak dan vitamin

35. Wortel mengandung vitamin A yang bermanfaat untuk kesehatan

g. Gigi	c. Tulang
h. Mata	d. Mulut

36. Bahan makanan nabati berasal dari

g. Hewan	c. Tumbuhan
h. Batu	d. Emas

37. Dari pernyataan berikut yang merupakan protein nabati yaitu

i. Sapi, kambing, rusa	c. Tempe, tahu, kacang-kacangan
j. Ikan, telur, susu	d. Daging

38. Perhatikan tabel di bawah ini!

Pada saat mata kita sedikit rabun, makanan apa yang harus kita konsumsi?

- a. Makanan sehat, sayuran, buah-buahan yang mengandung vitamin A
- b. Makanan yang manis-manis
- c. Makanan yang banyak mengandung garam
- d. Makanan yang berminyak

Lampiran 9

Soal Tes Siklus II Pertemuan 1

Nama :

Kelas :

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

46. Vitamin yang berfungsi untuk mencegah penyakit beri-beri adalah
- | | |
|--------------|--------------|
| g. Vitamin A | c. Vitamin C |
| h. Vitamin B | d. Vitamin D |
47. Zat gizi yang tidak mengalami proses pencernaan dan langsung diserap tubuh yaitu
- | | |
|------------------------|----------------------------|
| i. Mineral dan vitamin | c. Karbohidrat dan vitamin |
| j. Protein dan vitamin | d. Lemak dan vitamin |
48. Wortel mengandung vitamin A yang bermanfaat untuk kesehatan
- | | |
|---------|-----------|
| i. Gigi | c. Tulang |
| j. Mata | d. Mulut |
49. Selain bermanfaat sebagai sumber energy, lemak juga berfungsi sebagai.....
- Membantu penyerapan vitamin C
 - Menambah tinggi badan
 - Mengurangi berat badan
 - Makanan cadangan
50. Sariawan merupakan gangguan yang terjadi pada mulut akibat kekurangan
- | | |
|--------------|--------------|
| i. Vitamin A | c. Vitamin C |
| j. Vitamin B | d. Vitamin D |
51. Zat gizi makanan yang merupakan unsur pembangun bagi tubuh yaitu
- | | |
|----------------|------------|
| i. Lemak | c. Vitamin |
| j. Karbohidrat | d. Protein |
52. Dari pernyataan berikut yang tidak termasuk fungsi lemak adalah
- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| k. Sumber energi cadangan | c. Menjaga kesehatan mata |
|---------------------------|---------------------------|

1. Pengatur suhu tubuh d. Pelarut vitamin A, D, E, dan K
53. Dari pernyataan berikut yang merupakan protein nabati yaitu
- k. Sapi, kambing, rusa c. Tempe, tahu, kacang-kacangan
l. Ikan, telur, susu d. Daging

54. Bahan makanan nabati berasal dari
- i. Hewan c. Tumbuhan
j. Batu d. Emas

55. Perhatikan tabel di bawah ini!

Zat Makanan	Sumbernya
17. Lemak	Q. Gandum
18. Vitamin	R. Mentega
19. Protein	S. Kentang
20. Karbohidrat	T. Ubi-ubian

Pernyataan yang sesuai tentang zat makanan dan sumbernya adalah

- i. 1 dan D c. 3 dan C
j. 2 dan B d. 4 dan A
56. Kekurangan vitamin C menyebabkan
- i. Susah tidur c. Rabun senja
j. Tulang Keropos d. Bibir pecah-pecah
57. Yang termasuk jenis makanan sehat yaitu
- i. Nasi, sayur dan buah c. Es Krim
j. Mie Instan d. Gorengan
58. Zat gizi makanan yang menjadi sumber utama bagi tubuh adalah
- i. Lemak c. Karbohidrat
j. Protein d. Vitamin
59. Yang termasuk jenis makanan sehat dan bergizi yaitu, kecuali
- i. Karbohidrat c. Protein
j. Vitamin d. Racun
60. Diantara makanan di bawah ini, manakah makanan yang aman bagi kesehatan kita



a



b



c



d

- k. Lemak
l. Protein
- c. Karbohidrat
d. Vitamin
67. Zat gizi makanan yang merupakan unsur pembangun bagi tubuh yaitu
- k. Lemak
l. Karbohidrat
- c. Vitamin
d. Protein
68. Zat gizi yang tidak mengalami proses pencernaan dan langsung diserap tubuh yaitu
- k. Mineral dan vitamin
l. Protein dan vitamin
- c. Karbohidrat dan vitamin
d. Lemak dan vitamin
69. Wortel mengandung vitamin A yang bermanfaat untuk kesehatan
- k. Gigi
l. Mata
- c. Tulang
d. Mulut
70. Dari pernyataan berikut yang tidak termasuk fungsi lemak adalah
- m. Sumber energi cadangan
n. Pengatur suhu tubuh
- c. Menjaga kesehatan mata
d. Pelarut vitamin A, D, E, dan K
71. Kekurangan vitamin C menyebabkan
- k. Susah tidur
l. Tulang Keropos
- c. Rabun senja
d. Bibir pecah-pecah
72. Yang termasuk jenis makanan sehat yaitu
- k. Nasi, sayur dan buah
l. Mie Instan
- c. Es Krim
d. Gorengan
73. Selain bermanfaat sebagai sumber energy, lemak juga berfungsi sebagai.....
- a. Membantu penyerapan vitamin C
b. Menambah tinggi badan
c. Mengurangi berat badan
d. Makanan cadangan
74. Vitamin yang berfungsi untuk mencegah penyakit beri-beri adalah
- m. Vitamin A
n. Vitamin B
- c. Vitamin C
d. Vitamin D

