



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS IV-B  
SEKOLAH DASAR NEGERI 200208  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana

**OLEH**

**APRILIA**

**NIM. 19 205 00010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

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



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS IV-B  
SEKOLAH DASAR NEGERI 200208  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Mendapatkan Gelar Sarjana



**OLEH  
APRILIA**

NIM. 19 205 00010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**PEMBIMBING I**

Syafrilianto, M. Pd  
NIP. 19870402 201801 1 001

**PEMBIMBING II**

Ade Suhendra, S. Pd.I., M. Pd.I.  
NIDN. 2022118802

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

**2023**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi  
a.n Aprilia  
Keguruan

Padangsidempuan, 21 Juli 2023  
Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN SYAHADA Padangsidempuan  
di-  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. Aprilia yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan", maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

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

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Syafrilianto, M.Pd  
NIP.19870402 201801 1 001

PEMBIMBING II



Ade Suhendra, S. Pd.I., M. Pd  
NIDN.2022118802

## PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penelitian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan naskah saya dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 16 Juli 2023

Pembuat Pernyataan,



Aprilia

NIM. 1920500010

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprilia  
NIM : 1920500010  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif Guru (*Non-exclusive Royalty Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasi tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.




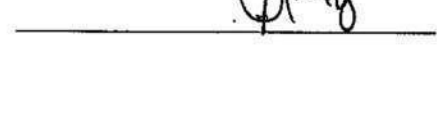
Padangsidempuan, 21 Juli 2023  
Pembuat Pernyataan,



Aprilia  
NIM. 19 205 00010

**DEWAN PENGUJI**  
**UJIAN MUNAQOSYAH SKRIPSI**

Nama : Aprilia  
NIM : 19 205 00010  
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Syafrilianto, M. Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Metodologi)	
2.	<u>Maulana Arafat Lubis, M. Pd</u> (Sekretaris/Penguji Bidang PGMI)	
3.	<u>Rahmadani Tanjung, M. Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
4.	<u>Asriana Harahap, M. Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Umum)	

**Pelaksanaan Sidang Munaqosyah:**

Di : Padangsidempuan  
Tanggal : 27 Juli 2023  
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai  
Hasil/Nilai : 84/A  
IPK : 3.70  
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

### PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan

Ditulis Oleh : APRILIA  
NIM : 1920500010

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

Padangsidempuan, 21 Juli 2023

Dekan,



Dr. Lelya Hilda M. Si

NIP. 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

Nama : APRILIA  
NIM : 1920500010  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Padangsidempuan. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dimana proses pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga peserta didik hanya fokus menerima materi dari guru. Serta penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dilakukan yaitu penerapan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik lebih berminat dan bersemangat untuk melaksanakan pembelajaran sehingga aktivitas dan hasil belajar peserta didik meningkat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan metode *role playing*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berkolaborasi dengan guru kelas IV-B. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan yang berjumlah 26 peserta didik. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa butir soal tes hasil belajar kognitif dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan dengan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dilihat dari hasil belajar peserta didik, prasiklus yaitu nilai rata-rata kelas 61,15 dengan persentase ketuntasan 31%, pada siklus I pertemuan ke-1 nilai rata-rata kelas 68,07 dengan persentase ketuntasan 38%, pada pertemuan ke-2 nilai rata-rata kelas 69,61 dengan persentase ketuntasan 50%, sedangkan pada siklus II pertemuan ke-1 nilai rata-rata kelas 73,03 dengan persentase ketuntasan 69%, pada pertemuan ke-2 nilai rata-rata kelas 80,38 dengan persentase 85% karena sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah peneliti targetkan maka penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan ke-2.

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



## ABSTRACT

Name : APRILIA  
No. Reg 1920500010  
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI)  
Title : Application of *Role Playing* Method to Improve Student Learning Outcomes in Natural Science Learning in Class IV-B of State Elementary School 200208 Padangsidimpuan City

The problems contained in this study were motivated by the low learning outcomes of students in Natural Science learning in class IV-B of State Elementary School 200208 Padangsidimpuan. The learning method used is still conventional where the learning process is still teacher-centered so that students only focus on receiving material from the teacher. And the application of less interesting learning methods is one of the causes of low student learning outcomes. Therefore, efforts need to be made, namely the application of interesting and fun learning methods so that students are more interested and eager to carry out learning so that student activities and learning outcomes increase.

The formulation of the problem in this study is whether the application of *role playing* methods can improve the learning outcomes of students in learning Natural Sciences in class IV-B of State Elementary Schools 200208 Padangsidimpuan. This study aims to determine the learning outcomes of students in Natural Science learning using *role playing* methods.

This research is a classroom action research (PTK) in collaboration with class IV-B teachers. This research was conducted at the State Elementary School 200208 Padangsidimpuan City which amounted to 26 students. The study consists of two cycles, and each cycle consists of two meetings. Every meeting consists of planning, action, observation, and reflection. Data collection instruments in this study were in the form of cognitive learning outcome test questions and observation sheets. The data analysis techniques used are descriptive and quantitative analysis.

The results of this study show that the use of *role playing* methods in learning can improve student learning outcomes. Judging from the learning outcomes of students, the pre-cycle was a grade average score of 61.15 with a completeness percentage of 31%, in the first cycle of the 1st meeting the average grade score was 68.07 with a completeness percentage of 38%, in the 2nd meeting the grade average score was 69.61 with a completion percentage of 50%, while in the second cycle of the 1st meeting the grade average score was 73.03 with a completion percentage of 69%, in the 2nd meeting the grade average score was 80,38 with a percentage of 85% because it met the indicators The success that the researchers had targeted then this research was dismissed in cycle II.

**Keywords** : *Learning Outcomes; Role Playing Methods; Natural Science Learning.*

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberikan limpahan kasih dan sayang-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan”**.

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Dalam menyusun skripsi ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dorongan dari dosen pembimbing, keluarga, dan rekan seperjuangan baik yang bersifat material maupun nonmaterial, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Syafrilianto, M. Pd selaku pembimbing I, Bapak Ade Suhendra, S. Pd.I., M. Pd.I. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag selaku rector UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nursyaidah, M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta staf prodi yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
5. Bapak Yusri Fahmi, S. Ag, M. Hum selaku Kepala UPT Perpustakaan beserta pegawai perpustakaan yang telah membantu penulis dalam peminjaman buku dalam menyelesaikan skripsi.

6. Ibu Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, dan siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
7. Teristimewa dan terkhusus kepada Ayahanda tercinta Abdullah Soleh Siregar dan Ibunda tercinta Ummi Kalsum, dan saudara tercinta Nur Abni, Anry Ani, Ahmad Syukry, Amelia dan keponakan tercinta Naura Aafiah serta keluarga lainnya sebagai motivator yang senantiasa memberikan do'a, kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.
8. Buat rekan-rekan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2019 khususnya "PGMI-1" yang selalu memberikan motivasi dan semangat agar dapat menyelesaikan skripsi.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, kiranya tiada kata yang indah selain do'a dan berserah diri kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah Subhanahu Wata'ala. Selanjutnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun kepada peneliti serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi peneliti sendiri.

Padangsidimpuan,                      Juli 2023  
Peneliti

Aprilia  
NIM. 1920500010

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL/SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>BERITA ACARA MUNAQASYAH</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN DEKAN</b>	Halaman
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Batasan Istilah .....	6
E. Rumusan Masalah .....	8
F. Tujuan Penelitian.....	8
G. Kegunaan Penelitian.....	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	9
I. Sistematika Pembahasan.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Kajian Teori .....	11
1. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Alam .....	11
a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam .....	11
b. Materi Ilmu Pengetahuan Alam.....	13
2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar.....	15
3. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	20
a. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	20
b. Langkah- Langkah Metode <i>Role Playing</i> .....	22
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i> .....	23
B. Penelitian yang Relevan .....	24
C. Kerangka Berpikir .....	27
D. Hipotesis Tindakan.....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	29
B. Jenis dan Metode Penelitian .....	29
C. Latar dan Subjek Penelitian .....	30
D. Prosedur Penelitian.....	30
E. Sumber Data.....	34

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	35
H. Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	38
1. Kondisi Awal .....	38
2. Siklus I .....	40
3. Siklus II.....	55
B. Pembahasan .....	69
C. Keterbatasan Penelitian .....	72
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>73</b>
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran-Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Kata Kerja Operasional Taksonomi Bloom Revisi .....	18
Tabel 2.2 Kategori Dimensi Kognitif .....	18
Tabel 3.1 Kriteria Persentase Lembar Observasi.....	19
Tabel 4.1 Hasil Siklus I Pertemuan I .....	44
Tabel 4.2 Hasil Tes Siklus I Pertemuan I.....	45
Tabel 4.3 Hasil Siklus I Pertemuan II .....	53
Tabel 4.4 Hasil Tes Siklus I Pertemuan II.....	54
Tabel 4.5 Hasil Siklus II Pertemuan I.....	60
Tabel 4.6 Hasil Tes Siklus II Pertemuan I.....	61
Tabel 4.7 Hasil Siklus II Pertemuan II.....	67
Tabel 4.8 Hasil Tes Siklus II Pertemuan II .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	28
Gambar 3.1 Diagram Alur Prosedur Penelitian.....	31
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus .....	39
Gambar 4.2 Diagram Persentase Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan I .....	43
Gambar 4.3 Diagram Persentase Observasi Guru Siklus I Pertemuan I .....	44
Gambar 4.4 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	46
Gambar 4.5 Diagram Persentase Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan II.....	51
Gambar 4.6 Diagram Persentase Observasi Guru Siklus I Pertemuan II .....	52
Gambar 4.7 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus I Pertemuan II .....	54
Gambar 4.8 Diagram Persentase Observasi Peserta Didik Siklus II Pertemuan I .....	58
Gambar 4.9 Diagram Persentase Observasi Guru Siklus II Pertemuan I .....	59
Gambar 4.10 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus II Pertemuan I .....	61
Gambar 4.11 Diagram Persentase Observasi Peserta Didik Siklus II Pertemuan II .	65
Gambar 4.12 Diagram Persentase Observasi Guru Siklus II Pertemuan II.....	66
Gambar 4.13 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus II Pertemuan II.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Data Observasi Studi Pendahuluan .....	78
Lampiran 2 RPP Siklus I Pertemuan I .....	79
Lampiran 3 RPP Siklus I Pertemuan II .....	85
Lampiran 4 RPP Siklus II Pertemuan I .....	91
Lampiran 5 RPP Siklus II Pertemuan II.....	97
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	103
Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Guru .....	112
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	113
Lampiran 9 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I	114
Lampiran 10 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II .	115
Lampiran 11 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I .	116
Lampiran 12 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II	117
Lampiran 13 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I	118
Lampiran 14 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II	120
Lampiran 15 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I	122
Lampiran 16 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II	124
Lampiran 17 Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Pra Siklus .....	126
Lampiran 18 Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I.....	128
Lampiran 19 Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II .....	130
Lampiran 20 Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I .....	132
Lampiran 21 Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Siklus II Pertemuan II .....	134
Lampiran 22 Dokumentasi Sekolah.....	136
Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup .....	138



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis dengan bertujuan untuk mengubah dan mengembangkan perilaku yang diharapkan. Pendidikan adalah suatu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembangunan pendidikan dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2002, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>1</sup> Pembelajaran di SD/MI, dilihat dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan terlihat belum sepenuhnya kondusif di bidang sains. Hal ini tampak dari intensitas kegiatan pembelajaran yang mendorong pengembangan saintifik sains peserta didik. Untuk itu, pendekatan saintifik dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menekankan kepada penggunaan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan. Pendekatan saintifik merupakan suatu konsep dasar yang menjadi wadah, inspirasi, penguatan dan latar pemikiran tentang bagaimana metode

---

<sup>1</sup> Syafrilianto Syafrilianto, Miftah Khairani Tanjung, and Siti Zubaidah Siregar, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan," *Gravity Journal* 1, no. 1 (May 13, 2022): hlm. 35., <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363>.



pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu.<sup>2</sup> Pende adalah pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, dan guru sebagai fasilitator yang mendukung proses pembelajaran. Pendekatan saintifik berisikan proses pembelajaran yang didesain agar peserta didik mengalami pembelajaran secara aktif melalui suatu tahapan-tahapan.<sup>3</sup> Pende dapat dijadikan sebagai sistem untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tepat. Selain itu, bentuk pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang dilaksanakan di SD/MI berupa pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik dapat mengembangkan kompetensi sikap spritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan dengan merngkaitkan berbagai mata pelajaran dan pengalaman pribadi peserta didik.

Dalam kurikulum 2013, prestasi belajar peserta didik diukur berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi yang dapat dicapai berupa standar kompetensi (SK) atau kompetensi inti (KI), yang terdiri dari kompetensi spritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan yang dijabarkan dalam kompetensi dasar (KD). Dengan pencapaian kompetensi tersebut, hasil belajar peserta didik tercermin dalam berbagai aktivitas, nilai, persepsi, sikap, apresiasi, keterampilan dan kemampuan. Oleh karena itu, penilaian hasil

---

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

<sup>3</sup> Maulana Arafat Lubis, "*Pembelajaran Tematik SD/MI: Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*". (Yogyakarta: Samudra Biru, 2020), hlm 52.

belajar telah terbukti dapat membantu mengidentifikasi dan meningkatkan kinerja kompetensi, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>4</sup>

Kompetensi Dasar adalah kemampuan untuk mencapai kompetensi inti yang harus diperoleh peserta didik melalui pembelajaran. Adapun sebagai pendukung pencapaian kompetensi, kompetensi dasar dikelompokkan menjadi empat sesuai dengan rumusan kompetensi inti yang didukungnya, yaitu kelompok kompetensi dasar sikap spritual (mendukung KI-1), kelompok kompetensi dasar sikap sosial (mendukung KI-2), kelompok kompetensi dasar pengetahuan (mendukung KI-3), kelompok kompetensi dasar keterampilan (mendukung KI-4). Uraian kompetensi dasar ini adalah untuk memastikan bahwa capaian pembelajaran tidak berhenti sampai tahap pengetahuan tetapi sejalan dengan keterampilan serta sikap spritual dan sikap sosial yang mendukung.<sup>5</sup>

Namun fakta yang terjadi di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan ditemukan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya memenuhi tuntutan kurikulum 2013. Hal ini dibuktikan melalui studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan observasi dan wawancara di Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 10 September 2022 ditemukan masalah bahwa proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

---

<sup>4</sup> Syafrilianto Syafrilianto, Mariam Nasution, and Melda Juniati, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL QUANTUM TEACHING DI SD NEGERI 033 HUTABARINGIN MANDAILING NATAL," *FORUM PAEDAGOGIK* 13, no. 1 (January 1, 2023): hlm. 131.

<sup>5</sup>Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm 128-129.

berlangsung kurang interaktif, dimana respon peserta didik yang kurang aktif khususnya pada materi Upaya Pelestarian Lingkungan yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang materi tersebut. Faktor lain adalah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi. Hal inilah yang menjadi faktor utama yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik menjadi turun.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV-B yaitu Ibu Deni Prayanti Sihite S. Pd yang menjadi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri Kota Padangsidimpuan yaitu 75, hanya 8 peserta didik yang tuntas dari 26 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah.

Berdasarkan temuan masalah yang diperoleh, maka solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasinya yaitu dengan memilih metode pembelajaran yang efektif yaitu metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada apa yang diperankan. Dengan demikian, dalam pembelajaran *role playing* peserta didik akan berperan lebih aktif selama

memperagakan dialog yang telah disediakan, dibanding jika peserta didik belajar secara individual. Melalui metode *role playing* peserta didik dapat merasakan langsung isi materi secara keseluruhan, karena melalui peran tersebut akan membuat peserta didik mudah memahami dan menghayati peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Adapun kelebihan metode *role playing* yaitu (1) Mendapatkan perhatian peserta didik melalui peran yang ditampilkan; (2) Metode ini dapat dilakukan baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar; (3) Menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik untuk tampil berperan dalam menghadapi suatu permasalahan; (4) Dapat membantu peserta didik untuk merasakan langsung pengalaman orang lain yang melakukan peran tersebut.

Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang disajikan, maka masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik yang rendah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
2. Kondisi peserta didik pasif, peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang materi Upaya Pelestarian Lingkungan.

3. Metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran belum bervariasi. Hal ini dapat dilihat bahwa pembelajaran masih dilaksanakan secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan.

### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahan makna istilah yang dimuat dalam penelitian ini, maka perlu penjelasan makna dari beberapa batasan istilah sebagai berikut:

#### *1. Metode Role Playing*

*Role playing* adalah metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dengan mendramatisasikan suatu situasi yang mengandung permasalahan, tujuannya agar peserta didik dapat menyelesaikan dan memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.<sup>6</sup> Karakteristik metode *role playing* dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

---

<sup>6</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm 213.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran dengan menampilkan suatu peran sehingga dalam pelaksanaannya peserta didik akan menjadi lebih aktif dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Hasil Belajar

Penilaian dalam hasil belajar bertujuan untuk mengetahui dan memperbaiki pencapaian kompetensi. Instrumen penilaian hasil belajar adalah alat yang digunakan untuk mengetahui kekurangan yang dimiliki setiap peserta didik. Kekurangan tersebut perlu ditindak lanjuti dengan melakukan perbaikan pada proses pembelajaran.<sup>7</sup> Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah kompetensi atau kemampuan tertentu baik secara kognitif (*cognitife*), afektif (*affective*) maupun psikomotorik (*psychomotor*) yang ingin dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil tes yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan metode *role playing* yang dibatasi oleh aspek *cognitife domain* (ranah kognitif) yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).

---

<sup>7</sup> Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2015), hlm 29.



### 3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dimaksud dalam penelitian ini memuat judul pembelajaran tentang Peduli Terhadap Makhluk Hidup pada tema 9 dan subtema 3 yang diambil dari buku kelas IV.<sup>8</sup>

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan.

---

<sup>8</sup> Buku Tematik Guru Kelas IV Tema 9, *Peduli Terhadap Makhluk Hidup*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017), hlm 127.

## **G. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi kepentingan teoritis maupun praktis, yaitu:

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini berguna untuk menambah wawasan keilmuan bagi guru-guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi guru, sebagai bahan acuan dalam memilih metode pembelajaran.
- c. Bagi pembaca, sebagai bahan informasi pengetahuan.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta sebagai acuan dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

## **H. Indikator Keberhasilan Tindakan**

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan penilaian nilai tes hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu 75. Penelitian ini dikatakan berhasil

apabila minimal 75% dari jumlah total peserta didik dalam satu kelas telah mencapai ketuntasan belajar secara individu.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dibagi menjadi lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan 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 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 Penutup yang memuat di dalamnya kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Alam**

###### **a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam**

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya yaitu semua benda yang ada di alam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul dari alam. Ilmu Pengetahuan Alam memiliki hubungan yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada tingkat sekolah dasar, yang proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi yang ingin dicapai agar peserta didik dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara sistematis.<sup>1</sup>

Pada hakikatnya, Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu yang mempelajari fenomena alam yang faktual baik kenyataan atau kejadian berdasarkan percobaan (induksi) dan dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). Ilmu Pengetahuan Alam sebagai proses kerja ilmiah dan produk ilmiah mengandung pengetahuan yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan meta kognitif. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri dan

---

<sup>1</sup> Fatimah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Di kelas V SDN 10 Biau," *Jurnal Kreatif Online* 5, no. 4 (18 September 2022); hlm. 85, <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3853>.

lingkungannya serta mampu menerapkan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam juga menekankan pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar memiliki kompetensi dalam memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan melakukan, sehingga dapat memperoleh keterampilan dan pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam yang lebih mendalam.<sup>2</sup>

Dilihat dari pengertian tersebut, maka yang dimaksud dengan hakikat Ilmu Pengetahuan Alam 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 yang 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 Ilmu Pengetahuan Alam dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta isinya dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya.

---

<sup>2</sup> Syafrilianto Syafrilianto Syafrilianto, "HUBUNGAN ANTARA LEVELS OF INQUIRY (LOI) DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS DALAM PEMBELAJARAN IPA," *FORUM PAEDAGOGIK* 11, no. 1 (June 3, 2020): hlm. 31.

<sup>3</sup> Reni Habsari, 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.