75. Pada hari minggu ani pergi ke Rumah Sakit untuk memeriksakan matanya karena akhir-akhir ini ani merasa penglihatannya tidak jelas. Setelah diperiksa ternyata ani mengalami sedikit rabun.

Pada saat mata kita sedikit rabun, makanan apa yang harus kita konsumsi?

- a. Makanan sehat, sayuran, buah-buahan yang mengandung vitamin A
- b. Makanan yang manis-manis
- c. Makanan yang banyak mengandung garam
- d. Makanan yang berminyak

Lampiran 11

Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal

No.	Nama Siswa	Nomor Soal															Jumlah	Nilai	Keterangan
		1 C1	2 C3	3 C1	4 C1	5 C2	6 C1	7 C3	8 C1	9 C2	10 C3	11 C2	12 C4	13 C4	14 C3	15 C4			
1	AB	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	11	73,3	Tidak Tuntas
2	AD	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
3	CES	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	12	80	Tuntas
4	DAP	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	11	73,3	Tidak Tuntas
5	DN R	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	12	80	Tuntas
6	EPA H	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	12	80	Tuntas
7	FR	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	7	46,6	Tidak Tuntas
8	FR	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	8	53,3	Tidak Tuntas
9	ISA	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	12	80	Tuntas
10	IC	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	7	46,6	Tidak Tuntas
11	JRH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	12	80	Tuntas
12	JDP	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	7	46,6	Tidak Tuntas

13	JB	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	8	53,3	Tidak Tuntas
14	JA	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
15	KR A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
16	KA	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	6	40	Tidak Tuntas
17	MS A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	11	73,3	Tidak Tuntas
18	MSE	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	10	66,6	Tidak Tuntas
19	NN	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	8	53,3	Tidak Tuntas
20	PDS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	12	80	Tuntas
21	PM	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	7	46,6	Tidak Tuntas
22	SKH	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	10	66,6	Tidak Tuntas
23	SU	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
24	VRP	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	40	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																	1545,9		
Nilai Rata-Rata																	64,41		
Persentase Ketuntasan																	25%		

Lampiran 12

Hasil Tes Siklus I Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Nomor Soal															Jumlah	Nilai	Keterangan
		1 C 1	2 C 3	3 C 1	4 C 2	5 C 3	6 C 2	7 C 1	8 C 4	9 C 1	10 C 3	11 C 2	12 C 3	13 C 1	14 C 4	15 C 2			
1	AB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	80	Tuntas
2	AD	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
3	CES	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	12	80	Tuntas
4	DAP	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	11	73,3	Tidak Tuntas
5	DN R	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	80	Tuntas
6	EPA H	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	12	80	Tuntas
7	FR	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	7	46,6	Tidak Tuntas
8	FR	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
9	ISA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	80	Tuntas
10	IC	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	8	53,3	Tidak Tuntas
11	JRH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	80	Tuntas
12	JDP	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	7	46,6	Tidak Tuntas

13	JB	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
14	JA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
15	KRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	80	Tuntas
16	KA	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	7	46,6	Tidak Tuntas
17	MSA	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
18	MSE	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	66,6	Tidak Tuntas
19	NN	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	8	53,3	Tidak Tuntas
20	PDS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	12	80	Tuntas
21	PM	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	8	53,3	Tidak Tuntas
22	SKH	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	10	66,6	Tidak Tuntas
23	SU	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	80	Tuntas
24	VRP	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	8	53,3	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																	1632,6		
Nilai Rata-Rata																	68,02		
Persentase Ketuntasan																	37,5%		

Lampiran 13

SHasil Tes Siklus I Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Nomor Soal															Jumlah	Nilai	Keterangan
		1 C3	2 C1	3 C1	4 C3	5 C1	6 C2	7 C1	8 C3	9 C2	10 C3	11 C2	12 C3	13 C4	14 C2	15 C4			
1	AB	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	12	80	Tuntas
2	AD	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
3	CES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
4	DAP	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12	80	Tuntas
5	DNR	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12	80	Tuntas
6	EPAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	86,6	Tuntas
7	FR	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
8	FR	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
9	ISA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
10	IC	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
11	JRH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
12	JDP	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
13	JB	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
14	JA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12	80	Tuntas
15	KRA	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	12	80	Tuntas
16	KA	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	8	53,3	Tidak Tuntas
17	MSA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	80	Tuntas
18	MSE	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
19	NN	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
20	PDS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	86,6	Tuntas
21	PM	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	8	53,3	Tidak Tuntas

22	S K H	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
23	S U	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12	80	Tuntas
24	V R P	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	10	66,6	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																	1792,4		
Nilai Rata-Rata																	74,68		
Persentase Ketuntasan																	50%		

Lampiran 14

Hasil Tes Siklus II Pertemuan 1

No.	Nama Siswa	Nomor Soal															Jumlah	Nilai	Keterangan
		1 C2	2 C3	3 C1	4 C4	5 C2	6 C1	7 C3	8 C1	9 C2	10 C3	11 C2	12 C1	13 C1	14 C3	15 C4			
1	AB	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
2	AD	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
3	CES	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
4	DAP	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	80	Tuntas
5	DNR	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
6	EPAH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
7	FR	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
8	FR	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
9	ISA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
10	IC	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
11	JRH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
12	JDP	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
13	JB	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
14	JA	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
15	KRA	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
16	KA	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
17	MSA	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
18	MSE	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
19	NN	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas

20	PDS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
21	PM	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
22	SKH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	12	80	Tuntas
23	SU	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	86,6	Tuntas
24	VRP	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	11	73,3	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																	1985,6		
Nilai Rata-Rata																	82,73		
Persentase Ketuntasan																	66,7%		

Lampiran 15

Hasil Tes Siklus II Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Nomor Soal															Jumlah	Nilai	Keterangan
		1 C 2	2 C 1	3 C 3	4 C 2	5 C 3	6 C 1	7 C 1	8 C 3	9 C 1	10 C 3	11 C 2	12 C 1	13 C 4	14 C 2	15 C 4			
1	AB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	93,3	Tuntas
2	AD	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
3	CES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	Tuntas
4	DAP	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
5	DN R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
6	EPA H	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
7	FR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	86,6	Tuntas
8	FR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
9	ISA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	Tuntas
10	IC	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
11	JRH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	Tuntas
12	JDP	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
13	JB	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
14	JA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	93,3	Tuntas
15	KRA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
16	KA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas

17	MS A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	93,3	Tuntas
18	MS E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	86,6	Tuntas
19	NN	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
20	PDS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	93,3	Tuntas
21	PM	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
22	SK H	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	12	80	Tuntas
23	SU	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13	86,6	Tuntas
24	VR P	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	11	73,3	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa																	2139,1		
Nilai Rata-Rata																	89,12		
Persentase Ketuntasan																	87,5%		

Lampiran 16

Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai Awal	Siklus I		Siklus II		Keterangan
			Pert ke- 1	Pert ke- 2	Pert ke- 1	Pert ke- 2	
1	A B	73,3	80	80	86,6	93,3	Meningkat/ Tuntas
2	A D	66,6	73,3	73,3	86,6	93,3	Meningkat/ Tuntas
3	C E S	80	80	86,6	93,3	100	Meningkat/ Tuntas
4	D A P	73,3	73,3	80	80	86,6	Meningkat/ Tuntas
5	D N R	80	80	80	86,6	93,3	Meningkat/ Tuntas
6	E P A H	80	80	86,6	86,6	93,3	Meningkat/ Tuntas
7	FR	46,6	46,6	66,6	73,3	86,6	Meningkat/ Tuntas
8	FR	53,3	66,6	66,6	73,3	86,6	Meningkat/ Tuntas
9	I S A	80	80	86,6	93,3	100	Meningkat/ Tuntas
10	I C	46,6	53,3	66,6	73,3	93,3	Meningkat/ Tuntas
11	J R H	80	80	86,6	93,3	100	Meningkat/ Tuntas
12	J D P	46,6	46,6	66,6	73,3	86,6	Meningkat/ Tuntas
13	J B	53,3	66,6	73,3	86,6	93,3	Meningkat/ Tuntas
14	J A	73,3	73,3	80	86,6	93,3	Meningkat/ Tuntas
15	K R A	73,3	80	80	86,6	93,3	Meningkat/ Tuntas
16	K A	40	46,6	53,3	73,3	86,6	Meningkat/ Tuntas
17	M S A	73,3	73,3	80	86,6	93,3	Meningkat/ Tuntas
18	M S E	66,6	66,6	73,3	86,6	86,6	Meningkat/ Tuntas
19	N N	53,3	53,3	66,6	73,3	73,3	Meningkat/ Tidak Tuntas

20	P D S	80	80	86,6	93,3	93,3	Meningkat/ Tuntas
21	P M	46,6	53,3	53,3	73,3	73,3	Meningkat/ Tidak Tuntas
22	S K H	66,6	66,6	73,3	80	80	Meningkat/ Tuntas
23	S U	73,3	80	80	86,6	86,6	Meningkat/ Tuntas
24	V R P	40	53,3	66,6	73,3	73,3	Meningkat/Tidak Tuntas

Lampiran 17

Skenario *Role Playing* Siklus I Pertemuan 1

Di pagi hari ika, ibu dan kakak sedang sarapan. Hari ini ika membawa makanan sehat dan bergizi di kotak makannya. Dia ingat tentang kejadian budi merasa lelah dan sakit perut saat belajar di dalam kelas.