## **b. Materi Ilmu Pengetahuan Alam**

Materi pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Peduli Terhadap Makhluk Hidup pada tema 9 dan subtema 3 dalam buku kelas IV, sebagai berikut:<sup>4</sup>

### 1) Menjaga Keseimbangan Lingkungan

Lingkungan adalah kombinasi antara kondisi fisik yang di dalamnya mencakup keadaan sumber daya alam seperti tanah, air, energi, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di dalam lautan. Maka dapat disimpulkan, lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar manusia dan mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia. Keseimbangan lingkungan adalah kemampuan lingkungan untuk mengatasi tekanan dari alam maupun dari aktivitas manusia, serta kemampuan lingkungan dalam menjaga kestabilan hidup. Lingkungan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan makhluk hidup. Lingkungan dibagi menjadi dua, yaitu lingkungan hidup (biotik) dan lingkungan tidak hidup (abiotik) yang ada di sekitarnya.

Adapun cara-cara yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan lingkungan adalah sebagai berikut:

- a. Membuang sampah pada tempatnya.
- b. Menghemat penggunaan kertas.
- c. Merawat tumbuhan dan hewan yang ada di sekitar lingkungan.

---

<sup>4</sup> Buku Tematik Guru Kelas IV Tema 9, *Peduli Terhadap Makhluk Hidup*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017), hlm 127-130.

- d. Menjaga tumbuhan dan hewan di manapun kita berada, seperti: tidak memetik daun, dan bunga tanpa tujuan.

## 2) Ciri-ciri Lingkungan Sehat

Lingkungan adalah segala hal yang berada disekitar makhluk hidup (manusia, hewan, dan tumbuhan) yang ditempati dan saling berinteraksi satu sama lain. Lingkungan sehat adalah lingkungan yang bersih, nyaman, dan terhindar dari berbagai penyakit. Adapun ciri-ciri lingkungan sehat, yaitu:

- a. Memiliki udara yang bersih dan sehat
- b. Memiliki pembuangan dan pengelolaan sampah
- c. Pengelompokan sampah
- d. Banyaknya tanaman hijau

## 3) Dampak Positif Menjaga Lingkungan

Menjaga lingkungan adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan demi pelestarian dan keseimbangan lingkungan. Memberikan dampak positif untuk terus menjaga makhluk hidup yang ada di bumi, seperti:

- a. Terhindar dari penyakit akibat lingkungan yang tidak sehat
- b. Lingkungan menjadi lebih sejuk
- c. Bebas dari polusi udara
- d. Air menjadi lebih bersih dan aman untuk diminum
- e. Lebih tenang dalam menjalankan aktivitas sehari-hari

## 4) Tindakan Menjaga Keseimbangan Lingkungan

Pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan merupakan kewajiban bagi setiap makhluk hidup untuk terus berupaya melakukan yang terbaik.

Adapun tindakan yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan

lingkungan, yaitu:

- a. Menjaga flora dan fauna
- b. Menjaga kelestarian hutan
- c. Melakukan program penghijauan
- d. Membuang sampah pada tempatnya
- e. Memilah jenis sampah
- f. Tidak membuang limbah ke sungai
- g. Mengurangi penggunaan bahan kimia
- h. Menghemat penggunaan kertas, listrik dan air
- i. Melakukan reboisasi
- j. Mencintai dan memakai produk lokal

## **2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pembelajaran. Berkaitan dengan hasil belajar peserta didik, 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 diinginkan, maka diperlukan metode yang tepat dan sesuai dengan kondisi ataupun keadaan di dalam kehidupan sehari-hari, sehingga hasil belajar terpenuhi.

Selanjutnya, hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan



penilaian. (2) ranah afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi dan internalisasi. (3) ranah psikomotorik yang berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Adapun aspek hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aspek *cognitife domain* (ranah kognitif) dalam buku Anderson menurut Bloom revisi, yaitu:

1. Mengingat (C1)

Mengingat merupakan proses penerimaan pengetahuan jangka panjang, pengetahuan yang dimaksud adalah pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, atau metakognitif atau kombinasi dari berbagai pengetahuan. Sebagai contoh, mengingat rumus maka langkah selanjutnya adalah mengetahui dan memahami bagaimana penggunaan rumus tersebut dalam penyelesaian masalah.

2. Memahami (C2)

Memahami adalah suatu hal yang berkaitan dengan menghubungkan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan lama dari makna pesan pembelajaran yang bersifat lisan atau tulisan yang disampaikan melalui pengajaran, buku, dan layar komputer. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

### 3. Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan merupakan proses pemecahan masalah dengan cara melakukan proses pemisahan dari tiap- tiap bagian dari permasalahan sehingga dapat mencari hubungan antar bagian dan struktur keseluruhan permasalahan tersebut.

### 4. Menganalisis (C4)

Menganalisis adalah suatu proses yang melibatkan penggunaan prosedur untuk mengerjakan penyelesaian masalah. Proses mengimplementasikan, memahami pengetahuan konseptual merupakan prasyarat untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan secara prosedural.

### 5. Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi adalah proses kognitif yang memberikan penilaian berdasarkan kriteria atau standar ketentuan. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

### 6. Menciptakan (C6)

Menciptakan merupakan sesuatu yang mengarah pada proses kognitif yang meletakkan unsur-unsur secara bersamaan. Bertujuan untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk, kemudian mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dengan sebelumnya.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 99-128

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada aspek kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (6).

Ranah kognitif Taksonomi Bloom dikembangkan melalui Kata Kerja Operasional (KKO) yang dapat diterapkan guru dan peserta didik dalam pembelajaran.<sup>6</sup> KKO yang dimaksud dapat di lihat pada tabel 2.1 di bawah ini!

**Tabel 2.1**  
**KKO Teori Taksonomi Bloom Revisi**

<b>C-1</b> <b>Pengetahuan</b>	<b>C-2</b> <b>Pemahaman</b>	<b>C-3</b> <b>Aplikasi</b>	<b>C-4</b> <b>Analisis</b>	<b>C-5</b> <b>Evaluasi</b>	<b>C-6</b> <b>Kreasi</b>
Mengutip	Memperkirakan	Memerlukan	Menganalisis	Mempertimbangkan	Mengabstraksi
Menyebutkan	Menjelaskan	Menyesuaikan	Mengaudit/memeriksa	Menilai	Menganimasi
Menjelaskan	Mengkategorikan	Mengalokasikan	Mem buat blueprint	Membandingkan	Mengatur
Menggambar	Mencirikan	Mengurutkan	Mem buat garis besar	Menyimpulkan	Mengumpulkan
Membilang	Memerinci	Menerapkan	Mem ecahkan	Mengontraskan	Mendanai
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Menentukan	Mengkarakteristikkan	Mengarahkan	Mengategorikan
Mendaftar	Membandingkan	Menugaskan	Mem buat dasar pengelompokan	Mengkritik	Mengkode
Menunjukkan	Menghitung	Memperoleh	Merasionalkan	Menimbang	Mengombinasikan
Memberi label	Mengontras-	Mencegah	Menegaskan	Mem pertahan-	Menyusun

<sup>6</sup> Syafrilianto dan Maulana Arafat Lubis, *Microteaching Di SD/MI....*, hal. 38-39

	kan			kan	
Mem beri indeks	Men gubah	Men canang-kan	Membuat dasar pengkontras	Memutuskan	Mengarang
Memasangkan	Mempertahan-kan	Mengkalku-lasi	Mengorelasi-kan	Memisahkan	Mem bangun
Menamai	Menguraikan	Menang-kap	Mendeteksi	Memprediksi	Menanggula- ngi
Menandai	Menjalin	Memodifi-kasi	Mendiagnosis	Men ilai	Menghubung- kan
Membaca	Membedakan	Mengklasi-fikasikan	Mendiagram-kan	Memperjelas	Men ciptakan
Menyadari	Mendiskus i-kan	Melengka-pi	Mendiversifi-kasi	Me-ranking	Mengkreasi- kan
Menghafal	Menggali	Menghi-tung	Menyeleksi	Menugaskan	Mengkoreksi
Meniru	Men contohkan	Mem ba-ngun	Memerinci ke bagian-bagian	Men afsirkan	Memotret
Mencatat	Menerangkan	Membiasa-kan	Menominasi-kan	Mem beri pertimbangan	Merancang
Mengulang	Mengemuka-kan	Mendemonst-rasikan	Men dokumen-tasikan	Mem ben arkan	Mengembang- kan
Memproduksi	Mempolakan	Menjamin	Menjamin	Mengukur	Merencanakan
Meninjau	Memperluas	Menguji	Menguji	Mem proyeksi	mendikte

Tabel 2. 2

**Kategori Dimensi Kognitif yang digunakan kedalam pengambilan data melalui tes**

NO	Kategori Proses	Proses Kognitif
1	Mengingat	Mengambil keputusan dalam jangka panjang
2	Memahami	Mengkonstruk makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru
3	Mengaplikasikan	Menerapkan atau menggunakan suatu proses dalam keadaan tertentu
4	Menganalisis	Memecah- mecah materi jadi bagian- bagian penyusunya dan menentukan hubungan- hubungan antarbagian itu dan hubungan antara bagian- bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan
5	Mengevaluasi	Mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar

6	Mencipta	Memadukan bagian- bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren untuk membuat suatu produk yang orisinal <sup>7</sup>
---	----------	--

Adapun indikator hasil belajar yang dimaksud peneliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif yaitu C1, C2, C3, C4, C5, C6. Dari indikator yang telah ada maka membuat peneliti semakin mudah membuat soal untuk mengetahui hasil belajar kognitif para peserta didik. Secara sederhana dari beberapa pengertian mengenai hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

### 3. Metode Pembelajaran *Role Playing*

#### a. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian bisa terjadi satu strategi pembelajaran yang digunakan melalui beberapa metode. Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Metode secara harfiah berarti “cara”. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata “mengajar” sendiri berarti memberi pelajaran.<sup>8</sup>

Metode suatu kegiatan belajar mengajar merupakan proses dalam rangka mencapai pembelajaran. Dengan menggunakan teori dan pengalaman yang dimiliki, guru gunakan untuk mempersiapkan program-program

---

<sup>7</sup>Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Assesmen* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 100-102.

<sup>8</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan desain system pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 216

pengajaran dengan baik dan sistematis. Ada salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen sebagai pengikat dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar.<sup>9</sup>

Metode *role playing* disebut sebagai metode pembelajaran yang di dalamnya terkait dengan perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Pada dasarnya *role playing* bertujuan menjadikan peserta didik untuk mendapatkan pemahaman tentang peranan yang dimainkan. Metode ini membantu peserta didik untuk menemukan makna dalam dunia sosial mereka dan memudahkan peserta didik berinteraksi melalui kerja kelompok.<sup>10</sup>

*Role Playing* merupakan kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk tampil memerankan status pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.<sup>11</sup> Penggunaan metode pembelajaran *role playing* untuk mengungkapkan apakah dengan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang membawa peserta didik untuk berimajinasi memainkan peran sesuai dengan materi pembelajaran.

---

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswar Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2014), hlm. 72

<sup>10</sup>Fachriah 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 (20 September 2022): hlm. 46. <https://ejournal.unkhar.ac.id/index.php/edu/article/view/1079>

<sup>11</sup>Maskur, "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 (20 September 2022): hlm. 150. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3il.211>.

### ***b. Langkah-Langkah Role Playing***

Dalam menyiapkan metode *role playing* di dalam proses pembelajaran, maka langkah-langkah yang dapat digunakan sebagai berikut:<sup>12</sup>

1. Pertama seorang guru menyusun materi yang akan disampaikan dengan metode *Role Playing*
2. Guru memilih peserta didik untuk dilibatkan dalam proses pembelajaran
3. Guru membentuk sebuah kelompok yang masing-masing anggotanya terdiri dari 4 atau 5 anggota
4. Seorang guru menjelaskan isi materi yang akan dibahas
5. Peserta didik diminta untuk mengamati skenario
6. Pemeranan peserta didik untuk menyampaikan skenario pada materi tersebut
7. Dan setelah disampaikan peserta didik melakukan diskusi yang kemudian ditulis ke kertas lembar kerja untuk membahas dan memberikan penilaian atas penampilan masing-masing kelompok
8. Masing-masing kelompok melakukan evaluasi untuk menyampaikan hasil kesimpulan
9. Guru memberikan kesimpulan pembelajaran hari ini dan kemudian menutup pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Nana Kartini, *Penerapan Keterampilan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak di TK Negeri Pembina Kota Bandung*. Jurnal Empowerment, vol 2 No.2,2013, hlm. 167.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing***

Tentu setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan serta kelemahan, tidak terkecuali dengan metode *role playing*. Kelebihan dan kekurangan metode *role playing* yakni sebagai berikut:

#### *1) Kelebihan Metode Role Playing*

- a) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan mendapatkan perhatian khusus oleh peserta didik lainnya.
- b) Teknik ini dapat digunakan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar.
- c) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
- d) Dapat membantu peserta didik dalam menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang ada dan terjadi dalam bermain peran.
- e) Menumbuhkan rasa kepercayaan dan percaya diri yang tinggi untuk berperan dalam menyelesaikan masalah di dalam bermain peran.
- f) Membangkitkan semangat serta menambah rasa kebersamaan dalam proses pembelajaran melalui kerja sama.
- g) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- h) Proses pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi penuh.



2) Kekurangan Metode *Role Playing*

- a) Memungkinkan adanya peserta didik yang tidak menyenangi permainan peran tertentu.
- b) Lebih menekankan kepada masalah daripada terhadap peran.
- c) Mungkin akan terjadi kesulitan dalam menyesuaikan diri terhadap peran yang harus dilakukan.
- d) Membutuhkan waktu yang lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan pembelajaran.<sup>13</sup>

**B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian Rizani Qorinah Nasution yang berjudul “ Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul Kabupaten Labuhan Batu Utara”. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul Kabupaten Labuhan Batu Utara yang berjumlah 18 siswa. Berdasarkan analisis data yang dilakukan bahwa setelah penerapan Metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I pertemuan I yaitu 40% dari 15 siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 56,67 untuk materi IPA dan pada siklus II pertemuan II yaitu 86,67% dari 15 siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 80 pada

---

<sup>13</sup> Rukiyah Albina Rambe, “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makanan Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340 Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten LabuhanBatu Selatan”, *Skripsi* (IAIN Padangsidimpuan, 2021).

materi IPA. Maka dapat disimpulkan bahwa Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>14</sup>

2. Penelitian Hikmah Yuni Astuti yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017”. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 3 Tempura Lampung Tengah yang berjumlah 17 siswa. Berdasarkan analisis data diketahui bahwa setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* aktivitas pembelajaran 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 20%.<sup>15</sup>
3. Penelitian Firosalia Kristin yang berjudul “ Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPA”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian meta analisis. Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri *google scholar* atau *google cendikia*. Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat dilihat bahwa model pembelajaran *role playing* atau bermain peran dari masing-masing

---

<sup>14</sup> Rizani Qorinah Nasution, “ Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara”, *Skripsi* (IAIN Padangsidimpuan, 2021)

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

penelitian dapat meningkatkan hasil belajar mulai dari yang terendah yaitu 1,65% sampai yang tertinggi 64,32% dengan rata-rata 23,32%.<sup>16</sup>

4. Peneliti 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”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari III siklus dengan target yang telah ditentukan yaitu 85%. Hasil peningkatan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II sebesar 57,69% dan siklus III sebesar 92,31%.<sup>17</sup>
5. Peneliti 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”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini terdiri dari II siklus dengan target yang ditentukan yaitu 75%. Hasil peningkatan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada tes awal memiliki persentase 25%, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 50%, pada siklus II menjadi 87,5%.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Firosalia Kristin, “Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPA”, *Jurnal Refleksi Edukatika* 8. no2 (20 September 2022), hlm 174, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/2356>.

<sup>17</sup> 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 (20 September 2022), hlm 616, <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/2992/2059>.

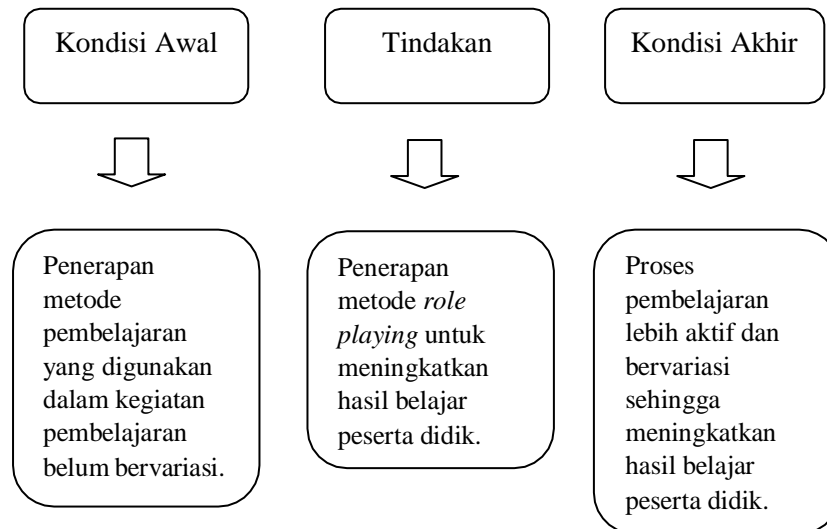
<sup>18</sup> Rukiyah Albina Rambe, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makanan Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri 114340

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan saat ini masih cenderung menggunakan metode ceramah dan masih belum menggunakan variasi metode pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dampak yang ditimbulkan adalah berkurangnya semangat peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan kemudian dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar yang baik dapat diwujudkan melalui penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan.

Dalam pemilihan metode pembelajaran tentunya harus melihat keterkaitannya dengan materi yang akan diajarkan. Penggunaan metode *role playing* dapat menjadi salah satu cara agar terciptanya pembelajaran yang bersifat variatif dan menarik. Metode *role playing* ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya salah satunya yaitu menyajikan kegiatan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, dan diharapkan dengan penerapan metode *role playing* ini dapat menambah semangat sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**



#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian bertempat di Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah karena berdasarkan pengamatan peneliti melalui kegiatan observasi, tampak sebuah masalah yang menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2023 sampai dengan April 2023.

#### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

Penelitian yang digunakan dalam penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dapat dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utama yang berkaitan dengan sebab akibat. Dan merupakan sebuah penelitian tindakan kelas.<sup>19</sup> Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode siklus. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran.<sup>20</sup>

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bermanfaat bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Tujuan utama

---

<sup>19</sup> Mohammad Asrori, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2019), hlm. 20

<sup>20</sup> Masganti Sitorus, *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam* (Medan: IAIN Press, 2016), hlm. 229 .

penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban atas permasalahan tersebut.

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

Kurt Lewin menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas beberapa siklus dan setiap siklus memiliki empat langkah, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Action*)
3. Pengamatan (*Observation*)
4. Refleksi (*Reflektion*)

### **C. Latar dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan. Adapun subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV-B yang berjumlah 26 peserta didik, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 13 perempuan.

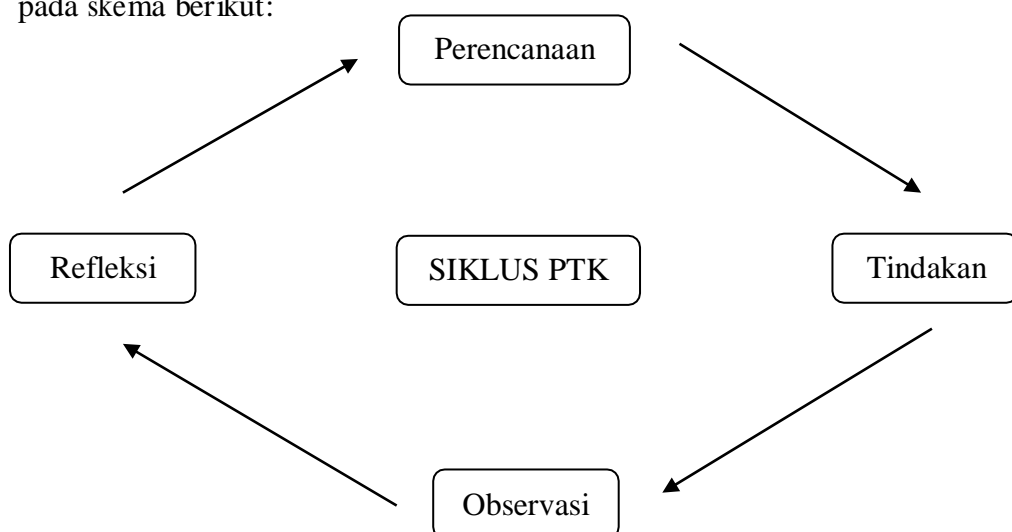
### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan ketentuan Kurt Lewin. Penelitian ini dirancang sesuai dengan prosedur penelitian dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus memiliki empat tahap, yakni:

1. Perencanaan, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen penelitian dan menyusun validasi.

2. Pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP dalam situasi yang aktual mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dengan penggunaan metode *role playing* dan kegiatan penutup.
3. Tahap observasi atau pengamatan, mengamati perilaku peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, memantau kegiatan diskusi antar peserta didik dalam kelompok, mengikuti pemahaman setiap peserta didik terhadap penugasan yang telah dirancang yaitu mengerjakan lembar butir soal yang dibagikan. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan penilaian lembar hasil tes belajar peserta didik pada setiap siklus.
4. Melakukan refleksi, menuliskan hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran, menulis kelemahan untuk dijadikan bahan penyusunan rancangan siklus selanjutnya.

Adapun prosedur penelitian tindakan model Kurt Lewin digambarkan pada skema berikut:



**Gambar 3.1 Diagram Alur Prosedur Penelitian**



Berdasarkan penjelasan di atas penelitian ini terdiri dari dua siklus. Yang mana masing-masing siklus dalam penelitian ini terdiri atas empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan, tindakan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun rencana prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah:

#### 1. Siklus I

##### a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran.
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar tes
- 4) Menyiapkan lembar observasi

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I ini peneliti dibantu oleh guru untuk melaksanakan pembelajaran yang telah dirancang dalam RPP.

##### c. Observasi

Observasi dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar.

##### d. Refleksi

- 1) Refleksi proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Mencatat kendala yang terjadi saat proses belajar mengajar.
- 3) Melakukan diskusi dengan guru untuk rancangan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya berdasarkan kekurangan pada siklus I.

- 4) Menentukan tindakan yang perlu diulang dan diganti untuk dilaksanakan pada siklus II.

## 2. Siklus II

### a. Perencanaan

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran.
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian yaitu lembar tes.
- 4) Menyiapkan lembar observasi.

### b. Pelaksanaan 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 peserta didik.

### c. Observasi

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap perbaikan dari siklus I terhadap penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### d. Refleksi

Pada tahap 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 peserta didik.

### E. Sumber Data

Sumber data primer adalah data pokok dalam penelitian ini yaitu peserta didik di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan, sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data pendukung atau pelengkap di dalam penelitian ini yaitu guru kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan.

### F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

#### 1. Lembar observasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan turun ke lapangan dengan melihat secara langsung apa yang terjadi terkait dengan kondisi dan situasi dalam penerapan metode *role playing* pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Peneliti berperan sebagai observer sekaligus sebagai guru.

#### 2. Lembar butir soal

Instrumen pengumpulan data dengan lembar butir soal artinya alat ukur yang digunakan dengan memberikan soal-soal berupa soal pilihan berganda dan harus dijawab secara tertulis untuk mengukur pengetahuan yang dimiliki peserta didik.<sup>21</sup>

Peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa lembar butir soal tes hasil belajar kognitif yang berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal yang akan dikerjakan peserta didik. Tes diberikan kepada

---

<sup>21</sup> Syafrilianto, dkk. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Contextual Teaching And Learning* Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan", *Gravity Journal*, Volume 01, No.1, Juni 2022, hlm 4.

peserta didik pada setiap siklus di akhir pertemuan guna melihat peningkatan hasil belajar yang diinginkan. Butir soal tes ini diambil dari buku mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang relevan.

### **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. Melakukan pendekatan analisis data dari berbagai sumber dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan data lembar tes hasil belajar seperti rapor melalui nilai Ujian Tengah Semester atau Ujian Akhir Semester.

### **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah suatu proses mengolah data yang bertujuan untuk menduduki berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>22</sup> Pengu data yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes. Data hasil belajar akan diperoleh dari tes dan observasi yang akan dilakukan pada setiap akhir pertemuan di dalam siklus.

1. Analisis data lembar observasi guru dan peserta didik

Analisis digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam hasil belajar. Hasil observasi dianalisis dengan menggunakan persentase. Analisis data yang digunakan untuk mencari

---

<sup>22</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 106

persentase nilai yang diperoleh peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Analisis persentase} = \frac{\text{jumlah total nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

## 2. Analisis data hasil belajar

Analisis data tes hasil belajar terkait dengan ketuntasan belajar peserta didik dapat dirumuskan sebagai berikut:

### a. Ketuntasan individu

Ketuntasan individu dihitung dengan menggunakan rumus analisis deskriptif, yaitu:

$$S = \frac{B \times 100}{n}$$

Keterangan:

B = Banyak butir soal yang dijawab dengan benar

n = Banyak butir soal

Berdasarkan nilai observasi maka selanjutnya di kategorikan menggunakan interpretasi skor, sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kriteria Presentase Lembar Observasi<sup>23</sup>**

Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
Kurang dari 21%	Sangat Kurang

<sup>23</sup> Rifma, *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru* (Kencana, 2016), hlm. 174.

b. Nilai rata-rata kelas

Untuk memecahkan masalah tingkat pemahaman konsep peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh selanjutnya dibagi dengan jumlah peserta didik di 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 peserta didik

Data yang diperoleh dari hasil tes kemudian akan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai rata rata peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data Hasil Penelitian**

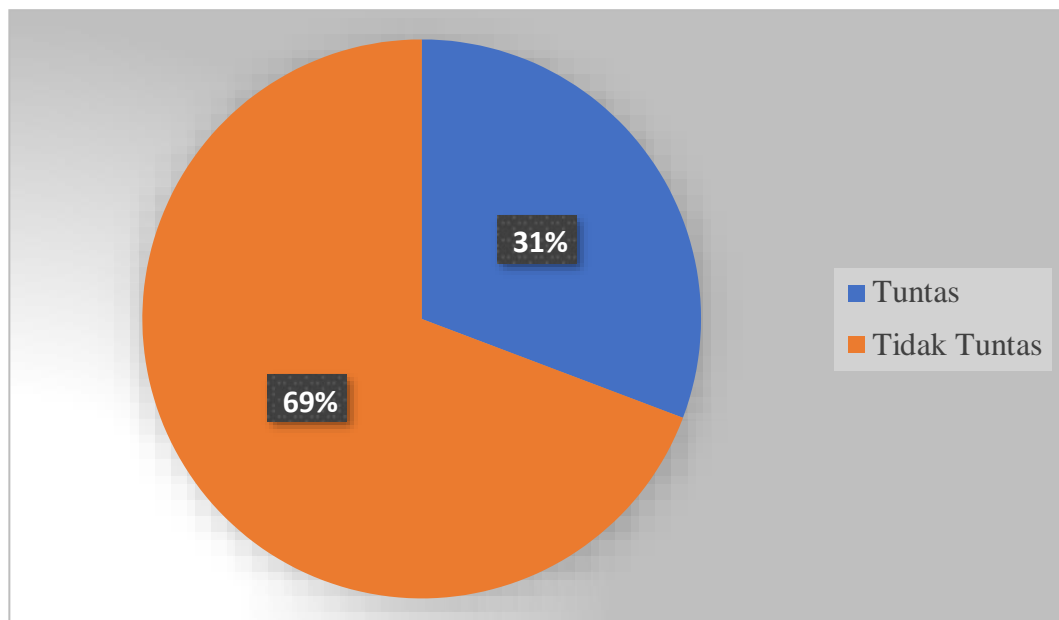
##### **1. Kondisi Awal**

Sebelum melakukan penelitian langsung di Sekolah Dasar Negeri 200208 Padangsidimpuan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV-B untuk memperoleh informasi bagaimana kondisi dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik. Observasi yang diperoleh peneliti, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih belum efektif dan metode pembelajaran yang digunakan masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Peneliti membicarakan tentang penelitian ini bersama guru kelas IV-B tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu Ibu Deni Prayanti Sihite. Dari hasil pembicaraan antara peneliti dengan guru kelas mengenai hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang masih rendah.

Pada BAB ini peneliti akan mendeskripsikan data hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Data hasil penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen tes yang berupa butir soal dengan valid. Sebelum menjelaskan materi pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal kepada peserta didik sebanyak 20 butir soal pilihan ganda yang bertujuan untuk melihat kemampuan peserta didik sebelum dilakukan tindakan. Setelah tes diberikan, peneliti memeriksa dan memberi penilaian terhadap tes awal tersebut, maka diketahui bahwa adanya kesulitan yang dialami peserta didik dalam menjawab soal.

Berdasarkan tes awal yang dilaksanakan, ditemukan masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal. Hal ini dapat dilihat dari tes yang dilakukan oleh 26 peserta didik, hanya 8 peserta didik yang tuntas dan 18 peserta didik yang belum tuntas dan mencapai nilai KKM. Adapun nilai KKM untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri 200208 Padangsidimpun yaitu 75. Persentase ketuntasan peserta didik dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



**Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar Kognitif Pra Siklus**

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan perbaikan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi upaya pelestarian lingkungan di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Padangsidimpun dengan menggunakan Metode *Role Playing*.



## 2. Siklus I Pertemuan I

### a. Perencanaan

Perencanaan tindakan pada siklus I dimulai dengan diskusi bersama guru kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Padangsidempuan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan antara lain:

- 1) Menentukan pokok bahasan yaitu menjaga keseimbangan lingkungan
- 2) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- 3) Menyiapkan bahan dan materi pembelajaran
- 4) Menyiapkan gambar
- 5) Menyiapkan instrumen penilaian.

### b. Tindakan

Sebelum pembelajaran dimulai, ketua kelas memimpin peserta didik untuk memberi salam kepada guru sekalian berdoa. Guru mengecek kesiapan dan kehadiran peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Tahapan ini merupakan pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan ke-1. Pada tahap ini guru melakukan tindakan sesuai dengan RPP yang telah disusun atas kerja sama peneliti, pembimbing, dan guru kelas. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah upaya pelestarian lingkungan dengan menerapkan metode *role playing*. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini terlebih dahulu peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari dalam metode *role playing*. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan saat pembelajaran pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang “upaya keseimbangan dan pelestarian lingkungan” dalam kegiatan *role playing*. Guru memperlihatkan gambar yang telah disiapkan tentang kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian lingkungan dan peserta didik diberikan kesempatan untuk memperhatikan/menganalisis gambar.
- 2) Kegiatan selanjutnya, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan memilih salah satu dari mereka untuk memainkan peran di depan kelas. Lalu guru memberikan LKS yang telah disiapkan sebelumnya kepada peserta didik untuk didiskusikan bersama teman sekelompok. Guru menyampaikan peraturan yang berlaku saat pembelajaran berlangsung. Guru mempersilahkan peserta didik untuk memerankan peranannya sesuai dengan skenario yang disiapkan sedangkan peserta didik yang tidak ikut berperan mengamati permainan yang sedang berlangsung dan kemudian berdiskusi untuk menjawab LKS yang telah diberikan guru .
- 3) Setelah proses kegiatan *role playing* selesai, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing di depan kelas dan membuka sesi tanya-jawab tentang materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran. Kemudian guru memberikan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal kepada peserta didik untuk membantu melihat sejauh mana perkembangan dan pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari. Dengan

demikian materi yang telah dipelajari dapat disimpulkan dan pembelajaran ditutup dengan doa.

### **c. Observasi**

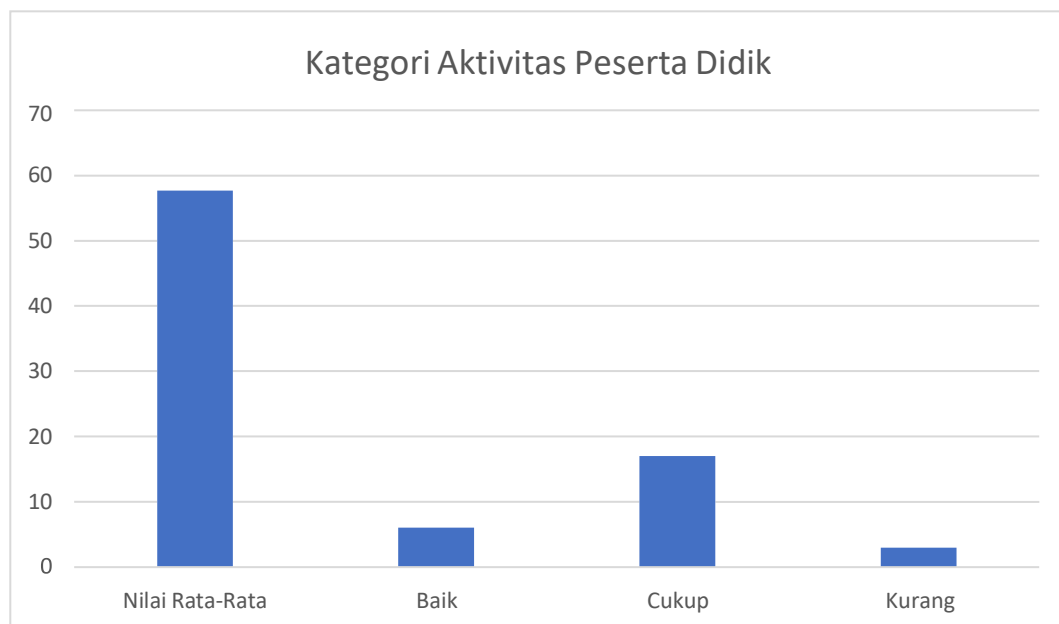
Peneliti melakukan pengamatan secara langsung atas aktivitas peserta didik yang telah terjadi selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan di setiap pertemuan, pengamatan yang dilakukan atas pedoman lembar observasi yang telah disusun sesuai dengan Langkah-langkah metode pembelajaran yaitu *role playing*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Siklus I pertemuan ke-1 diperoleh keterangan peneliti membuka pembelajaran dan mengabsen peserta didik, memberikan penjelasan kepada peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian peserta didik kurang bertanggung jawab atas dirinya karena tidak memperhatikan pembelajaran yang berlangsung.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Akan tetapi Sebagian dari peserta didik masih ragu dalam mengeluarkan ide dan gagasan dalam kelompoknya.

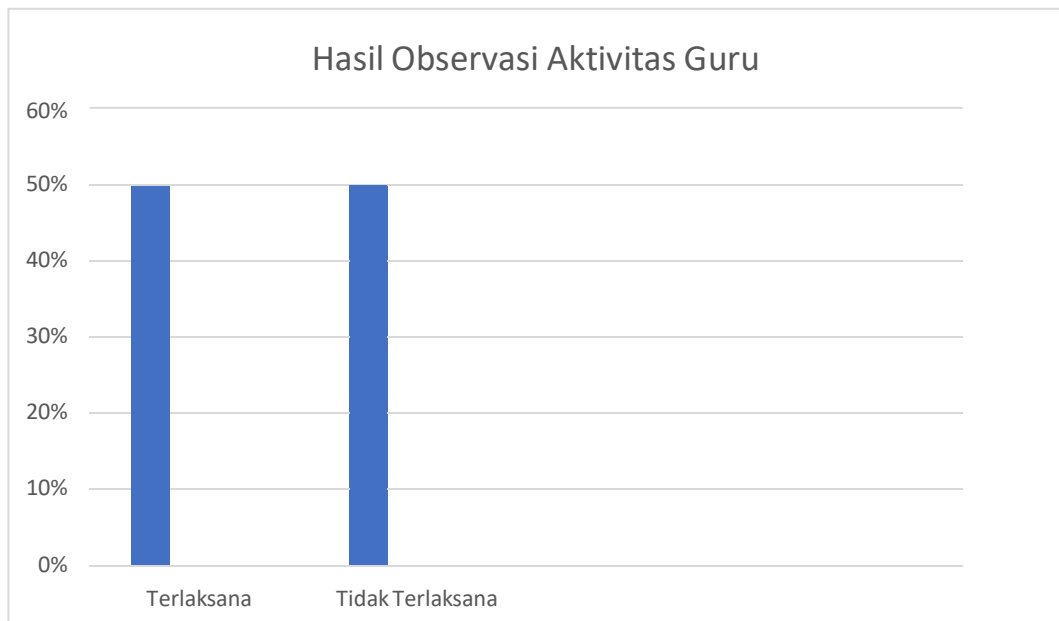
Guru masih kurang dalam pemberian pujian atau apresiasi kepada peserta didik karna guru masih berfokus pada penyampaian materi. Hal ini disebabkan karena kebiasaan yang dilakukan guru, berceramah, dan menjelaskan materi, kemudian peserta didik mengerjakan soal, sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru.

Hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru dapat dilihat pada pengamatan aktivitas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat dalam bentuk diagram di bawah ini:



**Gambar 4.2 Persentase Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan I**

Berdasarkan diagram di atas, maka diketahui bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan I terdapat 6 peserta didik dengan kategori baik,, 17 peserta didik dengan kategori cukup, 3 peserta didik dengan kategori kurang, dan indikator aktivitas peserta didik yaitu 57,69 dengan kategori cukup.



**Gambar 4.3 Persentase Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I**

Sedangkan aktivitas mengajar guru memiliki persentase 50% dengan kategori cukup dengan jumlah poin yang terlaksana 5. Maka, hasil observasi yang dilakukan masih kurang dalam proses pembelajaran dan dilakukan peningkatan pada pertemuan kedua agar mendapatkan hasil yang lebih optimal.

Setelah itu, guru memberikan tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal pada Siklus 1 Pertemuan ke-1 untuk melihat sejauh mana perkembangan kognitif peserta didik dalam pembelajaran. Dapat dilihat perbedaannya dengan tes awal. Hasil tes siklus 1 Pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**

**Hasil Tes Siklus 1 Pertemuan ke-1**

NO	Nama	Skor	Nilai	Keterangan
1	AA	15	75	Tuntas
2	APSD	16	80	Tuntas
3	AFT	11	55	Tidak Tuntas
4	ASP	12	60	Tidak Tuntas

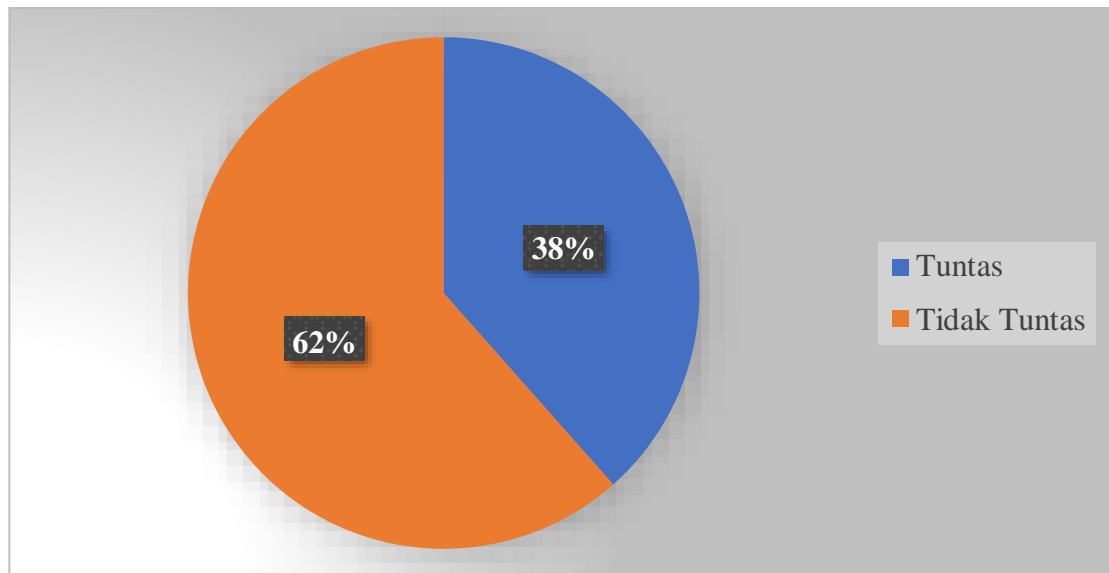
5	CLH	16	80	Tuntas
6	DAS	17	85	Tuntas
7	DFS	13	65	Tidak Tuntas
8	DM	17	85	Tuntas
9	FPPT	14	70	Tidak Tuntas
10	FR	12	60	Tidak Tuntas
11	JDM	13	65	Tidak Tuntas
12	MA	10	50	Tidak Tuntas
13	ND	15	75	Tuntas
14	NF	12	60	Tidak Tuntas
15	NA	15	75	Tuntas
16	NAN	17	85	Tuntas
17	PL	10	50	Tidak Tuntas
18	RPP	12	60	Tidak Tuntas
19	RA	14	70	Tidak Tuntas
20	RDSS	13	65	Tidak Tuntas
21	SDAT	17	85	Tuntas
22	TA	10	50	Tidak Tuntas
23	WAR	11	55	Tidak Tuntas
24	AZ	14	70	Tidak Tuntas
25	AF	13	65	Tidak Tuntas
26	RZR	15	75	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Peserta Didik			1.770	
Rata-Rata Kelas			68,07	
Persentase Hasil Belajar			38%	

Tabel 4.2

## Hasil Tes Siklus I Pertemuan ke-1

Kategori Tes				
Tes Siklus I Pertemuan ke-1				
Jumlah peserta didik yang tuntas	Persentase peserta didik yang tuntas	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	Persentase peserta didik yang tidak tuntas	Nilai rata-rata peserta didik
10	38%	16	62%	68,07

Hasil tes Siklus I Pertemuan ke-1 dapat juga dilihat pada diagram lingkaran di bawah ini:



**Gambar 4.4 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus I Pertemuan 1**

#### **d. Refleksi**

Setelah data hasil belajar Siklus I Pertemuan ke-1 diperoleh, maka data tersebut dianalisis untuk melihat ketuntasan peserta didik. Di lihat dari hasil analisis tes hasil belajar kognitif peserta didik ternyata masih ada kekurangan dalam proses pembelajaran, dengan dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* mulai terjadi peningkatan hasil belajar di lihat dari langkah-langkah pembelajaran pada materi upaya pelestarian lingkungan, fase penyajian, hasil kerja, refleksi, dan evaluasi. Pada ekspresi dalam berperan, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengekspresikan peranannya sesuai dengan dialog yang diperankan. Namun pada siklus I pertemuan ke-1 peserta didik masih belum percaya diri secara maksimal dalam mengekspresikan peranannya.