Kakak : Bu, mana bekal yang mau kakak bawa ke sekolah?

Ibu : Ini nak, ibu sudah siapkan roti dan wortel kukus untuk kakak bawa ke sekolah

Kakak : Makasih bu, kalau begitu kakak berangkat ya bu.

Ibu : Iya, hati-hati nak

Ika : Bu, aku ingin membawa roti dan wortel kukus juga yaa. Aku ingin punya energi yang banyak hingga siang nanti. Aku tidak ingin seperti Budi, Bu.

Ibu : Ada apa dengan Budi?

Ika : Kemarin Budi membeli mie goreng di kantin. Dia tidak memakan sayur dan buah yang dibawanya dari rumahnya. Selain itu, Budi juga membeli minuman rasa-rasa dan permen.

Ibu : Lalu apa yang terjadi pada Budi?

Ika : Awalnya budi merasa biasa-biasa saja. Dia tetap berlari-lari dan bermain bersama kami hingga waktunya masuk kelas. Tak lama kemudian Budi merasa lelah dan dia merasa sakit perut. Kemudian dia dibawa oleh guru ke klinik dekat sekolah.

Ibu : Lalu apa yang dikatakan oleh dokter?

Ika : Kata dokter, Budi sakit perut karena telah makan makanan yang tidak sehat.

Ibu : Itulah mengapa kita harus tahu betapa pentingnya makanan sehat dan bergizi untuk tubuh kita. Sekarang kita harus memastikan untuk

membawa makanan sehat yang dapat memberi energi agar kita dapat belajar, bermain, dan melakukan hal-hal yang menyenangkan.

Ika : Apa itu makanan sehat dan bergizi bu?

Ibu : Makanan sehat dan bergizi adalah makanan yang mengandung nilai gizi seimbang yang diperlukan oleh tubuh, seperti karbohidrat, vitamin, mineral, protein dan air.

Ika : Lalu kenapa kita perlu mengkonsumsi makanan sehat bu?

Ibu : Agar tubuh kita sehat dan terhindar dari berbagai macam penyakit. Jadi kita harus mengkonsumsi makanan-makanan yang sehat dan bergizi.

Ika : (sambil memeluk ibu) Terima kasih bu karena telah menyiapkan makanan sehat dan bergizi untuk ku setiap hari.

Ibu : Iya, sama-sama sayang.

Lampiran 18

Skenario *Role Playing* Siklus I Pertemuan 2

- Makanan Pokok** : Halo kawan-kawan, aku adalah makanan pokok. Makanan yang harus dikonsumsi setiap hari. Aku memiliki kandungan karbohidrat yang berfungsi sebagai sumber energi bagi tubuh. Aku dapat kalian temukan pada nasi, jagung, sagu, singkong dan gandum.
- Lauk Pauk** : Hai aku adalah lauk pauk. Aku merupakan makanan pendamping dari makanan pokok. Aku mengandung protein yang bermanfaat untuk menjaga daya tahan tubuh.
- Sayur-sayuran** : Hai aku adalah sayur-sayuran. Aku memiliki kandungan vitamin yang cukup lengkap, mulai dari vitamin A, vitamin B, vitamin C, vitamin D dan vitamin K. Kandungan vitamin yang lengkap juga bermanfaat untuk menjaga imunitas tubuh. Selain itu sayur memiliki kandungan serat yang cukup tinggi sehingga baik untuk menjaga kesehatan saluran pencernaan.
- Buah-buahan** : Halo aku buah-buahan. Aku memiliki kandungan serat dan vitamin yang cukup tinggi sehingga bermanfaat untuk menjaga kesehatan tubuh. Makanlah aku, kalian bisa mengonsumsi aku secara langsung atau diolah menjadi jus.
- Susu** : Hai kawan-kawan, aku adalah susu. Aku memiliki kandungan protein yang sangat tinggi sehingga baik untuk kesehatan. Aku juga memiliki kandungan kalsium yang bermanfaat untuk menjaga kesehatan tulang. Aku sangat disukai anak-anak loh, karena aku dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak.

Lampiran 19

Skenario *Role Playing* Siklus II Pertemuan 1

Di siang hari, Beni dan Tio merasa sangat lelah karena habis bermain bola di lapangan bersama teman-temannya yang lain. Di dalam perjalanan menuju rumah, Beni melihat ada warung nasi uduk dan mengajak Tio untuk singgah membeli nasi uduk karena Beni sudah lelah sekali.

- Beni : Pak, aku pesan nasi uduk satu porsi yaa. Kamu mesan apa Tio?
- Tio : Aku pesan nasi uduk juga Pak
- Beni : Jadi dua porsi ya Pak nasi uduknya
- Penjual nasi uduk : Baik nak, wajah kamu kenapa pucat sekali?
- Beni : Saya tadi merasa pusing dan lemas saat bermain bola
- Penjual nasi uduk : Pasti kamu tadi belum makan pagi ya
- Beni : Saya memang belum makan nasi Pak, tapi saya sudah makan sepotong apel
- Penjual nasi uduk : Wahhh kalau makan pagi sebaiknya pilih makanan yang banyak mengandung karbohidrat
- Tio : Karbohidrat? Apa itu Pak?
- Penjual nasi uduk : Karbohidrat adalah gizi yang bermanfaat sebagai sumber energi bagi tubuh. Kalau tubuh kita kekurangan karbohidrat, kita tidak akan punya cukup tenaga untuk melakukan aktivitas fisik, seperti berolahraga.
- Tio : Makanan apa yang banyak mengandung karbohidrat Pak?
- Penjual nasi uduk : Nasi uduk ini contohnya, ada juga yang lainnya seperti jagung, singkong, kentang dan juga roti.
- Beni dan Tio : Oh seperti itu ya Pak.

Penjual nasi uduk : Iya nak, ini nasi uduknya. Cepat dimakan supaya tidak lemas lagi

Beni dan Tio : Baik pak, terima kasih ya pak

Penjual nasi uduk : Sama-sama nak.

Lampiran 20

Skenario *Role Playing* Siklus II Pertemuan 2

Putri : Dea, udah istirahat nih, ayo beli makanan

Dea : Iya, sudah lapar

Putri : Aku mau makan mie instan

Dea : Jangan makan mie instan. Aku sudah bawa bekal, ada nasi, sayur, lauk dan buah

Putri : Tapi aku tidak suka makan sayur

Dea : Putri, kita tidak boleh makan mie instan terus. Kita harus makan makanan yang bergizi. Yang mengandung karbohidrat, protein, lemak, vitamin dan mineral.

Putri : Aku tidak paham itu dea

Dea : Itulah yang termasuk zat-zat gizi yang terkandung di dalam makanan. Baiklah, aku akan kenalkan mereka satu per satu

Karbohidrat : Hai... aku karbohidrat, aku adalah sumber energi utama bagi tubuh manusia. Apa kalian tau? Aku lah yang membuat kalian merasa kenyang dan berenergi untuk melakukan aktifitas. Aku memiliki manfaat lainnya yaitu sebagai sumber tenaga, sebagai makanan cadangan dan dapat mempertahankan tubuh. Aku tidak hanya ada pada nasi aja loh. Tapi aku juga ada dalam gandum, kentang, ubi, jagung, dan sagu.

Lemak : Hai,, aku adalah lemak, aku juga sumber tenaga dan berfungsi sebagai makanan cadangan. Aku bisa kalian temukan dalam daging, kuning telur, minyak kelapa, dan lain-lain.

- Protein : Hai,,, aku adalah protein, aku berguna sebagai zat pembangun tubuh dan aku sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dengan mengganti sel-sel kalian yang rusak. Kalian bisa menemukan aku di dalam daging, ikan, susu, telur dan kacang kedelai. Aku dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok nabati dan hewani. Protein nabati adalah protein yang berasal dari tumbuh-tumbuhan yaitu kacang kedelai seperti tempe, tahu dan kacang-kacangan. Sedangkan hewani adalah protein yang berasal dari hewan misalnya daging, ikan ,telur dan susu.
- Mineral : Hallo,,, aku mineral, zat makanan yang bertugas mengatur tubuh, meskipun sedikit aku harus tetap ada dalam makanan kalian. Apa kalian tau jenis-jenis mineral? Baiklah aku akan memanggil mereka untuk memperkenalkan dirinya.
- Kalsium : Hallo,,, aku kalsium. Aku terdapat dalam susu, telur, keju, kacang-kacangan dan sayuran. Makanlah aku agar tulang dan gigimu kuat.
- Zat Besi : Apa kalian sering mengantuk, lesu dan tidak bertenaga? Wahh jangan-jangan kalian kekurangan zat besi. Aku berfungsi membentuk sel darah merah, mencegah anemia, membantu kerja otot dan saraf. Harus suka makan sayuran hijau yaa, agar kalian tidak kekurangan zat besi.
- Vitamin : Hai,,,, aku vitamin. Aku berfungsi sebagai zat pengatur dan pelindung tubuh. Dan ini anggota kami.
- Vitamin A : Hai,,, aku vitamin A, aku terdapat pada kuning telur, susu, minyak ikan, wortel, tomat dan sayuran. Makanlah aku agar kulit dan mata kalian sehat.
- Vitamin B : Aku vitamin B. Aku berfungsi mencegah sakit beri-beri. Aku terdapat pada hati, kacang merah, kacang hijau, daging, beras, telur dan susu. Saat memasak nasi kalian tidak boleh mencuci beras terlalu lama yaa, karena vitamin B yang ada pada beras bisa ikut larut dan terbuang.
- Vitamin C : Hallo teman-teman aku vitamin C. kalian pasti sudah tau aku kan?. Aku terdapat pada buah-buahan dan sayuran. Aku berfungsi untuk mencegah sariawan, bibir pecah-pecah, menjaga daya tahan tubuh dari infeksi, menjaga gigi dan gusi agar tetap sehat.