Dari hasil tersebut, ditemukan sisi keberhasilan dan kelemahan yang terjadi pada siklus I pertemuan ke-1 ini yaitu:

1) Keberhasilan

Adanya peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas sebelum tindakan dari 31% menjadi 38% pada pertemuan ke-1, terlihat dari peningkatan tersebut upaya yang dilakukan yaitu pemahaman mengenai materi yang diajarkan oleh guru dan peserta didik merasa semangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan langkah-langkah metode pembelajaran *role playing*. Pada siklus ini beberapa indikator hasil belajar telah dimiliki oleh peserta didik dapat dilihat pada lampiran.

2) Kelemahan

Faktor penyebab peserta didik masih belum tuntas yaitu pada proses pembelajaran berlangsung tepatnya pada kegiatan bermain peran, peserta didik terlihat cukup aktif sampai semuanya ingin maju kedepan untuk berperan sehingga kelas menjadi kurang kondusif, kemudian forum diskusi saat menjawab LKS berkelompok hanya sebagian dari mereka yang berpartisipasi sehingga rumusan ide berkelompok berkurang, selain itu guru masih kurang jelas memberitahukan kepada peserta didik tentang bermain peran yang akan dimainkan oleh peserta didik sehingga peserta didik kurang paham dengan materi pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*.

Melihat beberapa masalah yang timbul pada proses pembelajaran siklus I maka untuk memperbaikinya maka perlu dilakukan hal-hal berikut ini:



- a) Guru harus lebih jelas dalam menjelaskan secara detail mengenai materi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan selektif dalam memilih peserta didik yang akan tampil ke depan kelas dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih mampu mengekspresikan diri mereka.
- b) Dalam bermain peran, guru harus menyampaikan peraturan agar suasana kelas saat bermain peran dan memastikan suasana harus kondusif terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Pada bagian diskusi kelompok, guru harus memantau pekerjaan peserta didik dengan menghampiri meja diskusi peserta didik.

Dari keberhasilan dan kelemahan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mampu menyelesaikan tes yang diberikan guru, namun telah terjadi peningkatan. Oleh sebab itu, penelitian ini akan dilanjut pada siklus I pertemuan ke-2 dengan metode pembelajaran yang sama dengan bimbingan yang lebih baik lagi kepada peserta didik.

### **3. Siklus I Pertemuan II**

#### **a. Perencanaan**

Perencanaan tindakan pada Siklus 1 pertemuan ke-2 dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melakukan tindakan yang sesuai dengan kebutuhan masalah yang dihadapi saat kegiatan siklus 1 pertemuan ke-1.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu merencanakan tahapan yang akan dilakukan supaya proses penelitian dapat berjalan dengan

lancar dan efektif sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahapan ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan, antara lain:

- 1) Menentukan pokok bahasan yaitu ciri-ciri lingkungan sehat
- 2) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- 3) Menyiapkan bahan dan materi pembelajaran
- 4) Menyiapkan gambar
- 5) Menyiapkan instrumen penilaian.

#### **b. Tindakan**

Tahapan ini merupakan proses pelaksanaan pembelajaran Siklus I Pertemuan ke-2. Pada tahap ini guru melakukan tindakan sesuai dengan RPP yang telah disusun atas kerja sama peneliti, pembimbing, dan guru kelas. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah upaya pelestarian lingkungan dengan menerapkan metode *role playing*. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini terlebih dahulu peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari dalam metode *role playing*. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan saat pembelajaran pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang “ciri-ciri lingkungan sehat” dalam kegiatan *role playing*. Guru memperlihatkan gambar yang telah disiapkan tentang kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian lingkungan dan peserta didik diberikan kesempatan untuk memperhatikan/menganalisis gambar.

- 2) Kegiatan selanjutnya, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan memilih salah satu dari mereka untuk memainkan peran di depan kelas. Lalu guru memberikan LKS yang telah disiapkan sebelumnya kepada peserta didik untuk didiskusikan bersama teman sekelompok. Guru menyampaikan peraturan yang berlaku saat pembelajaran berlangsung. Guru mempersilahkan peserta didik untuk memerankan peranannya sesuai dengan skenario yang disiapkan sedangkan peserta didik yang tidak ikut berperan mengamati permainan yang sedang berlangsung dan kemudian berdiskusi untuk menjawab LKS yang telah diberikan guru .
- 3) Setelah proses kegiatan *role playing* selesai, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing di depan kelas dan membuka sesi tanya-jawab tentang materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran. Kemudian guru memberikan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal kepada peserta didik untuk membantu melihat sejauh mana perkembangan dan pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari. Dengan demikian materi yang telah dipelajari dapat disimpulkan dan pembelajaran ditutup dengan doa.

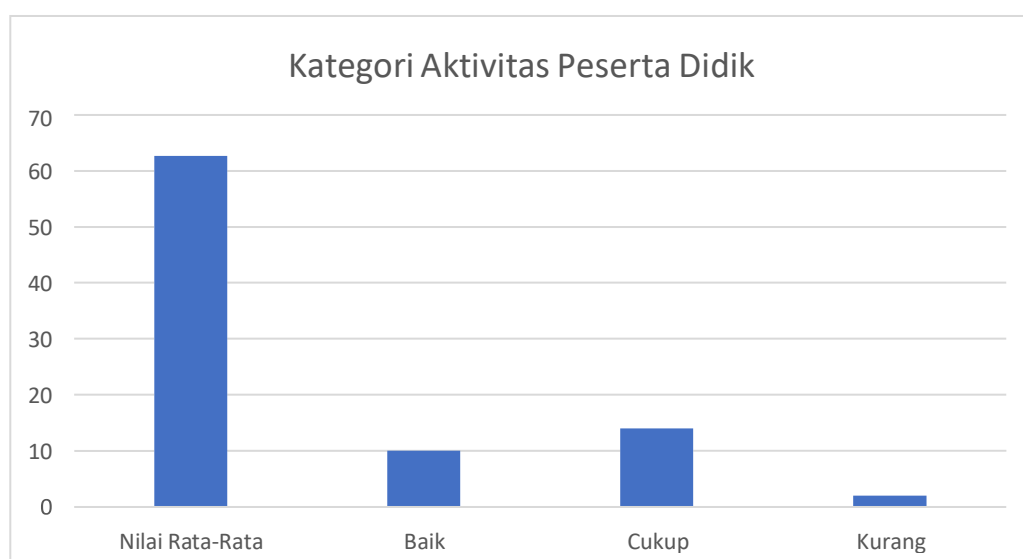
### **c. Observasi**

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung atas aktivitas peserta didik yang telah terjadi selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan di setiap pertemuan, pengamatan yang dilakukan atas pedoman lembar observasi yang

telah disusun sesuai dengan Langkah-langkah metode pembelajaran yaitu *role playing*.

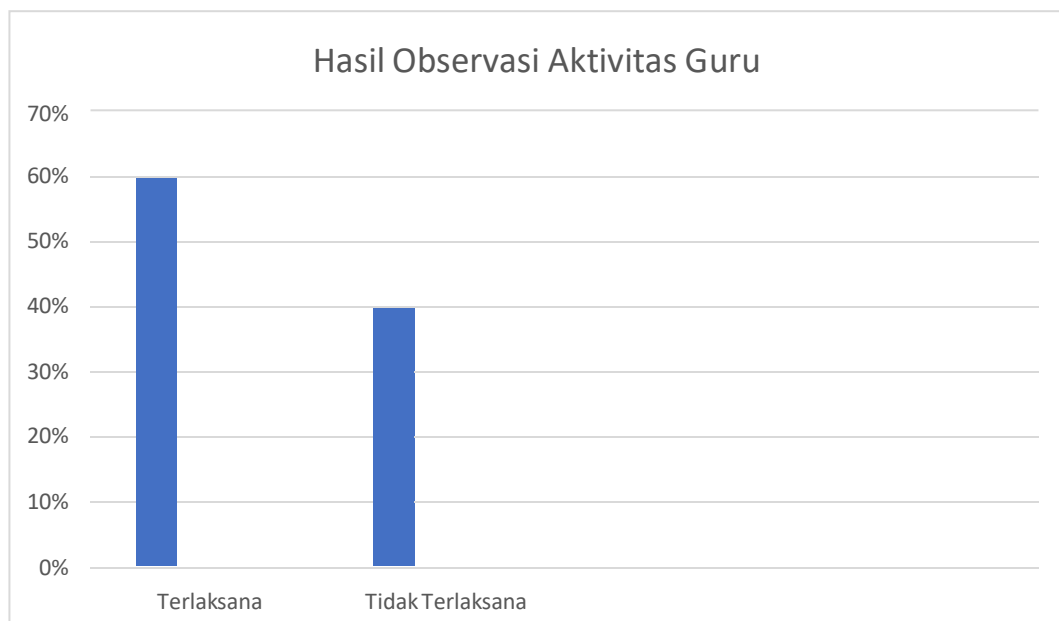
Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Siklus I pertemuan ke-2 diperoleh sama halnya dengan Siklus I pertemuan ke-1, keterangan peneliti membuka pembelajaran dan mengabsen peserta didik, mem berikan penjelasan kepada peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menghubungkan ke kehidupan sehari-hari dan bagi peserta didik yang menjawab dan mengeluarkan pendapatnya akan diberikan nilai tambahan sebagai apresiasi dari guru. Hal ini membuat peserta didik merasa senang dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik.

Hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru dapat dilihat pada pengamatan aktivitas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat dalam bentuk diagram di bawah ini:



**Gambar 4.5 Persentase Observasi Peserta Didik Siklus I Pertemuan II**

Berdasarkan diagram di atas, maka diketahui bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan II terdapat 10 peserta didik dengan kategori baik,, 14 peserta didik dengan kategori cukup, 2 peserta didik dengan kategori kurang, dan indikator aktivitas peserta didik yaitu 62,69 dengan kategori cukup. Hasil observasi aktivitas mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya.



**Gambar 4.6 Persentase Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II**

Sedangkan aktivitas mengajar guru memiliki persentase 60% dengan kategori cukup dengan jumlah poin yang terlaksana 6. Maka, hasil observasi yang dilakukan masih kurang dalam proses pembelajaran dan dilakukan peningkatan pada pertemuan kedua agar mendapatkan hasil yang lebih optimal.

Setelah itu, guru memberikan tes bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal pada Siklus I Pertemuan ke-2 untuk melihat sejauh mana perkembangan kognitif peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Dapat kita lihat perbedaannya dengan hasil Siklus I Pertemuan ke-1. Hasil tes Siklus 1 Pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**

**Hasil Siklus 1 Pertemuan ke-II**

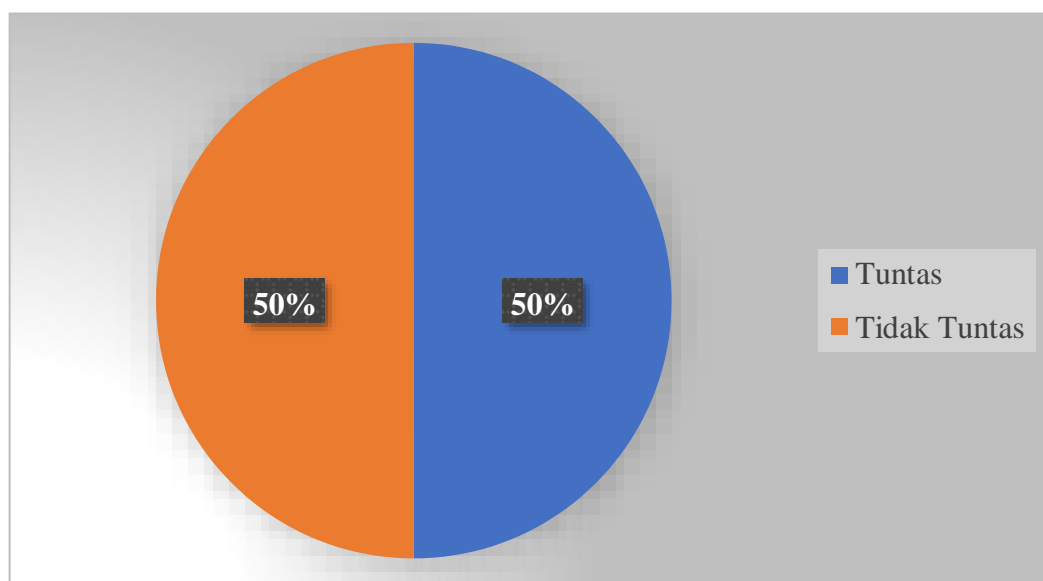
<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	AA	16	80	Tuntas
2	APSD	15	75	Tuntas
3	AFT	17	85	Tuntas
4	ASP	11	55	Tidak Tuntas
5	CLH	16	80	Tuntas
6	DAS	15	75	Tuntas
7	DFS	14	70	Tidak Tuntas
8	DM	18	90	Tuntas
9	FPPT	16	80	Tuntas
10	FR	13	65	Tidak Tuntas
11	JDM	10	50	Tidak Tuntas
12	MA	15	75	Tuntas
13	ND	13	65	Tidak Tuntas
14	NF	10	50	Tidak Tuntas
15	NA	15	75	Tuntas
16	NAN	16	80	Tuntas
17	PL	10	50	Tidak Tuntas
18	RPP	15	75	Tuntas
19	RA	15	75	Tidak Tuntas
20	RDSS	14	70	Tidak Tuntas
21	SDAT	16	80	Tuntas
22	TA	13	65	Tidak Tuntas
23	WAR	12	60	Tidak Tuntas
24	AZ	10	50	Tidak Tuntas
25	AF	12	60	Tidak Tuntas
26	RZR	15	75	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Peserta Didik			1.810	
Rata-Rata Kelas			69,61	
Persentase Hasil Belajar			50%	

Tabel 4.4

## Hasil Tes Siklus I Pertemuan ke-2

Kategori Tes				
Tes Siklus I Pertemuan ke-2				
Jumlah peserta didik yang tuntas	Persentase peserta didik yang tuntas	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	Persentase peserta didik yang tidak tuntas	Nilai rata-rata peserta didik
13	50%	13	50%	69,61

Hasil tes Siklus I Pertemuan ke-2 dapat juga dilihat pada diagram lingkaran di bawah ini:



Gambar 4.7 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus I Pertemuan II

## d. Refleksi

Setelah tindakan dilaksanakan pada Siklus 1 Pertemuan ke-2 data yang diperoleh dianalisis kembali. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran peserta didik meningkat dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan kemampuan peserta

didik dalam menyelesaikan soal. Akan tetapi peningkatan tersebut belum maksimal karena perbandingan nya setara atau sama yaitu 50%. Dengan demikian penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan pada setiap kekurangan yang ditemui. Setelah tindakan maka akan dievaluasi kembali dan langkah selanjutnya adalah refleksi. Adapun refleksi siklus I pertemuan ke-2, yaitu:

1) Keberhasilan

Hasil belajar peserta didik meningkat dari pertemuan pertama karena semakin percaya diri dalam mengemukakan ide dan gagasannya saat diskusi kelompok.

2) Kelemahan

Pada satu kelompok, ada yang dominan mengerjakan soal, karena setiap pertemuan memiliki materi yang berbeda sehingga hanya peserta didik yang lebih paham yang mengerjakan dan kebanyakan peserta didik belum terbiasa menyelesaikan soal dengan memecahkan masalah sendiri.

#### **4. Siklus II Pertemuan I**

##### **a. Perencanaan**

Perencanaan tindakan pada Siklus 2 pertemuan ke-1 dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melakukan tindakan yang sesuai dengan kebutuhan masalah yang dihadapi saat kegiatan siklus 1 pertemuan ke-2.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu merencanakan tahapan yang akan dilakukan supaya proses penelitian dapat berjalan dengan



lancar dan efektif sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahapan ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan, antara lain:

- 1) Menentukan pokok bahasan yaitu dampak positif menjaga lingkungan
- 2) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- 3) Menyiapkan bahan dan materi pembelajaran
- 4) Menyiapkan gambar
- 5) Menyiapkan instrumen penilaian.

#### **b. Tindakan**

Tahapan ini merupakan proses pelaksanaan pembelajaran Siklus II Pertemuan ke-1. Pada tahap ini guru melakukan tindakan sesuai dengan RPP yang telah disusun atas kerja sama peneliti, pembimbing, dan guru kelas. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah upaya pelestarian lingkungan dengan menerapkan metode *role playing*. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini terlebih dahulu peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari dalam metode *role playing*. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan saat pembelajaran pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang “dampak positif menjaga lingkungan” dalam kegiatan *role playing*. Guru memperlihatkan gambar yang telah disiapkan tentang kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian lingkungan dan peserta didik diberikan kesempatan untuk memperhatikan/menganalisis gambar.

- 2) Kegiatan selanjutnya, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan memilih salah satu dari mereka untuk memainkan peran di depan kelas. Lalu guru memberikan LKS yang telah disiapkan sebelumnya kepada peserta didik untuk didiskusikan bersama teman sekelompok. Guru menyampaikan peraturan yang berlaku saat pembelajaran berlangsung. Guru mempersilahkan peserta didik untuk memerankan peranannya sesuai dengan skenario yang disiapkan sedangkan peserta didik yang tidak ikut berperan mengamati permainan yang sedang berlangsung dan kemudian berdiskusi untuk menjawab LKS yang telah diberikan guru .
- 3) Setelah proses kegiatan *role playing* selesai, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing di depan kelas dan membuka sesi tanya-jawab tentang materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran. Kemudian guru memberikan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal kepada peserta didik untuk membantu melihat sejauh mana perkembangan dan pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari. Dengan demikian materi yang telah dipelajari dapat disimpulkan dan pembelajaran ditutup dengan doa.