- Vitamin D : Hai,,, aku vitamin D. Aku membantu proses pertumbuhan tulang dan gigi. Kalian bisa menemukanku dalam susu, keju, kuning telur dan ikan.
- Vitamin E : Aku vitamin E, banyak terdapat pada sayuran, telur dan kecambah. Aku berfungsi menjaga kesehatan kulit dan rambut.
- Vitamin K : Dan aku adalah vitamin K. Aku terdapat pada sayuran hijau, kuning telur dan susu. Aku berfungsi untuk membantu pembekuan darah, sehingga saat kalian terluka darah yang keluar akan cepat berhenti.
- Vitamin : Oh ya, ingat yaa jangan memasak sayur terlalu lama, karena kami bisa rusak dan hilang dari makanan kalian.
- Air : Hallo, aku adalah air. Selain makanan, kalian juga perlu aku, karena akulah yang melarutkan makanan yang kalian makan, aku juga melancarkan pencernaan dan menjaga suhu tubuh kalian. Air yang aman untuk diminum harus berasal dari sumber air yang bersih ya dan yang pasti dimasak dulu sampai mendidih agar bakteri di dalamnya mati. Minum aku sedikitnya 8 gelas perhari ya teman-teman.
- Putri : Hmm,,, seperti itu. Selain makan makanan yang bergizi, apa yang harus kita lakukan agar tubuh kita sehat?
- Dea : Kita harus rajin olahraga, makan teratur tepat waktu, mencuci tangan sebelum makan.
- Putri : Baiklah, mulai sekarang aku akan rajin olahraga dan makan makanan yang bergizi
- Dea : Oh iya ada satu lagi putri, kita juga harus menggosok gigi minimal dua kali sehari dan hati hati memilih jajanan.
- Putri : Iya dea, kita tidak boleh membeli jajanan yang banyak pewarnanyakarena pewarna makanan berbahaya, apalagi makanan yang dikerumuni lalat.
- Dea : Iya, kita bisa sakit perut. Lebih baik kita membawa bekal dari rumah.
- Putri : Oke, mulai besok aku akan bawa bekal dari rumah.

Lampiran 21

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat baik, sangat tinggi, sangat aktif dan sebagainya

3 = Baik, tinggi, aktif dan sebagainya

2 = Cukup baik, cukup tinggi, cukup aktif dan sebagainya

1 = Kurang baik, kurang tinggi, kurang aktif dan sebagainya

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa antusias dalam pembelajaran dengan penerapan metode role playing	√			
2	Perhatian siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru	√			
3	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	√			
4	Keberanian siswa saat mengajukan pertanyaan		√		
5	Kemampuan siswa mengerjakan soal yang diberikan guru		√		
6	Siswa mendapat kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas		√		
7	Keseriusan siswa dalam menjalankan tugas yang diberikan		√		
8	Siswa mengerjakan soal dengan jujur dan tertib		√		
9	Siswa bersemangat dalam pembelajaran		√		
10	Siswa mengerjakan lembar kerja siswa yang diberikan oleh guru			√	
Jumlah Skor		18			
Jumlah Nilai		45			

Keterangan	Kurang
-------------------	---------------

Lampiran 22

Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat baik, sangat tinggi, sangat aktif dan sebagainya

3 = Baik, tinggi, aktif dan sebagainya

2 = Cukup baik, cukup tinggi, cukup aktif dan sebagainya

1 = Kurang baik, kurang tinggi, kurang aktif dan sebagainya

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa antusias dalam pembelajaran dengan penerapan metode role playing			√	
2	Perhatian siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru		√		
3	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran		√		
4	Keberanian siswa saat mengajukan pertanyaan		√		
5	Kemampuan siswa mengerjakan soal yang diberikan guru		√		
6	Siswa mendapat kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas			√	
7	Keseriusan siswa dalam menjalankan tugas yang diberikan			√	
8	Siswa mengerjakan soal dengan jujur dan tertib			√	
9	Siswa bersemangat dalam pembelajaran		√		
10	Siswa mengerjakan lembar kerja siswa yang diberikan oleh guru			√	
Jumlah Skor		25			
Jumlah Nilai		62,5			

Keterangan	Cukup
-------------------	--------------

Lampiran 23

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat baik, sangat tinggi, sangat aktif dan sebagainya

3 = Baik, tinggi, aktif dan sebagainya

2 = Cukup baik, cukup tinggi, cukup aktif dan sebagainya

1 = Kurang baik, kurang tinggi, kurang aktif dan sebagainya

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa antusias dalam pembelajaran dengan penerapan metode role playing			√	
2	Perhatian siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru			√	
3	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran		√		
4	Keberanian siswa saat mengajukan pertanyaan			√	
5	Kemampuan siswa mengerjakan soal yang diberikan guru			√	
6	Siswa mendapat kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas			√	
7	Keseriusan siswa dalam menjalankan tugas yang diberikan			√	
8	Siswa mengerjakan soal dengan jujur dan tertib			√	
9	Siswa bersemangat dalam pembelajaran			√	

10	Siswa mengerjakan lembar kerja siswa yang diberikan oleh guru			√	
Jumlah Skor		29			
Jumlah Nilai		72,5			
Keterangan		Baik			

Lampiran 24

Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat baik, sangat tinggi, sangat aktif dan sebagainya

3 = Baik, tinggi, aktif dan sebagainya

2 = Cukup baik, cukup tinggi, cukup aktif dan sebagainya

1 = Kurang baik, kurang tinggi, kurang aktif dan sebagainya

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa antusias dalam pembelajaran dengan penerapan metode role playing				√
2	Perhatian siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru			√	
3	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran			√	
4	Keberanian siswa saat mengajukan pertanyaan				√
5	Kemampuan siswa mengerjakan soal yang diberikan guru				√
6	Siswa mendapat kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas				√
7	Keseriusan siswa dalam menjalankan tugas yang diberikan				√
8	Siswa mengerjakan soal dengan jujur dan tertib				√
9	Siswa bersemangat dalam pembelajaran				√
10	Siswa mengerjakan lembar kerja siswa yang diberikan oleh guru				√
Jumlah Skor		38			
Jumlah Nilai		95			

Keterangan	Sangat Baik
-------------------	--------------------

Lampiran 25

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 1

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat baik, sangat tinggi, sangat aktif dan sebagainya

3 = Baik, tinggi, aktif dan sebagainya

2 = Cukup baik, cukup tinggi, cukup aktif dan sebagainya

1 = Kurang baik, kurang tinggi, kurang aktif dan sebagainya

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4

Pendahuluan

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

Inti

6	Guru memberikan pengantar untuk kegiatan yang akan dilakukan			√	
7	Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan mengenai makanan sehat dan bergizi		√		

8	Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain peran			√	
9	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok			√	
10	Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang telah diberikan			√	
11	Guru membagikan LKS			√	
12	Guru membimbing siswa dalam kegiatan <i>role playing</i>		√		
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi			√	
14	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari			√	
15	Guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari		√		

Penutup

16	Guru memberikan tes			√	
17	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan soal tes yang telah dikerjakan			√	
18	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama			√	
Jumlah Skor		49			
Jumlah Nilai		68,05			
Keterangan		Cukup			

Lampiran 26

Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan 2

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat baik, sangat tinggi, sangat aktif dan sebagainya

3 = Baik, tinggi, aktif dan sebagainya

2 = Cukup baik, cukup tinggi, cukup aktif dan sebagainya

1 = Kurang baik, kurang tinggi, kurang aktif dan sebagainya

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4

Pendahuluan

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

Inti

6	Guru memberikan pengantar untuk kegiatan yang akan dilakukan			√	
7	Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan mengenai makanan sehat dan bergizi			√	

8	Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain peran			√	
9	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok			√	
10	Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang telah diberikan			√	
11	Guru membagikan LKS			√	
12	Guru membimbing siswa dalam kegiatan <i>role playing</i>		√		
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi			√	
14	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari			√	
15	Guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari			√	

Penutup

16	Guru memberikan tes			√	
17	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan soal tes yang telah dikerjakan			√	
18	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama			√	
Jumlah Skor		52			
Jumlah Nilai		72,2			
Keterangan		Baik			

Lampiran 27

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 1

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat baik, sangat tinggi, sangat aktif dan sebagainya

3 = Baik, tinggi, aktif dan sebagainya

2 = Cukup baik, cukup tinggi, cukup aktif dan sebagainya

1 = Kurang baik, kurang tinggi, kurang aktif dan sebagainya

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4

Pendahuluan

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

Inti

6	Guru memberikan pengantar untuk kegiatan yang akan dilakukan			√	
7	Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan mengenai makanan sehat dan bergizi			√	

8	Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain peran			√	
9	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok			√	
10	Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang telah diberikan			√	
11	Guru membagikan LKS			√	
12	Guru membimbing siswa dalam kegiatan <i>role playing</i>			√	
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi			√	
14	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari			√	
15	Guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari			√	

Penutup

16	Guru memberikan tes			√	
17	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan soal tes yang telah dikerjakan			√	
18	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama				√
Jumlah Skor		57			
Jumlah Nilai		79,16			
Keterangan		Baik			

Lampiran 28

Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan 2

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

4 = Sangat baik, sangat tinggi, sangat aktif dan sebagainya

3 = Baik, tinggi, aktif dan sebagainya

2 = Cukup baik, cukup tinggi, cukup aktif dan sebagainya

1 = Kurang baik, kurang tinggi, kurang aktif dan sebagainya

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4

Pendahuluan

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

Inti

6	Guru memberikan pengantar untuk kegiatan yang akan dilakukan				√
7	Guru meminta siswa untuk mendengarkan penjelasan mengenai makanan sehat dan bergizi				√