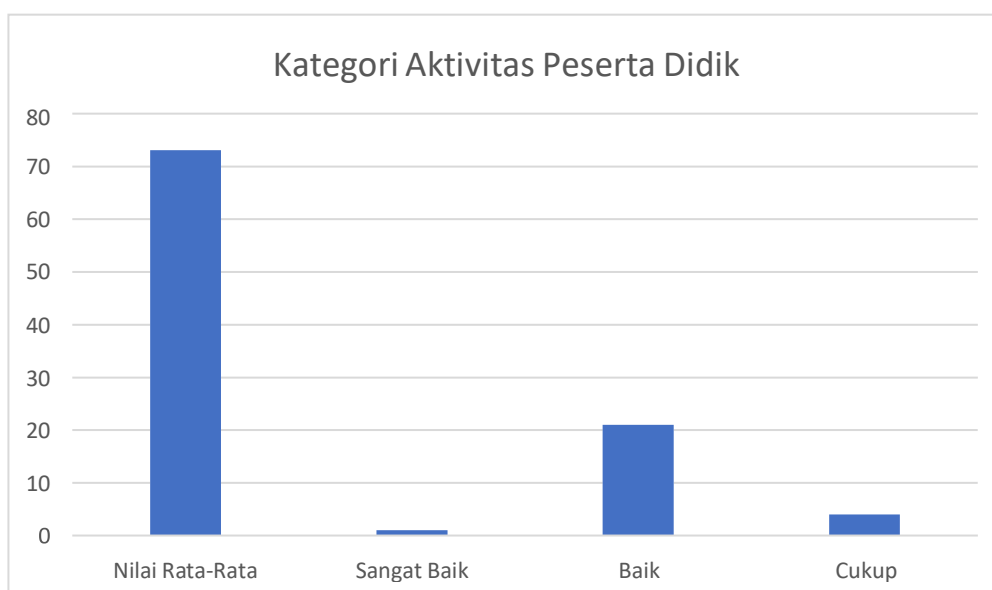
### c. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung atas aktivitas peserta didik yang telah terjadi selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan di setiap pertemuan, pengamatan yang dilakukan atas pedoman lembar observasi yang

telah disusun sesuai dengan Langkah-langkah metode pembelajaran yaitu *role playing*.

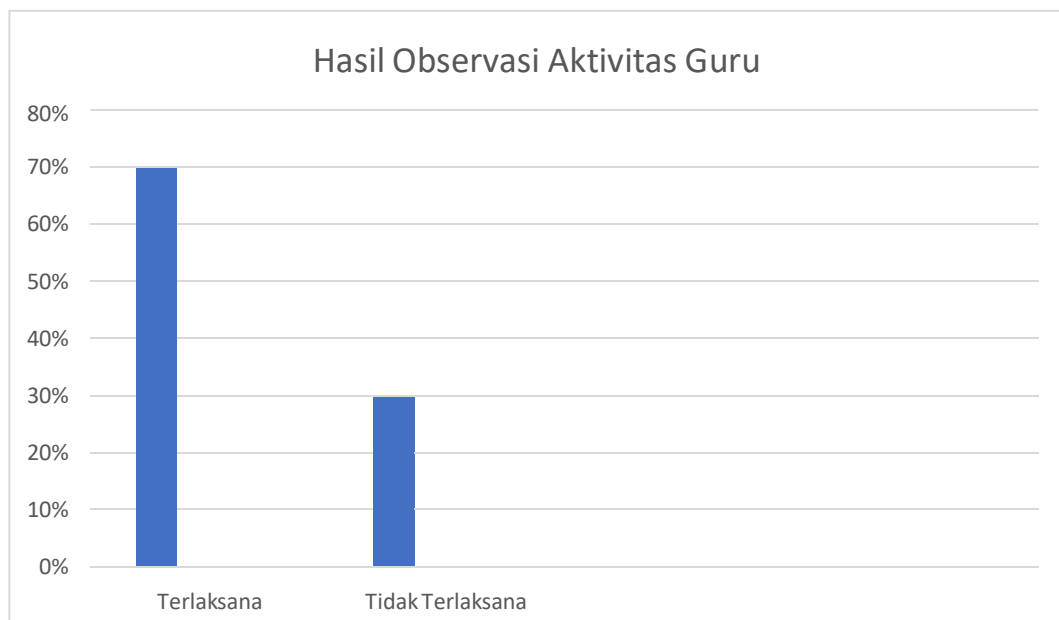
Berdasarkan observasi yang dilakukan pada Siklus II pertemuan ke-1 diperoleh sama halnya dengan Siklus I pertemuan ke-2, keterangan peneliti membuka pembelajaran dan mengabsen peserta didik, memberikan penjelasan kepada peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menghubungkan ke kehidupan sehari-hari dan bagi peserta didik yang menjawab dan mengeluarkan pendapatnya akan diberikan nilai tambahan sebagai apresiasi dari guru. Hal ini membuat peserta didik merasa senang dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik.

Hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru dapat dilihat pada pengamatan aktivitas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat dalam bentuk diagram di bawah ini:



**Gambar 4.8 Persentase Observasi Peserta Didik Siklus II Pertemuan I**

Berdasarkan diagram di atas, maka diketahui bahwa hasil observasi pada siklus II pertemuan I terdapat 1 peserta didik dengan kategori sangat baik,, 21 peserta didik dengan kategori baik, 4 peserta didik dengan kategori cukup, dan indikator aktivitas peserta didik yaitu 73,07 dengan kategori baik. Pencapaian hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa hasil persentase peserta didik sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran.



**Gambar 4.9 Persentase Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I**

Terlihat bahwa aktivitas pembelajaran hasil dengan kriteria baik. Pencapaian hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa hasil persentase peserta didik sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran. Dari hasil persentase beberapa indikator aktivitas peserta didik adalah 73,07 sedangkan aktivitas mengajar guru jumlah item yang terlaksana ada 7 (70%) dan jumlah item yang tidak terlaksana 3 (30%). Setelah data hasil observasi diperoleh maka data tersebut dianalisis dengan menggunakan kuantitatif.

Setelah itu, guru memberikan tes bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal pada Siklus II Pertemuan ke-1 untuk melihat sejauh mana perkembangan kognitif peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Dapat kita lihat perbedaannya dengan hasil Siklus I Pertemuan ke-2. Hasil tes Siklus 2 Pertemuan ke-1 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**

**Hasil Tes Siklus II Pertemuan ke-1**

<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	AA	14	70	Tidak Tuntas
2	APSD	15	75	Tuntas
3	AFT	15	75	Tuntas
4	ASP	15	75	Tuntas
5	CLH	16	80	Tuntas
6	DAS	13	65	Tidak Tuntas
7	DFS	11	55	Tidak Tuntas
8	DM	18	90	Tuntas
9	FPPT	13	65	Tidak Tuntas
10	FR	15	75	Tuntas
11	JDM	16	80	Tuntas
12	MA	17	85	Tuntas
13	ND	15	75	Tuntas
14	NF	12	60	Tidak Tuntas
15	NA	16	80	Tuntas
16	NAN	17	85	Tuntas
17	PL	11	55	Tidak Tuntas
18	RPP	15	75	Tuntas
19	RA	16	80	Tuntas
20	RDSS	10	50	Tidak Tuntas
21	SDAT	16	80	Tuntas
22	TA	15	75	Tuntas
23	WAR	12	60	Tidak Tuntas

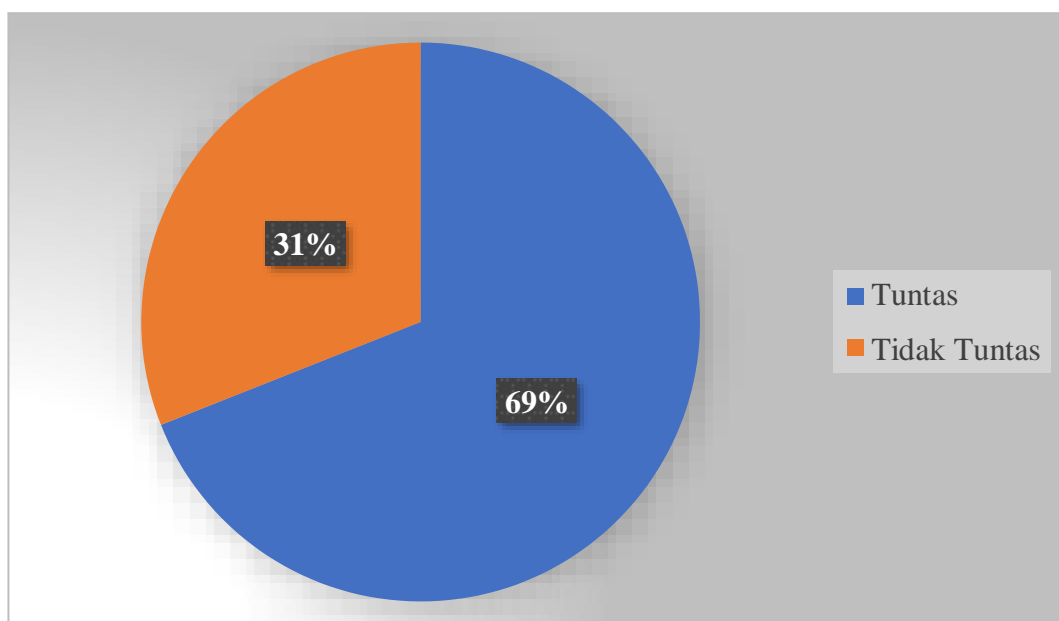
24	AZ	15	75	Tuntas
25	AF	15	75	Tuntas
26	RZR	17	85	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Peserta Didik			1.900	
Rata-rata kelas			73,07	
Persentase Hasil Belajar			69%	

Tabel 4.6

### Hasil Tes Siklus II Pertemuan ke-1

Kategori Tes				
Tes Siklus II Pertemuan ke-1				
Jumlah peserta didik yang tuntas	Persentase peserta didik yang tuntas	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	Persentase peserta didik yang tidak tuntas	Nilai rata-rata peserta didik
18	69%	8	31%	73,07

Hasil tes Siklus II Pertemuan ke-1 dapat juga dilihat pada diagram lingkaran di bawah ini:



Gambar 4.10 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus II Pertemuan I

#### **d. Refleksi**

Setelah tindakan dilaksanakan pada Siklus 2 Pertemuan ke-1 data yang diperoleh dianalisis kembali. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran peserta didik meningkat dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal. Akan tetapi peningkatan tersebut belum maksimal karena perbandingannya yaitu yang tuntas 69% sedangkan yang tidak tuntas 31%. Dengan demikian penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II pertemuan ke-2 dengan melakukan perbaikan pada setiap kekurangan yang ditemui. Setelah tindakan maka akan dievaluasi kembali dan langkah selanjutnya adalah refleksi. Adapun refleksi siklus II pertemuan ke-1, yaitu:

##### 1) Keberhasilan

Hasil belajar peserta didik meningkat dari pertemuan sebelumnya karena semakin percaya diri dalam mengemukakan ide dan gagasannya saat diskusi kelompok.

##### 2) Kelemahan

Walaupun proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, namun masih tetap ada sedikit kendala yang dihadapi peneliti yaitu peserta didik kurang fokus dan cenderung bercanda ketika dihadapkan dengan teman kelompoknya dalam bermain peran.

Oleh karena itu, kendala yang ditemukan pada siklus II pertemuan 1 dilakukan perbaikan agar kejadian yang sama tidak terulang kembali. Adapun perbaikan yang dilakukan yaitu guru memilih kelompok secara

acak dan tidak memasangkan peserta didik dengan teman sebangkunya dalam kegiatan bermain peran.

## **5. Siklus II Pertemuan II**

### **a. Perencanaan**

Perencanaan tindakan pada Siklus 2 pertemuan ke-2 dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melakukan tindakan yang sesuai dengan kebutuhan masalah yang dihadapi saat kegiatan siklus 2 pertemuan ke-1.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu merencanakan tahapan yang akan dilakukan supaya proses penelitian dapat berjalan dengan lancar dan efektif sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahapan ini peneliti mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan, antara lain:

- 1) Menentukan pokok bahasan yaitu tindakan menjaga keseimbangan lingkungan
- 2) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
- 3) Menyiapkan bahan dan materi pembelajaran
- 4) Menyiapkan gambar
- 5) Menyiapkan instrumen penilaian.

### **b. Tindakan**

Tahapan ini merupakan proses pelaksanaan pembelajaran Siklus II Pertemuan ke-2. Pada tahap ini guru melakukan tindakan sesuai dengan RPP yang telah disusun atas kerja sama peneliti, pembimbing, dan guru kelas. Materi yang dibahas pada pertemuan ini adalah upaya pelestarian lingkungan dengan



menerapkan metode *role playing*. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini terlebih dahulu peneliti menyampakan materi yang akan dipelajari dalam metode *role playing*. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan saat pembelajaran pada pertemuan ini adalah sebagai berikut:

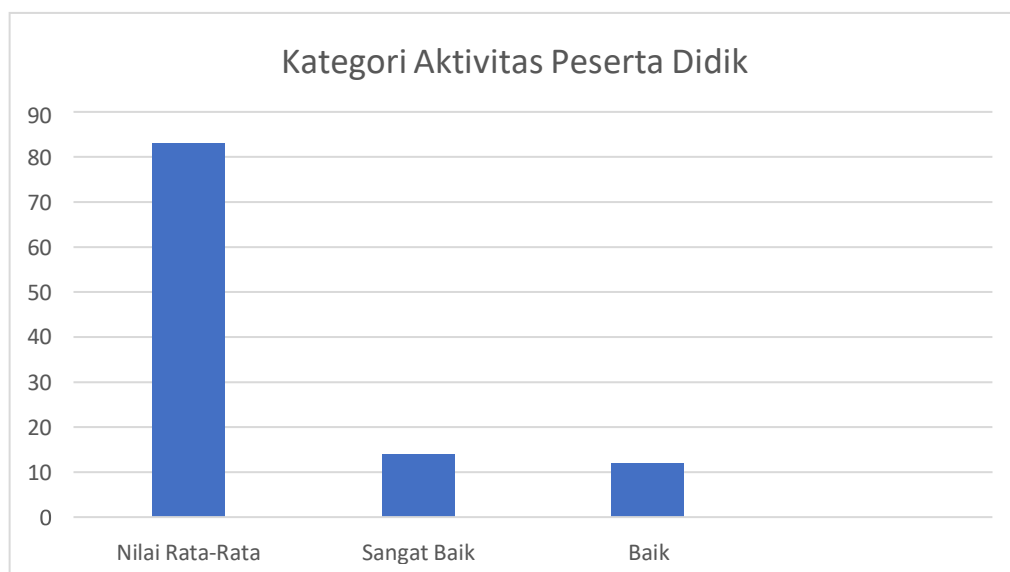
- 1) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang “tindakan menjaga keseimbangan lingkungan” dalam kegiatan *role playing*. Guru memperlihatkan gambar yang telah disiapkan tentang kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian lingkungan dan peserta didik diberikan kesempatan untuk memperhatikan/menganalisis gambar.
- 2) Kegiatan selanjutnya, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan memilih salah satu dari mereka untuk memainkan peran di depan kelas. Lalu guru memberikan LKS yang telah disiapkan sebelumnya kepada peserta didik untuk didiskusikan bersama teman sekelompok. Guru menyampaikan peraturan yang berlaku saat pembelajaran berlangsung. Guru mempersilahkan peserta didik untuk memerankan peranannya sesuai dengan scenario yang disiapkan sedangkan peserta didik yang tidak ikut berperan mengamati permainan yang sedang berlangsung dan kemudian berdiskusi untuk menjawab LKS yang telah diberikan guru.
- 3) Setelah proses kegiatan *role playing* selesai, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing di depan kelas dan membuka sesi tanya-jawab tentang materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran. Kemudian

guru memberikan tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal kepada peserta didik untuk membantu melihat sejauh mana perkembangan dan pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari. Dengan demikian materi yang telah dipelajari dapat disimpulkan dan pembelajaran ditutup dengan doa.

### c. Observasi

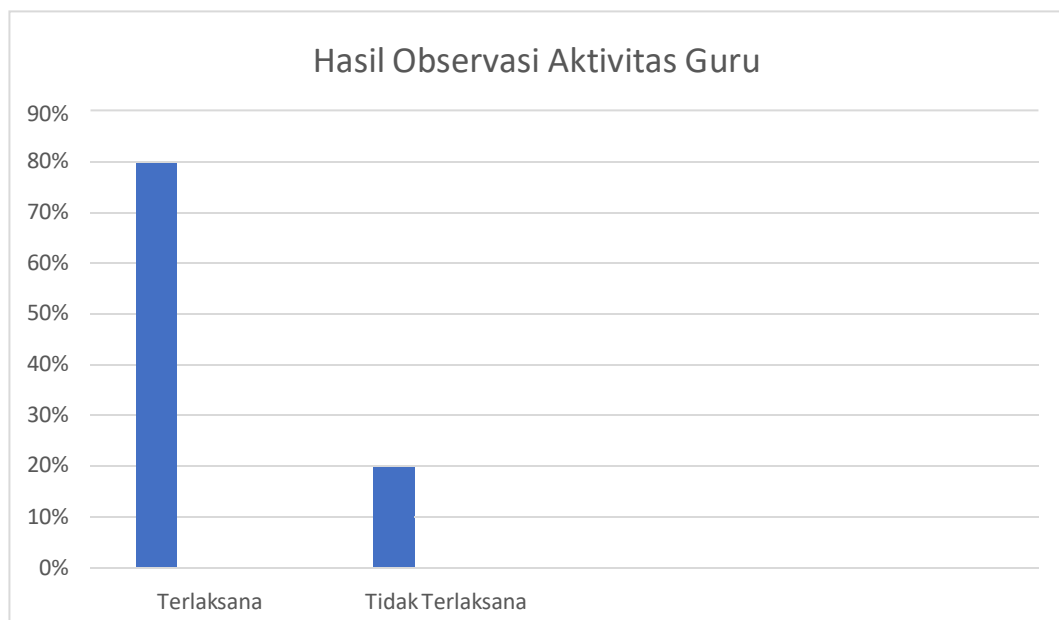
Peneliti melakukan pengamatan secara langsung atas aktivitas peserta didik yang telah terjadi selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan di setiap pertemuan, pengamatan yang dilakukan atas pedoman lembar observasi yang telah disusun sesuai dengan Langkah-langkah metode pembelajaran yaitu *role playing*.

Hasil observasi aktivitas peserta didik dan guru dapat dilihat pada pengamatan aktivitas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat dalam bentuk diagram di bawah ini:



**Gambar 4.11 Persentase Observasi Peserta Didik Siklus II Pertemuan II**

Berdasarkan diagram di atas, maka diketahui bahwa hasil observasi pada siklus II pertemuan II terdapat 14 peserta didik dengan kategori sangat baik,, 12 peserta didik dengan kategori baik, dan indikator aktivitas peserta didik yaitu 83,07 dengan kategori sangat baik. Observasi dilakukan juga terhadap nilai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan tes pemahaman materi yang telah diujikan pada peserta didik.



**Gambar 4.12 Persentase Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II**

Sedangkan aktivitas mengajar guru memiliki persentase 80% dengan kategori sangat baik dengan jumlah poin yang terlaksana 8. Jadi hasil observasi yang dilakukan peserta didik baik dalam proses pembelajaran.