8	Guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah bermain peran			√	
9	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok			√	
10	Guru meminta siswa untuk memperagakan peran yang telah diberikan			√	
11	Guru membagikan LKS			√	
12	Guru membimbing siswa dalam kegiatan <i>role playing</i>				√
13	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan hasil diskusi			√	
14	Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari			√	
15	Guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari				√

Penutup

16	Guru memberikan tes			√	
17	Guru meminta siswa untuk mengumpulkan soal tes yang telah dikerjakan			√	
18	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama				√
Jumlah Skor		64			
Jumlah Nilai		88,8			
Keterangan		Sangat Baik			

Lampiran 29

Time Schedule

No.	Jenis Kegiatan	Waktu
1	Pengajuan Judul	08 Juli 2019
2	Pengesahan Judul	09 Oktober 2019
3	Penyusunan Proposal	November 2019 – Mei 2020
4	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing II	08 Juni 2020 – 05 April 2021
5	Bimbingan Proposal dengan Pembimbing I	15 April 2021 – 28 Juni 2021
6	Seminar Proposal	06 Juli 2021
7	Revisi Proposal	12 Juli 2021
8	Penelitian di Lapangan	19 Juli 2021- 19 Agustus 2021
9	Penyusunan Hasil Penelitian	Agustus 2021
10	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing II	25 Agustus 2021- 01 September 2021
11	Bimbingan Skripsi dengan Pembimbing I	01 September 2021 – 01 Oktober 2021
12	Seminar Hasil	26 Oktober 2021
13	Sidang Munaqosah	02 Desember 2021

Lampiran 30

DOKUMENTASI

A. Dokumentasi Sekolah

Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD Negeri 114340 Pekan Tolan

Alamat : Jl. Teratai Desa Pekan Tolan Kecamatan Kampung
Rakyat Kabupaten labuhanbatu Selatan





B. Dokumentasi Penelitian



Peneliti membagikan soal tes awal kepada siswa



Siswa sedang melakukan kegiatan *role playing* di depan kelas



Siswa sedang melakukan kegiatan role playing di depan kelas



Siswa sedang berdiskusi dalam mengerjakan LKS



Salah satu siswa mempresentasikan hasil diskusinya



Peneliti membimbing siswa dalam mengerjakan LKS



Siswa sedang mengerjakan soal post-test



Siswa mengumpulkan lembar soal post-test



Peneliti menyimpulkan materi yang telah dipelajari



Foto bersama kepala sekolah dan guru SD Negeri 114340 Pekan Tolan


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUNAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,3 Situbang 22711 Telpun (0614) 22080 Faksimile (0614) 24022
 Website: <https://iainpadangsidimpuan.ac.id> E-mail: iain@iainpadangsidimpuan.ac.id

Nomor : B225/In.14/E.1/PP. 009/11/2021
 Lamp : -
 Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

November 2021

Kepada Yth:

1. Dr. Lelya Hilda, M. Si (Pembimbing I)
2. Syafrilianto, M.Pd (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 di bawah ini sebagai berikut:

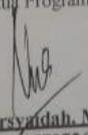
Nama	: Rukiyah Albina Rambe
NIM	: 1620500034
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> Pada Materi Makananku Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2021 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 di atas 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


Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S. Si, M.Pd
 NIP 19800413 200604 1 002

Ketup Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd
 NIP 49770726 200312 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 918 /In.14/E/TL.00/07/2021
 Hal : Izin Penelitian
 Penyelesaian Skripsi.

Yth. Kepala SD Negeri 114340 Pekan Tolan
 Kabupaten Labuhanbatu Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Rukiyah Albina Rambe
 NIM : 1620500034
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Pekan Tolan, Labuhanbatu Selatan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makananku Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan.**"

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

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Padangsidempuan, 15 Juli 2021
 Dekan

Dr. Laila Hilda, M.Si.
 NIP. 19720920200003 2 002

PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN
 DINAS PENDIDIKAN
 KORWIL BIDANG PENDIDIKAN KECAMATAN KAMPUNG RAKYAT
SD NEGERI 114340 PEKAN TOLAN
 Jl. H. Tumpak Pohan. Email: sdnegeri114340pekantolan@gmail.com



SURAT KETERANGAN
 Nomor : 422.2 /  / SDN-40 / 2021

Sehubungan dengan surat dari Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Nomor B-918 /In.14/E/TL.00/07/2021 Hal Izin Penelitian Penyelesaian Skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makananku Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan." maka kepala sekolah SD Negeri 114340 Pekan Tolan dengan ini menerangkan Mahasiswa:

Nama : Rukiyah Albina Rambe
 NIM : 1620500034
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah mengadakan Penelitian Penyelesaian Skripsi di SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pekan Tolan, Agustus 2021
 Kepala SD Negeri 114340 Pekan Tolan



KASIMAN, S.Pd
 NIP. 19630415 198404 1 001