Setelah itu, guru memberikan tes bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal pada Siklus II Pertemuan ke-2 untuk melihat sejauh mana perkembangan kognitif peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Dapat kita lihat perbedaannya dengan hasil Siklus II Pertemuan ke-1. Hasil tes Siklus 2 Pertemuan ke-2 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7**

**Hasil Tes Siklus II Pertemuan ke-2**

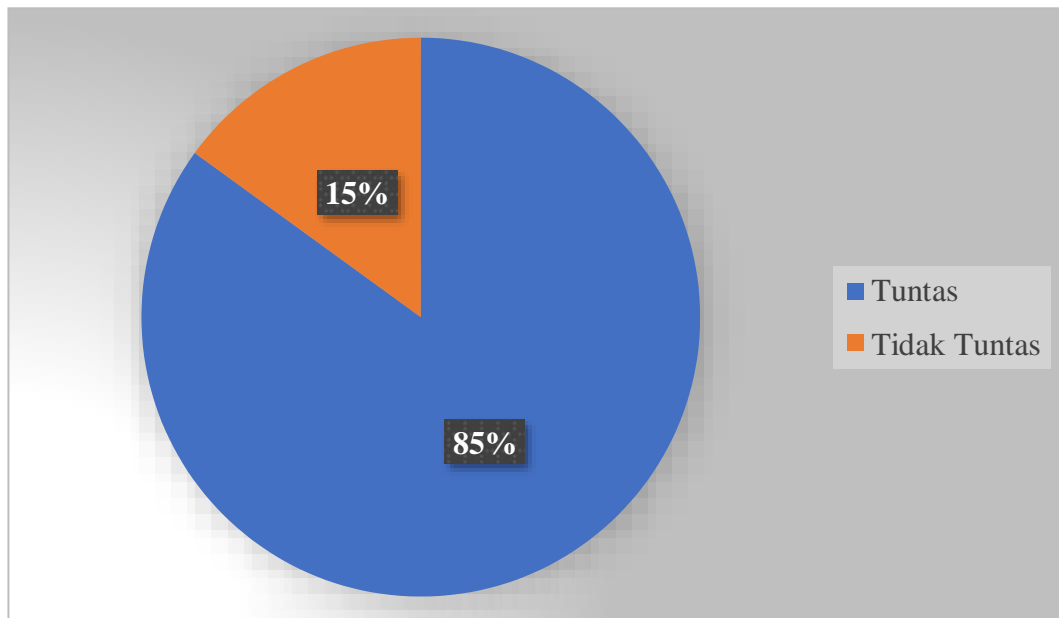
<b>NO</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	AA	16	80	Tuntas
2	APSD	17	85	Tuntas
3	AFT	16	80	Tuntas
4	ASP	13	65	Tidak Tuntas
5	CLH	18	90	Tuntas
6	DAS	16	80	Tuntas
7	DFS	16	80	Tuntas
8	DM	18	90	Tuntas
9	FPPT	15	75	Tuntas
10	FR	17	85	Tuntas
11	JDM	17	85	Tuntas
12	MA	17	85	Tuntas
13	ND	18	90	Tuntas
14	NF	12	60	Tidak Tuntas
15	NA	17	85	Tuntas
16	NAN	16	80	Tuntas
17	PL	14	70	Tidak Tuntas
18	RPP	15	75	Tuntas
19	RA	17	85	Tuntas
20	RDSS	16	80	Tuntas
21	SDAT	18	90	Tuntas
22	TA	17	85	Tuntas
23	WAR	13	65	Tidak Tuntas
24	AZ	16	80	Tuntas
25	AF	16	80	Tuntas
26	RZR	17	85	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Peserta Didik			2.090	
Rata-Rata Kelas			80,38	
Persentase Hasil Belajar			85%	

Tabel 4.8

## Hasil Tes Siklus II Pertemuan ke-2

Kategori Tes				
Tes Siklus II Pertemuan ke-2				
Jumlah peserta didik yang tuntas	Persentase peserta didik yang tuntas	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	Persentase peserta didik yang tidak tuntas	Nilai rata-rata peserta didik
22	85%	4	15%	80,38

Hasil tes Siklus II Pertemuan ke-2 dapat juga dilihat pada diagram lingkaran di bawah ini:



Gambar 4.13 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siklus II Pertemuan II

#### **d. Refleksi**

Setelah tindakan dilaksanakan pada Siklus 2 Pertemuan ke-2 data yang diperoleh dianalisis kembali. Dari tes hasil belajar pada siklus II ini didapatkan data hasil belajar yang akan dianalisis yaitu terdapat 22 peserta didik yang tuntas dari 26 peserta didik dengan nilai rata-rata 80,38 dan total persentase ketuntasan yang dicapai oleh peserta didik adalah 85%. Berdasarkan hasil dari tindakan selama siklus II melalui penerapan metode *Role Playing* pada pokok bahasan materi Upaya Pelestarian Lingkungan di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan telah terjadi peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik kearah yang lebih baik dan mencapai hasil yang diharapkan pada penelitian ini. Hal ini dikarenakan guru telah berusaha semaksimal mungkin untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terjadi selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi siklus II ini, bahwa kedua indikator keberhasilan telah tercapai maka penelitian ini dihentikan sampai dengan siklus II.

#### **B. Pembahasan**

Pada kondisi awal sebelum penelitian hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam peserta didik di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil tes yang dilakukan pada saat pelaksanaan pra siklus dengan nilai rata-rata 61,15 yang mana 8 peserta didik yang tuntas 31% dan 18 peserta didik yang belum tuntas dengan nilai persentase 69%. Hasil tes pra siklus masih rendah dikarenakan belum ada tindakan dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan tidak semangat dalam proses pembelajaran sehingga

pembelajaran tidak terlaksana dengan maksimal. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal KKM, disebabkan kurangnya penggunaan metode pembelajaran ketika proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak mendengarkan penjelasan guru bahkan sebagian siswa peserta didik dalam kelas saat pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tindakan yang dilakukan adalah salah satunya penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan metode *role playing* dapat membuat peserta didik lebih semangat dan tidak merasa bosan saat proses pembelajaran, Sehingga penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hasil belajar peserta didik di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan I, hasil tes menunjukkan pemahaman peserta didik yaitu menjadi rata-rata 68,07 sebanyak 16 peserta didik (62%) yang belum mencapai ketuntasan. Pada pertemuan ini peserta didik masih kurang dalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan, sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam mengatasi permasalahan yang ada, ketika pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang tidak mendengarkan materi yang disampaikan guru sehingga pembelajaran tidak efektif dan hasil yang didapatkan sangat kurang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rukiyah Albina Rambe: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role*

*Playing* Pada Materi Makananku Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan <sup>24</sup> 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%. Berdasarkan tindakan tersebut, maka hasil tindakan melalui penggunaan metode *role playing* ada peningkatan hasil belajar.

Pada siklus I pertemuan II hasil tes menunjukkan pemahaman peserta didik yang meningkat yaitu menjadi rata-rata 69,61 sebanyak 13 (50%) peserta didik yang belum mencapai ketuntasan walaupun belum mencapai kriteria ketuntasan sebesar 75 yaitu KKM yang ditentukan sehingga harus melanjutkan tindakan siklus II.

Pada siklus II pertemuan I hasil belajar mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu rata-rata 73,07 sebanyak 8 (31%) peserta didik yang belum tuntas dan pada pertemuan ke II tindakan kembari dilakukan dengan berbagai penyempurnaan. Setelah dilakukan perbaikan dari siklus sebelumnya hasil tes peserta didik mengalami peningkatan rata-rata 80,38 dan tingkat ketuntasan sebanyak 85% atau 22 peserta didik yang tuntas dan 4 peserta didik

---

<sup>24</sup> Rukiyah Albina Rambe “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Makananku Sehat dan Bergizi di Kelas IV SD Negeri Pekan Tolan Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhanbatu Selatan” *Skripsi*.



yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan tindakan selanjutnya tidak perlu lagi dilakukan karena sudah mencapai kriteria yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, hasil penelitian menunjukkan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata nilai akhir peserta didik 80,38 dan persentase peserta didik yang tuntas 85%. Sejalan dengan hipotesis penelitian pada BAB II bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan. Dengan demikian hipotesis penelitian tersebut diterima.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Seluruh rangkaian penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan Langkah-langkah yang ditemukan dalam metodologi penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh dapat meningkat sesuai dengan harapan dan hipotesis penelitian. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna dan sebuah penelitian sangat sulit dikarenakan berbagai keterbatasan. Adapun keterbatasan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan antara lain:

1. Penggunaan metode *role playing* memerlukan waktu yang cukup lama agar penampilan peranan dapat dilakukan dengan maksimal, walaupun demikian dapat dilakukan upaya yaitu merancang dialog dengan singkat, padat, dan jelas.
2. Keterbatasan waktu penelitian dilaksanakan hanya kurang lebih 1 bulan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Upaya Pelestarian Lingkungan setelah menggunakan metode *role playing* terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik di setiap siklus.

Pada pra siklus jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 31% dan nilai rata-rata kelas 61,15. Pada siklus I pertemuan I hasil belajar peserta didik meningkat yaitu nilai rata-rata menjadi 68,07 (10 peserta didik) dengan persentase 38%. Kemudian pada pertemuan ke II peningkatan nilai rata-rata peserta didik menjadi 69,61 (13 peserta didik) dengan persentase 50%. Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata peserta didik menjadi 73,07 (18 peserta didik) dengan persentase 69%. Pada siklus II pertemuan II nilai rata-rata peserta didik menjadi 80,38 (22 peserta didik) dengan persentase 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan.

#### **B. Saran-Saran**

1. Pihak sekolah, diharapkan metode *role playing* dapat menjadi metode pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan, dan dapat digunakan secara bergantian dengan metode pembelajaran lain karena metode ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi peserta didik, peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan usaha belajarnya agar memperoleh hasil belajar yang baik.
3. Bagi peneliti, kepada rekan mahasiswa dan pembaca hendaknya perlu diperhatikan bahwa analisis tentang penelitian ini belum bisa dikatakan sempurna. Peneliti berharap agar adanya pengkajian lebih dalam pada pendekatan saintifik karena masih banyak kekurangan akibat dari sumber rujukan maupun pengetahuan dari peneliti. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bermanfaat bagi dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Mohammad. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima, 2019.
- Astuti, Hikmah Yuni. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017.” Undergraduate, IAIN Metro, 2018. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/1998/>.
- Br Nasution, Rizani Qorinah. “Penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggul Kabupaten Labuhan Batu Utara.” Undergraduate, IAIN Padangsidempuan, 2021. <http://etd.uinsyahada.ac.id/6842/>.
- Fachriah Djumati. “PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI METODE ROLE PLAYING (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas V SD Islamiyah 6 Kota Ternate) | Djumati | EDUKASI.” Accessed August 10, 2023. <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/edu/article/view/1079>.
- Fatimah, Fatimah. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas V SDN 10 Biau.” *Jurnal Kreatif Online* 5, no. 4 (March 10, 2015). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3853>.
- Fauzan, Maulana Arafat Lubis, and Syafrilianto. *Micro Teaching Di SD/MI*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Kartini, Nanan. “PENERAPAN METODA BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK DI TK NEGERI PEMBINA KOTA BANDUNG.” *Empowerment : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 2, no. 2 (September 30, 2013): 160–73. <https://doi.org/10.22460/empowerment.v2i2p160-173.608>.
- Kristin, Firosalia. “META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS.” *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 2 (June 26, 2018). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>.
- Kunandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Assesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Lubis, Maulana Arafat, and Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum Berbasis HOTS*. Yogyakarta: Samudera Biru, 2022.
- Maskur, Maskur. “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 (February 19, 2019): 149–63. <https://doi.org/10.31004/jptam.v3i1.211>.
- Nurhapsari, Reni, Sutarto Sutarto, and I. Ketut Mahardika. “Pengembangan Model

Pembelajaran PDC (Preparing, Doing, Concluding) untuk Pembelajaran IPA.” *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains* 1, no. 1 (September 30, 2016): 9–16.

Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, and Ali Sudin. “PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA.” *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (August 9, 2016): 611–20. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>.

Prastowo, Andi. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group, 2015.

Rambe, Rukiyah Albina. “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.” Undergraduate, IAIN Padangsidimpuan, 2021. <http://etd.uinsyahada.ac.id/7288/>.

Rifma. *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru*. Bandung: Kencana, 2016.

Sagala, Syaiful. *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group, 2008.

Sitorus, Masganti. *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*. Medan: IAIN Press, n.d.

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

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

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

———. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan.” *Gravity Journal* 1, no. 1 (May 13, 2022): 1–10. <https://doi.org/10.24952/gravity.v1i1.5363>.

W. Anderson, Lorin, and David R. Krathwohl. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

## Lampiran 1

**DATA OBSERVASI STUDI PENDAHULUAN**  
**TABEL NILAI ULANGAN PESERTA DIDIK SD N 200208**  
**PADANGSIDIMPUAN**

KELAS : IV-B  
MATA PELAJARAN : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan			Jumlah Skor	Rata-Rata	Ket	
		I	II	III			T	TT
1	AA	75	75	75	225	75	√	
2	APSD	65	70	65	200	66,7		√
3	AFT	60	65	68	203	67,7		√
4	ASP	68	65	60	193	64,3		√
5	CLH	75	70	72	217	72,3	√	
6	DAS	70	65	65	200	66,7		√
7	DFS	60	60	60	180	60		√
8	DM	85	80	80	245	81,7	√	
9	FPPT	60	65	65	190	63,3		√
10	FR	72	72	70	214	71,3	√	
11	JDM	75	75	75	225	75	√	
12	MA	70	65	60	195	65		√
13	ND	68	68	68	204	68		√
14	NF	60	60	60	180	60		√
15	NA	75	75	75	225	75	√	
16	NAN	80	80	85	245	81,7	√	
17	PL	60	60	60	180	60		√
18	RPP	65	68	68	201	67		√
19	RA	60	68	65	193	64,3		√
20	RDSS	70	68	68	206	68,7		√
21	SDAT	75	75	75	225	75	√	
22	TA	68	65	70	203	67,7		√
23	WAR	60	60	60	180	60		√
24	AZ	60	70	65	195	65		√
25	AF	60	70	68	198	66		√
26	RZR	68	70	68	206	68,7		√
<b>JUMLAH</b>							<b>8</b>	<b>18</b>
<b>PERSENTASE KETUNTASAN</b>							<b>30,76</b>	<b>69,24</b>

## Lampiran 2

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

#### Siklus I Pertemuan I

Satuan Pendidikan : SDN 200208 Kota Padangsidempuan

Kelas/ Semester : IV/Genap

Tema : 9 Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Subtema : 3 Ayo Cintai Lingkungan

Pembelajaran ke 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

- KI 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba 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 tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

### KOMPETENSI

#### ILMU PENGETAHUAN ALAM

NO	KD	IPK
1.	3.4 Menjelaskan pentingnya upaya menjaga keseimbangan dan pelestarian lingkungan.	3.4.1 Mengidentifikasi upaya menjaga keseimbangan dan pelestarian lingkungan.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi upaya menjaga keseimbangan dan pelestarian lingkungan bagi kesejahteraan masyarakat dengan tepat.
2. Peserta didik mampu menyajikan informasi hasil identifikasi upaya menjaga keseimbangan dan pelestarian lingkungan hayati bagi kesejahteraan masyarakat dengan sistematis.
3. Peserta didik mampu menjelaskan upaya menjaga keseimbangan dan pelestarian lingkungan dengan tepat.

## D. MATERI PEMBELAJARAN

Mengamati dan menemukan upaya dalam menjaga keseimbangan dan pelestarian lingkungan.

## E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : *Role Playing*, tanya jawab, kerja sama.

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosias atau menalar, dan mengkomunikasikan).

## F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Buku tematik kelas IV tema 9 tentang “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”

Teks skenario bermain peran (*role playing*)



Gambar mengenai perilaku yang menggambarkan tentang upaya pelestarian lingkungan.

#### G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan Salam, menanyakan kabar.</li> <li>2. Berdo'a yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</li> <li>3. Menyanyikan lagu wajib nasional.</li> <li>4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Guru memberikan motivasi atau semangat kepada peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran.</li> <li>6. Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang “upaya keseimbangan dan pelestarian lingkungan” dalam kegiatan <i>roleplaying</i>.</li> <li>7. Peserta didik mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran yang disampaikan.</li> </ol>	10 Menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memperlihatkan media gambar yang telah disiapkan tentang kegiatan upaya keseimbangan dan pelestarian lingkungan.</li> </ol>	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>2. Peserta didik mengamati gambar yang telah disiapkan oleh guru</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>1. sGuru dan peserta didik melakukan kegiatan tanya jawab terkait permasalahan yang muncul dalam gambar.</p> <p>3.</p> <p><b>Eksperimen</b></p> <p>4. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.</p> <p>5. Setiap kelompok memilih salah satu dari mereka untuk memainkan peran di depan kelas.</p> <p>6. Peserta didik membentuk kelompok dan memilih ketua kelompok untuk bermain peran.</p> <p>7. Guru memberikan LKS yang telah disiapkan sebelumnya kepada setiap kelompok untuk diskusikan bersama teman sekelompok.</p> <p>8. Peserta didik mengamati LKS yang dibagikan guru</p> <p>9. Guru menyampaikan peraturan yang berlaku saat pembelajaran berlangsung.</p> <p>10. Guru mempersilahkan peserta didik yang telah ditunjuk untuk memerankan peranannya sesuai dengan skenario yang disiapkan, masing-masing tokoh muncul</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>sesuai urutannya.</p> <p>11. Peserta didik yang berperan memulai dialog</p> <p>12. Peserta didik yang tidak ikut berperan mengamati permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan pada LKS yang telah diberikan guru.</p> <p>13. Guru membimbing peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan <i>role playing</i>.</p> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <p>14. Setelah permainan selesai, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya.</p> <p>15. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas</p>	
Penutup	<p><b>.Mengkomunikasikan</b></p> <p>1. Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan serta rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>2. Bertanya-jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil pencapaian peserta didik)</p> <p>3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang</p>	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>telah diikuti.</p> <p>4. Melakukan penilaian hasil belajar dengan memberikan tes dan dikerjakan secara individu.</p> <p>5. Mengajak peserta didik berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</p>	

## H. PENILAIAN

1. Teknik penilaian : Tes tertulis
2. Bentuk teks : Pilihan ganda
3. Instrumen : Tes (Terlampir)

Adapun untuk menentukan rumus hasil belajar peserta didik secara individual adalah sebagai berikut:

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

Padangsidempuan, 2023

Wali Kelas

Mahasiswa

Deni Prayanti Sihite, S.Pd  
 NUPTK. 4540769670130072

Aprilia  
 NIM. 19 205 00010

### Lampiran 3

#### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

##### Siklus I Pertemuan II

Satuan Pendidikan : SDN 200208 Kota Padangsidimpuan

Kelas/ Semester : IV/Genap

Tema : 9 Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Subtema : 3 Ayo Cintai Lingkungan

Pembelajaran ke 2

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### **B. KOMPETENSI INTI**

- KI 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba 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 tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak beriman dan berakhlak mulia.

### C. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

#### KOMPETENSI

#### ILMU PENGETAHUAN ALAM

NO	KD	IPK
1.	3.4 Menjelaskan pentingnya pemahaman tentang ciri-ciri lingkungan yang sehat.	3.4.1 Mengidentifikasi ciri-ciri lingkungan yang sehat.

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri –ciri lingkungan yang sehat bagi kesejahteraan masyarakat dengan tepat.
2. Peserta didik mampu menyajikan informasi hasil identifikasi ciri-ciri lingkungan yang sehat bagi kesejahteraan masyarakat dengan sistematis.
3. Peserta didik mampu menjelaskan manfaat dari lingkungan yang sehat dengan tepat.

#### E. MATERI PEMBELAJARAN

Mengamati dan menemukan ciri-ciri lingkungan yang sehat.

#### F. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : *Role Playing*, tanya jawab, kerja sama.

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosias atau menalar, dan mengkomunikasikan).

#### G. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Buku tematik kelas IV tema 9 tentang “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”

Teks skenario bermain peran (*role playing*)

Gambar mengenai perilaku yang menggambarkan tentang upaya ciri-ciri lingkungan yang sehat.

## H. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan Salam, menanyakan kabar.</li> <li>2. Berdo'a yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</li> <li>3. Menyanyikan lagu wajib nasional.</li> <li>4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Peserta didik menyiapkan perlengkapan belajar sebagai tanda telah siap untuk belajar.</li> <li>6. Guru memberikan motivasi atau semangat kepada peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran.</li> <li>7. Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang "ciri-ciri lingkungan sehat" dalam kegiatan <i>role playing</i></li> <li>8. Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru terkait materi yang akan dipelajari.</li> </ol>	10 Menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru memperlihatkan media gambar yang telah disiapkan tentang ciri-ciri lingkungan yang sehat.</li> </ol>	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>3. Peserta didik mengamati dengan seksama gambar yang tertera di depan kelas.</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>4. Guru dan peserta didik melakukan kegiatan tanya jawab terkait permasalahan yang muncul dalam gambar.</p> <p><b>Eksperimen</b></p> <p>5. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.</p> <p>6. Peserta didik duduk dengan kelompoknya masing-masing.</p> <p>7. Setiap kelompok memilih salah satu dari mereka untuk memainkan peran di depan kelas.</p> <p>8. Guru memberikan LKS yang telah disiapkan sebelumnya kepada setiap kelompok untuk diskusikan bersama teman sekelompok.</p> <p>9. Peserta didik menganalisis korelasi antara permasalahan yang ada dengan LKS yang diberikan guru dan karakter bermain peran yang akan dimainkan.</p> <p>10. Guru menyampaikan peraturan yang berlaku saat pembelajaran berlangsung.</p> <p>11. Peserta didik menyimak peraturan yang ada dan melakukan perjanjian agar kelas lebih kondusif</p>	



<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>12. Guru mempersilahkan peserta didik yang telah ditunjuk untuk memerankan peranannya sesuai dengan skenario yang disiapkan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.</p> <p>13. Peserta didik yang tidak ikut berperan mengamati permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan pada LKS yang telah diberikan guru.</p> <p>14. Guru membimbing peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan <i>role playing</i>.</p> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <p>15. Setelah permainan selesai, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya.</p> <p>16. Peserta didik yang belum pernah tampil menyampaikan hasil diskusi kelompok.</p>	
Penutup	<p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>1. Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan serta rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>2. Bertanya-jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil pencapaian peserta didik)</p> <p>3. Guru memberikan kesempatan kepada</p>	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <p>4. Melakukan penilaian hasil belajar dengan memberikan tes dan dikerjakan secara individu.</p> <p>5. Mengajak peserta didik berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</p>	

## I. PENILAIAN

1. Teknik penilaian : Tes tertulis
2. Bentuk teks : Pilihan ganda
3. Instrumen : Tes (Terlampir)

Adapun untuk menentukan rumus hasil belajar peserta didik secara individual adalah sebagai berikut:

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

Padangsidempuan, 2023

Wali Kelas

Mahasiswa

Deni Prayanti Sihite, S.Pd  
 NUPTK. 4540769670130072

Aprilia  
 NIM. 19 205 00010

## Lampiran 4

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

#### Siklus II Pertemuan I

Satuan Pendidikan : SDN 200208 Kota Padangsidempuan

Kelas/ Semester : IV/Genap

Tema : 9 Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Subtema : 3 Ayo Cintai Lingkungan

Pembelajaran ke 3

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

- KI 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba 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 tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

### KOMPETENSI

#### ILMU PENGETAHUAN ALAM

NO	KD	IPK
1.	3.4 Menjelaskan pentingnya pemahaman tentang dampak positif menjaga lingkungan.	3.4.1 Mengidentifikasi dampak positif menjaga lingkungan.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi dampak positif menjaga lingkungan bagi kesejahteraan masyarakat dengan tepat.
2. Peserta didik mampu menyajikan informasi hasil identifikasi dampak positif menjaga lingkungan bagi kesejahteraan masyarakat dengan sistematis.
3. Peserta didik mampu menjelaskan dampak positif menjaga lingkungan.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Mengamati dan menemukan dampak positif menjaga lingkungan.

### E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : *Role Playing*, tanya jawab, kerja sama.

Pendekatan : Sainifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosias atau menalar, dan mengkomunikasikan).

### F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Buku tematik kelas IV tema 9 tentang “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”

Teks skenario bermain peran (*role playing*)

Gambar mengenai dampak positif menjaga lingkungan.

### G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan Salam, menanyakan kabar.</li> <li>2. Berdo'a yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</li> <li>3. Menyanyikan lagu wajib nasional.</li> <li>4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Guru memberikan motivasi atau semangat kepada peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran.</li> <li>6. Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang "dampak positif menjaga lingkungan" dalam kegiatan <i>role playing</i>.</li> <li>7. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang akan dipelajari dalam kegiatan bermain peran.</li> </ol>	10 Menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memperlihatkan media gambar yang telah disiapkan tentang dampak positif menjaga lingkungan.</li> <li>2. Peserta didik mengamati dan menemukan permasalahan yang terdapat pada gambar tersebut.</li> </ol>	45 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><b>Menanya</b></p> <p>3. Guru dan peserta didik bersama-sama melakukan kegiatan tanya jawab guna mencari solusi permasalahan tersebut.</p> <p><b>Eksperimen</b></p> <p>4. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan catatan tidak sekelompok dengan teman sebangku.</p> <p>5. Peserta didik duduk berdasarkan kelompok yang telah dibagi oleh guru</p> <p>6. Setiap kelompok memilih salah satu dari mereka untuk memainkan peran di depan kelas.</p> <p>7. Guru memberikan LKS yang telah disiapkan sebelumnya kepada setiap kelompok untuk diskusikan bersama teman sekelompok.</p> <p>8. Peserta didik berkerja sama dalam menjawab LKS dengan mengeluarkan ide dan pendapatnya masing-masing.</p> <p>9. Guru menyampaikan peraturan yang berlaku saat pembelajaran berlangsung.</p> <p>10. Guru mempersilahkan peserta didik yang telah ditunjuk untuk memerankan peranannya sesuai dengan skenario yang disiapkan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.</p> <p>11. Peserta didik yang tidak ikut berperan mengamati permainan yang sedang</p>	

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p>dilakukan, kemudian berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan pada LKS yang telah diberikan guru.</p> <p>12. Guru membimbing peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan <i>role playing</i></p> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <p>13. Setelah permainan selesai, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya.</p>	
Penutup	<p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan serta rangkuman hasil belajar selama sehari.</li> <li>2. Bertanya-jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil pencapaian peserta didik)</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>4. Melakukan penilaian hasil belajar dengan memberikan tes dan dikerjakan secara individu.</li> <li>5. Mengajak peserta didik berdo'a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	15 Menit

## H. PENILAIAN

1. Teknik penilaian : Tes tertulis
2. Bentuk teks : Pilihan ganda
3. Instrumen : Tes (Terlampir)

Adapun untuk menentukan rumus hasil belajar peserta didik secara individual adalah sebagai berikut:

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

Padangsidempuan, 2023

Wali Kelas

Mahasiswa

Deni Prayanti Sihite, S.Pd  
NUPTK. 4540769670130072

Aprilia  
NIM. 19 205 00010



## Lampiran 5

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

#### Siklus II Pertemuan II

Satuan Pendidikan : SDN 200208 Kota Padangsidempuan

Kelas/ Semester : IV/Genap

Tema : 9 Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Subtema : 3 Ayo Cintai Lingkungan

Pembelajaran ke 3

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

- KI 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba 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 tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak beriman dan berakhlak mulia.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

### KOMPETENSI

#### ILMU PENGETAHUAN ALAM

NO	KD	IPK
1.	3.4 Menjelaskan pentingnya tindakan menjaga keseimbangan lingkungan.	3.4.1 Mengidentifikasi tindakan menjaga keseimbangan lingkungan.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi tindakan menjaga keseimbangan lingkungan bagi kesejahteraan masyarakat dengan tepat.
2. Peserta didik mampu menyajikan informasi hasil identifikasi tindakan menjaga keseimbangan lingkungan bagi kesejahteraan masyarakat dengan sistematis.
3. Peserta didik mampu menjelaskan manfaat tindakan menjaga keseimbangan lingkungan dengan tepat.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

Mengamati dan menemukan tindakan dalam menjaga keseimbangan lingkungan.

### E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : *Role Playing*, tanya jawab, kerja sama.

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, eksperimen, mengasosias atau menalar, dan mengkomunikasikan).

### F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Buku tematik kelas IV tema 9 tentang “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”

Teks skenario bermain peran (*role playing*)

Gambar mengenai perilaku yang menggambarkan tentang tindakan menjaga keseimbangan lingkungan.

### G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan Salam, menanyakan kabar.</li> <li>2. Berdo'a yang dipimpin oleh salah seorang peserta didik.</li> <li>3. Menyanyikan lagu wajib nasional.</li> <li>4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>5. Guru memberikan motivasi atau semangat kepada peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran.</li> <li>6. Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang "tindakan menjaga keseimbangan lingkungan" dalam kegiatan <i>role playing</i>.</li> </ol>	10 Menit
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memperlihatkan media gambar yang telah disiapkan tentang tindakan menjaga keseimbangan lingkungan.</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru dan peserta didik bertanya jawab mengenai permasalahan yang terdapat pada gambar.</li> </ol>	45 Menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<p><b>Eksperimen</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.</li> <li>4. Setiap kelompok memilih salah satu dari mereka untuk memainkan peran di depan kelas.</li> <li>5. Guru memberikan LKS yang telah disiapkan sebelumnya kepada setiap kelompok untuk diskusikan bersama teman sekelompok.</li> <li>6. Guru menyampaikan peraturan yang berlaku saat pembelajaran berlangsung.</li> <li>7. Guru mempersilahkan peserta didik yang telah ditunjuk untuk memerankan peranannya sesuai dengan skenario yang disiapkan, masing-masing tokoh muncul sesuai urutannya.</li> <li>8. Peserta didik yang tidak ikut berperan mengamati permainan yang sedang dilakukan, kemudian berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan pada LKS yang telah diberikan guru.</li> <li>9. Guru membimbing peserta didik dalam pelaksanaan kegiatan <i>role playing</i>.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Setelah permainan selesai, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil</li> </ol>	

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	diskusinya.	
Penutup	<p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan serta rangkuman hasil belajar selama sehari.</li> <li>2. Bertanya-jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil pencapaian peserta didik)</li> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>4. Melakukan penilaian hasil belajar dengan memberikan tes dan dikerjakan secara individu.</li> <li>5. Mengajak peserta didik berdoa' a untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	15 Menit

## H. PENILAIAN

1. Teknik penilaian : Tes tertulis
2. Bentuk teks : Pilihan ganda
3. Instrumen : Tes (Terlampir)

Adapun untuk menentukan rumus hasil belajar peserta didik secara individual adalah sebagai berikut:

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

Padangsidempuan, 2023

Wali Kelas

Mahasiswa

Deni Prayanti Sihite, S.Pd  
NUPTK. 4540769670130072

Aprilia  
NIM. 19 205 00010

## Lampiran 6

### Instrumen Kisi-Kisi Tes

Kompetensi Inti	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
3.4 Menjelaskan pentingnya upaya menjaga keseimbangan dan pelestarian lingkungan.	Mengamati dan menemukan upaya dalam menjaga keseimbangan dan pelestarian lingkungan.	Menyebutkan cara mencegah bencana alam.	Pengetahuan (C1)	1. Salah satu cara untuk mencegah banjir dan tanah longsor adalah ... <b>a. Penghijauan</b> <b>b. Transmigrasi</b> <b>c. Daur ulang</b> <b>d. Hemat energi</b>	A
		Menyebutkan hal yang tidak termasuk dalam upaya menjaga kebersihan lingkungan.	Pemahaman (C2)	2. Berikut adalah hal yang dapat dilakukan untuk menjaga kebersihan lingkungan, kecuali ... <b>a. Membuang sampah pada tempatnya</b> <b>b. Memilah sampah yang akan dibuang</b> <b>c. Menyediakan tempat sampah</b> <b>d. Membuang sampah di selokan</b>	D
		Menemukan jenis tindakan yang mengakibatkan perubahan	Analisis (C4)	3. Jenis tindakan yang mengakibatkan perubahan langsung atau tidak langsung pada lingkungan, sehingga tidak	D

Kompetensi Inti	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
		langsung atau tidak langsung pada lingkungan.		berfungsi bagi pembangunan dinamakan... a. Pemanfaatan sumber daya alam. b. Pengelolaan lingkungan. c. Pelestarian lingkungan. <b>d. Kerusakan lingkungan.</b>	
		Menentukan upaya dalam pengendalian pencemaran udara.	Aplikasi (C3)	4. Perhatikan pernyataan berikut: 1) Memperkecil penggunaan mobil pribadi dan menggunakan angkutan umum. 2) Menggunakan energi selain bahan bakar fosil. 3) Menanam banyak pohon di lingkungan sekitar. 4) Rajin membakar sampah yang menumpuk. 5) Menggunakan kayu bakar untuk memasak. Upaya pengendalian pencemaran udara, yaitu... a. 2, 4, dan 5. b. 1, 2, dan 3. c. 1, 3, dan 5. d. 1, 2, dan 4.	B
		Mengecek contoh peduli terhadap	Evaluasi (C5)	5. Berikut contoh peduli terhadap lingkungan ketika di sekolah	A



Kompetensi Inti	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
		lingkungan.		<p>adalah ...</p> <p><b>a. Tidak memotong daun dan ranting pohon secara sembarangan</b></p> <p><b>b.</b> Memetik daun dan bunga untuk bermain-main dengan teman</p> <p><b>c.</b> Mencabut bunga-bunga di taman karena mengganggu teman bermain</p> <p><b>d.</b> Membuang sampah ke dalam pot bunga</p>	
3.4 Menjelaskan pentingnya pemahaman tentang ciri-ciri lingkungan yang sehat.	Mengamati dan menemukan ciri-ciri lingkungan yang sehat.	Menyebutkan pihak yang wajib menjaga kebersihan lingkungan sekolah.	Pengetahuan (C1)	<p>6. Pihak yang wajib menjaga kebersihan lingkungan di sekolah adalah ...</p> <p>a. Peserta didik</p> <p>b. Guru</p> <p>c. Penjaga sekolah</p> <p><b>d. Semua benar</b></p>	D
		Memperjelas kewajiban dalam menjaga kebersihan lingkungan.	Menciptakan (C6)	<p>7. Setiap warga masyarakat berhak merasakan lingkungan yang bersih dan sehat, namun setiap warga juga memiliki kewajiban untuk ...</p>	D

Kompetensi Inti	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
				a. Merasakan kenyamanan b. Menikmati keindahan c. Membuat peraturan kebersihan <b>d. Bergotong royong menjaga kebersihan</b>	
		Menyimpulkan manfaat kegiatan penghijauan	Evaluasi (C5)	8. Berikut ini merupakan salah satu manfaat kegiatan penghijauan yaitu ... a. Lingkungan rawan longsor b. Meningkatkan efek rumah kaca c. Menghemat energi <b>d. Sebagai paru-paru dunia</b>	D
		Menentukan ciri-ciri tanaman yang terawat.	Analisis (C3)	9. Perhatikan pernyataan berikut ini: 1) Daunnya layu 2) Banyak hama pada tanaman 3) Batang kokoh dan kuat 4) Terlihat segar Ciri-ciri tanaman yang terawat ditunjukkan oleh pernyataan nomor ... a. 1 dan 2 b. 2 dan 3	C

Kompetensi Inti	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
				<p><b>c. 3 dan 4</b>  <b>d. 4 dan 1</b></p>	
		Menjelaskan penanaman hutan yang gundul.	Pemahaman (C2)	<p>10. Penanaman kembali hutan yang gundul disebut ...</p> <p>a. Observasi  <b>b. Reboisasi</b>  c. Adaptasi  d. Globalisasi</p>	B
3.4 Menjelaskan pentingnya pemahaman tentang dampak positif menjaga lingkungan.	Mengamati dan menemukan dampak positif menjaga lingkungan.	Menyebutkan bentuk perubahan lingkungan.	Pengetahuan (C1)	<p>11. Banjir adalah salah satu bentuk perubahan lingkungan akibat ...</p> <p>a. Angin  <b>b. Hujan</b>  c. Matahari  d. Gelombang laut</p>	B
		Menilai dampak yang diakibatkan dari tumpukan sampah.	Menciptakan (C6)	<p>12. Tumpukan sampah yang dibiarkan dapat mengakibatkan dampak ...</p> <p>a. Menciptakan lingkungan yang nampak indah  b. Membuat lingkungan bebas penyakit  <b>c. Menimbulkan bau busuk</b>  d. Mencegah bencana banjir</p>	C
		Menemukan dampak buruk	Analisis (C4)	<p>13. Membuang sampah sembarangan dapat mengakibatkan banjir.</p>	D

Kompetensi Inti	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
		bencana banjir.		<p>Dampak buruk bagi masyarakat dari terjadinya bencana banjir yaitu ...</p> <p>a. Manusia menjadi semakin sejahtera</p> <p><b>b. Aktivitas masyarakat menjadi sulit dilakukan</b></p> <p>c. Panen petani semakin melimpah</p> <p>d. Harga barang menjadi murah</p>	
		Menentukan dampak buruk dari penebangan hutan secara liar.	Aplikasi (C3)	<p>14. Menebang hutan secara liar dapat berakibat buruk bagi lingkungan. Dampak buruk dari tindakan tersebut adalah ...</p> <p><b>a. Terjadinya kekeringan mata air</b></p> <p>b. Munculnya berbagai macam racun dari hutan</p> <p>c. Populasi hewan yang meningkat tajam</p> <p><b>d. Terjadinya gempa bumi yang besar</b></p>	A
		Menyebutkan yang tidak termasuk	Pemahaman (C2)	15. Berikut ini termasuk dampak positif menjaga lingkungan,	D

Kompetensi Inti	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
		dalam dampak positif menjaga lingkungan.		kecuali ... a. Terhindar dari penyakit akibat lingkungan yang tidak sehat b. Lingkungan menjadi lebih sejuk c. Bebas dari polusi udara <b>d. Munculnya macam-macam penyakit</b>	
3.4 Menjelaskan pentingnya tindakan menjaga keseimbangan lingkungan.	Mengamati dan menemukan tindakan dalam menjaga keseimbangan lingkungan.	Menemukan upaya dalam pengelolaan sampah.	Analisis (C4)	16. Berikut ini yang merupakan upaya dalam pengelolaan sampah di lingkungan rumah sendiri, yaitu... a. Membangun tempat pembuangan akhir sampah. b. <b>Memilah sampah organik dan non-organik pada tempat pembuangan yang berbeda.</b> c. Membuat tempat penampungan sementara. d. Membayar iuran kebersihan bersama iuran listrik.	B
		Menjelaskan penyebab terganggunya keseimbangan lingkungan.	Pengetahuan (C1)	17. Berikut ini kegiatan manusia yang dapat menyebabkan terganggunya keseimbangan lingkungan adalah ... a. Melakukan tebang pilih	C

Kompetensi Inti	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
				b. Menangkap ikan dengan jala <b>c. Melakukan pembakaran hutan</b> d. Reboisasi pada daerah gundul	
		Menyebutkan contoh tindakan manusia yang menyebabkan lingkungan.	Pemahaman (C2)	18. Berikut contoh tindakan manusia yang menyebabkan bencana alam adalah ... a. Melakukan reboisasi hutan b. Membakar sampah yang telah menumpuk c. Membuang sampah di penampungan sampah <b>d. Membakar hutan untuk membuka lahan</b>	D
		Menentukan perilaku yang tidak mencerminkan peduli lingkungan.	Aplikasi (C3)	19. David senang bermain-main di sekitar halaman sekolah. Dia sering menginjak tanaman disana. Perilaku David mencerminkan perilaku ... a. Persatuan dan kesatuan b. Kesombongan dan jahat <b>c. Tidak peduli lingkungan</b> d. Boros energi	C
		Merangkum manfaat dari	Evaluasi (C5)	20. Pak Ahmad menanam lahan di	D

Kompetensi Inti	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Butir Soal	Kunci Jawaban
		penanaman pohon.		<p>sekitar rumahnya dengan berbagai macam tanaman seperti pohon mangga dan pohon jambu. Selain dapat menghasilkan buah, pohon-pohon tersebut dapat bermanfaat untuk ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mencegah terjadinya angin topan</li> <li>b. Mengurangi bau busuk dari sampah</li> <li>c. Menjadikan lahan menjadi indah penuh bunga</li> <li><b>d. Membuat udara menjadi sejuk</b></li> </ol>	

Lampiran 7

Lembar Observasi Aktivitas Guru

NO	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdo'a bersama-sama.		
		2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi tempat duduk dan memberikan semangat kepada peserta didik		
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan.		
2.	Inti	1. Guru mengamati aktivitas peserta didik		
		2. Guru menanyakan permasalahan yang ada		
		3. Guru memberikan solusi terhadap permasalahan		
		4. Guru mengasosiasikan peserta didik menjadi beberapa kelompok		
		5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan presentasi		
3.	Penutup	1. Guru memberikan soal diakhir pembelajaran		
		2. Guru menutup pembelajaran		
<b>Jumlah Skor</b>				
<b>Nilai</b>				
<b>Kategori</b>				



## Lampiran 8

## Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

NO	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Keaktifan peserta didik	4. Peserta didik aktif menyimak materi pembelajaran		
		5. Peserta didik aktif mencatat materi pembelajaran		
		6. Peserta didik aktif bertanya		
2.	Perhatian peserta didik	6. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru		
		7. Peserta didik kondusif dan tenang		
3.	Pemahaman	3. Peserta didik mampu menganalisis pengupayaan pelestarian lingkungan		
		4. Peserta didik mampu memahami materi setelah kegiatan <i>role playing</i> dilakukan		
		5. Peserta didik mampu menanggapi penjelasan guru		
		6. Peserta didik mampu menjawab soal yang diberikan guru dengan benar		
		7. Peserta didik mampu menyimpulkan materi		
<b>Jumlah Skor</b>				
<b>Nilai</b>				
<b>Kategori</b>				

## Lampiran 9

## Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

NO	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	7. Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdo'a bersama-sama.	√	
		8. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi tempat duduk dan memberikan semangat kepada peserta didik		√
		9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan.		√
2.	Inti	8. Guru mengamati aktivitas peserta didik	√	
		9. Guru menanyakan permasalahan yang ada		√
		10. Guru memberikan solusi terhadap permasalahan		√
		11. Guru mengasosiasikan peserta didik menjadi beberapa kelompok	√	
		12. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan presentasi	√	
3.	Penutup	8. Guru memberikan soal diakhir pembelajaran		√
		9. Guru menutup pembelajaran	√	
<b>Jumlah Skor</b>			<b>5</b>	
<b>Nilai</b>			<b>50</b>	
<b>Kategori</b>			<b>Cukup</b>	

## Lampiran 10

## Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

NO	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdo'a bersama-sama.	√	
		2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi tempat duduk dan memberikan semangat kepada peserta didik	√	
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan.		√
2.	Inti	1. Guru mengamati aktivitas peserta didik		√
		2. Guru menanyakan permasalahan yang ada	√	
		3. Guru memberikan solusi terhadap permasalahan	√	
		4. Guru mengasosiasikan peserta didik menjadi beberapa kelompok		√
		5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan presentasi	√	
3.	Penutup	1. Guru memberikan soal diakhir pembelajaran		√
		2. Guru menutup pembelajaran	√	
<b>Jumlah Skor</b>			<b>6</b>	
<b>Nilai</b>			<b>60</b>	
<b>Kategori</b>			<b>Cukup</b>	

## Lampiran 11

## Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan I

NO	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdo'a bersama-sama.	√	
		2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi tempat duduk dan memberikan semangat kepada peserta didik	√	
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan.	√	
2.	Inti	1. Guru mengamati aktivitas peserta didik	√	
		2. Guru menanyakan permasalahan yang ada		√
		3. Guru memberikan solusi terhadap permasalahan		√
		4. Guru mengasosiasikan peserta didik menjadi beberapa kelompok	√	
		5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan presentasi		√
3.	Penutup	1. Guru memberikan soal diakhir pembelajaran	√	
		2. Guru menutup pembelajaran	√	
<b>Jumlah Skor</b>			<b>7</b>	
<b>Nilai</b>			<b>70</b>	
<b>Kategori</b>			<b>Baik</b>	

## Lampiran 12

## Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan II

NO	Aspek yang diamati	Pernyataan Observasi	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdo'a bersama-sama.	√	
		2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi tempat duduk dan memberikan semangat kepada peserta didik	√	
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta kegiatan yang akan dilakukan.		√
2.	Inti	1. Guru mengamati aktivitas peserta didik	√	
		2. Guru menanyakan permasalahan yang ada	√	
		3. Guru memberikan solusi terhadap permasalahan	√	
		4. Guru mengasosiasikan peserta didik menjadi beberapa kelompok	√	
		5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan presentasi		√
3.	Penutup	1. Guru memberikan soal diakhir pembelajaran	√	
		2. Guru menutup pembelajaran	√	
<b>Jumlah Skor</b>			<b>8</b>	
<b>Nilai</b>			<b>80</b>	
<b>Kategori</b>			<b>Sangat Baik</b>	

## Lampiran 13

## Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan I

NO	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AA	√			√		√	√		√		5	50	Cukup
2	APSD	√	√		√	√		√		√	√	7	70	Baik
3	AFT		√			√		√		√	√	5	50	Cukup
4	ASP	√	√		√		√			√	√	6	60	Cukup
5	CLH	√	√	√		√		√	√		√	7	70	Baik
6	DAS	√	√	√	√		√		√	√		7	70	Baik
7	DFS		√	√		√		√	√		√	6	60	Cukup
8	DM	√		√	√		√	√		√	√	7	70	Baik
9	FPPT		√		√	√	√		√			5	50	Cukup
10	FR	√		√		√	√		√		√	6	60	Cukup
11	JDM	√	√		√		√	√		√		6	60	Cukup
12	MA		√			√				√	√	4	40	Kurang
13	ND	√		√			√	√	√	√		6	60	Cukup
14	NF		√		√	√		√			√	5	50	Cukup
15	NA	√	√	√			√		√	√		6	60	Cukup
16	NAN	√	√		√	√		√		√	√	7	70	Baik
17	PL			√			√		√	√		4	40	Kurang
18	RPP	√		√		√		√		√	√	6	60	Cukup
19	RA	√	√		√	√	√		√			6	60	Cukup
20	RDSS	√		√				√		√	√	5	50	Cukup
21	SDAT		√	√	√	√	√		√	√		7	70	Baik
22	TA	√		√			√	√				4	40	Kurang

23	WAR	√		√			√	√		√	√	6	60	Cukup
24	AZ		√	√		√		√	√			5	50	Cukup
25	AF	√	√		√	√				√	√	6	60	Cukup
26	RZR	√		√			√	√		√		6	60	Cukup
<b>Jumlah Total Nilai</b>													<b>1500</b>	
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>													<b>57,69</b>	
<b>Kategori</b>													<b>Cukup</b>	

## Lampiran 14

## Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan II

NO	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AA	√	√	√		√		√		√	√	7	70	Baik
2	APSD		√	√	√		√		√	√		6	60	Cukup
3	AFT	√	√		√	√		√		√	√	7	70	Baik
4	ASP	√		√			√		√			4	40	Kurang
5	CLH	√	√		√		√	√	√	√	√	8	80	Baik
6	DAS			√	√	√		√	√		√	6	60	Cukup
7	DFS	√	√			√	√			√	√	6	60	Cukup
8	DM		√	√	√		√	√	√	√		7	70	Baik
9	FPPT	√		√		√		√	√		√	6	60	Cukup
10	FR	√	√	√	√					√		5	50	Cukup
11	JDM			√		√	√		√			4	40	Kurang
12	MA	√	√	√	√			√	√	√	√	8	80	Baik
13	ND		√			√	√	√		√	√	6	60	Cukup
14	NF	√		√	√		√		√		√	6	60	Cukup
15	NA		√	√		√		√		√		5	50	Cukup
16	NAN	√	√	√		√	√	√	√	√		8	80	Baik
17	PL		√	√	√		√		√		√	6	60	Cukup
18	RPP	√			√	√		√	√	√	√	7	70	Baik
19	RA	√	√	√			√			√	√	6	60	Cukup
20	RDSS	√		√	√	√		√	√			6	60	Cukup
21	SDAT	√	√	√	√		√		√	√	√	8	80	Baik
22	TA		√	√		√	√	√		√	√	7	70	Baik



23	WAR		√				√	√	√	√		5	50	Cukup
24	AZ	√	√	√		√				√	√	6	60	Cukup
25	AF		√	√	√		√	√	√			6	60	Cukup
26	RZR	√		√		√		√	√	√	√	7	70	Baik
<b>Jumlah Total Nilai</b>													<b>1630</b>	
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>													<b>62,69</b>	
<b>Kategori</b>													<b>Cukup</b>	

## Lampiran 15

## Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan I

NO	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AA	√	√		√	√		√	√	√		7	70	Baik
2	APSD	√		√		√	√	√	√	√		7	70	Baik
3	AFT		√	√		√	√		√	√	√	7	70	Baik
4	ASP	√	√	√	√			√	√	√		7	70	Baik
5	CLH	√	√	√	√	√	√	√			√	8	80	Baik
6	DAS	√			√	√		√	√	√	√	7	70	Baik
7	DFS	√	√	√			√		√		√	6	60	Cukup
8	DM	√	√	√	√	√	√	√	√	√		9	90	Sangat Baik
9	FPPT		√	√	√		√	√	√	√	√	7	70	Baik
10	FR	√	√	√	√	√	√		√		√	8	80	Baik
11	JDM	√	√	√	√		√	√	√	√		8	80	Baik
12	MA	√	√	√		√		√		√	√	7	70	Baik
13	ND				√	√	√	√	√	√	√	7	70	Baik
14	NF	√		√	√		√	√		√		6	60	Cukup
15	NA	√	√	√	√	√	√		√		√	8	80	Baik
16	NAN	√	√	√		√		√	√	√	√	8	80	Baik
17	PL	√	√		√		√	√		√		6	60	Cukup
18	RPP	√	√	√	√	√	√		√		√	8	80	Baik
19	RA		√		√	√	√	√	√	√	√	8	80	Baik
20	RDSS	√		√		√	√		√		√	6	60	Cukup
21	SDAT	√	√	√	√	√		√		√		7	70	Baik
22	TA	√	√		√		√	√	√	√	√	8	80	Baik

23	WAR	√		√		√	√	√	√	√	√	8	80	Baik
24	AZ	√	√	√	√	√		√		√	√	8	80	Baik
25	AF		√		√		√	√	√	√	√	7	70	Baik
26	RZR	√	√	√	√	√	√		√			7	70	Baik
<b>Jumlah Total Nilai</b>													<b>1900</b>	
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>													<b>73,07</b>	
<b>Kategori</b>													<b>Baik</b>	

## Lampiran 16

## Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan II

NO	Nama Peserta Didik	Aspek yang diamati										Skor	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AA	√	√	√		√	√	√	√	√	√	9	90	Sangat Baik
2	APSD	√	√		√	√	√		√		√	7	70	Baik
3	AFT	√	√	√	√	√	√	√	√	√		9	90	Sangat Baik
4	ASP	√	√	√	√	√		√		√	√	8	80	Baik
5	CLH	√		√	√	√	√	√	√	√	√	9	90	Sangat Baik
6	DAS	√	√	√	√	√	√	√	√	√		9	90	Sangat Baik
7	DFS	√	√	√	√	√	√		√	√	√	9	90	Sangat Baik
8	DM	√	√	√		√	√	√	√	√	√	9	90	Sangat Baik
9	FPPT		√	√	√	√	√	√	√			7	70	Baik
10	FR	√		√	√	√	√	√	√	√	√	9	90	Sangat Baik
11	JDM	√	√	√	√		√	√	√	√	√	9	90	Sangat Baik
12	MA	√	√	√	√	√		√	√	√	√	9	90	Sangat Baik
13	ND	√	√	√	√	√	√	√		√	√	9	90	Sangat Baik
14	NF	√	√	√		√	√	√	√		√	8	80	Baik
15	NA	√	√		√	√		√	√	√	√	8	80	Baik
16	NAN		√	√	√	√	√	√	√	√	√	9	90	Sangat Baik
17	PL	√	√	√	√		√		√		√	7	70	Baik
18	RPP		√		√	√		√	√	√	√	7	70	Baik
19	RA	√	√	√	√	√	√	√	√	√		9	90	Sangat Baik
20	RDSS	√	√	√			√	√	√	√	√	8	80	Baik
21	SDAT	√		√	√	√	√	√			√	7	70	Baik
22	TA	√	√	√		√	√	√	√	√	√	9	90	Sangat Baik

23	WAR	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80	Baik
24	AZ	√	√	√	√		√	√		√	√	8	80	Baik
25	AF	√		√		√	√	√	√	√		7	70	Baik
26	RZR	√	√	√	√	√	√	√		√	√	9	90	Sangat Baik
<b>Jumlah Total Nilai</b>													<b>2160</b>	
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>													<b>83,07</b>	
<b>Kategori</b>													<b>Sangat Baik</b>	

## Lampiran 17

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pra Siklus

No	Nama Peserta Didik	Nomor Soal																				Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	AA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	√	√	√	√	√	×	√	16	80	T
2	APSD	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	×	√	×	×	×	14	70	TT
3	AFT	√	√	√	√	√	×	√	×	×	√	√	×	×	√	√	×	×	×	√	×	11	55	TT
4	ASP	√	√	×	×	×	√	×	×	×	√	√	×	×	×	×	√	√	√	×	×	8	40	TT
5	CLH	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	17	85	T
6	DAS	√	√	√	√	×	√	√	√	×	×	√	√	√	×	×	×	×	√	√	√	13	65	TT
7	DFS	√	√	√	×	×	√	×	×	×	√	√	√	√	×	×	×	√	×	×	√	10	50	TT
8	DM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	×	√	√	√	√	√	16	80	T
9	FPPT	√	√	√	√	×	×	√	√	√	×	×	√	√	×	×	√	√	×	×	√	12	60	TT
10	FR	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	×	√	×	√	√	×	√	16	80	T
11	JDM	√	√	×	×	×	×	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	16	80	T
12	MA	√	√	√	√	√	×	×	√	√	×	×	×	√	√	√	×	√	√	×	√	13	65	TT
13	ND	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	√	√	×	×	×	×	14	70	TT
14	NF	×	×	×	×	√	√	×	×	×	√	√	×	×	×	√	√	√	√	×	×	8	40	TT
15	NA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	√	√	×	×	√	√	√	√	√	16	80	T
16	NAN	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	17	85	T
17	PL	√	×	×	×	√	×	×	×	×	×	√	√	×	×	×	√	×	×	×	×	5	25	TT
18	RPP	√	√	√	√	×	×	√	√	√	√	×	×	×	√	√	×	×	×	√	×	9	45	TT
19	RA	√	×	×	√	√	√	×	√	√	√	√	×	×	√	√	×	×	×	×	×	10	50	TT
20	RDSS	√	×	×	×	√	×	×	√	√	√	×	×	×	√	√	×	√	×	×	√	9	45	TT
21	SDAT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	√	√	√	√	17	85	T
22	TA	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	×	√	×	×	√	√	√	×	×	√	12	60	TT

23	WAR	x	x	x	√	x	x	√	x	√	√	√	x	x	x	√	√	x	x	x	x	7	35	TT
24	AZ	x	x	√	√	√	x	√	x	√	√	√	x	x	x	√	√	x	x	x	x	9	45	TT
25	AF	√	√	√	x	x	√	x	x	√	x	√	√	x	x	√	√	x	x	x	√	10	50	TT
26	RZR	√	√	√	x	x	x	√	√	√	x	x	√	√	√	x	√	√	√	√	x	13	65	TT
<b>Jumlah Nilai Keseluruhan Peserta Didik</b>																					<b>1590</b>			
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>																					<b>61,15</b>			
<b>Jumlah Peserta Didik yang Tuntas</b>																					<b>8</b>			
<b>Persentase Ketuntasan</b>																					<b>31%</b>			

## Lampiran 18

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan I

No	Nama Peserta Didik	Nomor Soal																				Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	AA	√	√	×	×	×	√	√	√	√	√	√	×	×	√	√	√	√	√	√	15	75	T	
2	APSD	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	√	√	√	√	√	√	√	×	×	16	80	T	
3	AFT	√	√	√	√	×	×	×	×	√	√	×	√	√	√	×	×	√	×	×	11	55	TT	
4	ASP	√	√	×	×	×	√	√	√	×	×	√	√	√	×	×	√	√	√	×	12	60	TT	
5	CLH	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	×	√	√	16	80	T	
6	DAS	√	√	×	×	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	17	85	T	
7	DFS	√	√	√	√	√	√	√	×	×	√	×	√	×	√	×	×	×	√	√	13	65	TT	
8	DM	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	17	85	T	
9	FPPT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	×	×	×	√	√	√	14	70	TT	
10	FR	√	√	√	√	×	×	×	√	√	√	×	×	×	√	√	√	√	×	√	×	12	60	TT
11	JDM	√	√	√	√	√	√	×	√	×	√	×	×	×	√	√	×	×	√	√	13	65	TT	
12	MA	×	√	√	√	×	×	√	×	×	×	√	√	×	√	√	√	×	√	×	10	50	TT	
13	ND	√	√	√	×	×	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	√	×	√	15	75	T	
14	NF	√	√	√	√	√	√	×	×	×	×	√	√	×	√	√	√	×	×	×	12	60	TT	
15	NA	√	√	√	×	√	√	√	√	×	×	×	√	√	√	√	√	√	√	×	15	75	T	
16	NAN	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	√	17	85	T	
17	PL	√	√	√	×	×	√	√	×	√	√	×	×	×	×	√	√	×	×	×	10	50	TT	
18	RPP	√	×	×	√	√	×	√	√	×	×	×	√	√	√	√	√	×	√	×	12	60	TT	
19	RA	√	√	√	√	×	×	√	√	√	×	×	√	√	√	×	√	√	√	×	14	70	TT	
20	RDSS	√	√	√	×	×	√	√	×	×	√	×	×	√	√	√	√	√	√	√	13	65	TT	
21	SDAT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	17	85	T	
22	TA	√	×	×	×	×	√	√	×	×	×	×	√	√	√	×	√	√	×	√	10	50	TT	



23	WAR	√	√	√	√	√	×	√	×	×	×	√	√	×	×	√	√	√	×	×	×	11	55	TT
24	AZ	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	√	×	√	×	√	×	√	14	70	TT	
25	AF	√	√	√	√	×	×	√	×	√	√	×	√	√	×	√	×	√	×	√	13	65	TT	
26	RZR	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	×	√	×	√	×	√	15	75	T	
<b>Jumlah Nilai Keseluruhan Peserta Didik</b>																					<b>1770</b>			
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>																					<b>68,07</b>			
<b>Jumlah Peserta Didik yang Tuntas</b>																					<b>10</b>			
<b>Persentase Ketuntasan</b>																					<b>38%</b>			

## Lampiran 19

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus I Pertemuan II

No	Nama Peserta Didik	Nomor Soal																				Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	AA	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	√	×	√	√	√	√	√	√	16	80	T
2	APSD	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	√	×	×	√	√	√	√	√	√	15	75	T
3	AFT	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	×	√	√	√	√	17	85	T
4	ASP	√	×	√	×	√	√	√	√	×	√	√	×	×	×	√	√	×	√	×	×	11	55	TT
5	CLH	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	16	80	T
6	DAS	√	√	√	√	√	√	√	×	×	√	×	√	×	√	×	√	√	√	√	√	15	75	T
7	DFS	√	√	√	√	×	√	×	√	√	×	×	√	√	×	√	×	√	√	√	√	14	70	TT
8	DM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	18	90	T
9	FPPT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	×	×	√	√	√	√	16	80	T
10	FR	√	√	√	×	√	√	√	×	√	×	×	×	√	√	√	√	√	×	√	×	13	65	TT
11	JDM	√	×	√	√	√	×	√	×	√	×	×	×	√	×	√	×	×	√	×	√	10	50	TT
12	MA	√	√	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√	×	√	√	×	√	√	√	×	15	75	T
13	ND	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	13	65	TT
14	NF	√	×	√	√	√	×	√	×	√	×	×	×	√	×	√	×	×	√	×	√	10	50	TT
15	NA	√	√	√	√	√	√	×	√	√	×	√	√	√	×	√	√	×	×	√	×	15	75	T
16	NAN	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	×	√	√	×	×	√	√	16	80	T
17	PL	√	√	×	√	√	×	×	√	×	√	×	×	√	×	√	×	×	√	×	√	10	50	TT
18	RPP	√	√	√	×	√	×	√	√	√	√	×	√	√	×	√	√	√	√	×	√	15	75	T
19	RA	×	√	√	√	√	√	×	√	×	√	×	√	√	×	√	√	√	√	√	√	15	75	TT
20	RDSS	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	×	×	√	×	×	√	×	√	√	14	70	TT
21	SDAT	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	×	√	×	√	√	√	√	×	√	16	80	T
22	TA	√	√	√	√	×	×	√	×	×	√	×	√	√	×	√	×	√	√	√	√	13	65	TT

23	WAR	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	×	√	×	√	×	×	√	×	×	√	12	60	TT
24	AZ	√	√	√	√	×	√	×	×	×	√	×	√	×	×	√	√	×	√	×	×	10	50	TT
25	AF	√	√	√	√	×	√	×	×	×	√	×	√	√	×	√	×	√	×	√	√	12	60	TT
26	RZR	√	√	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	×	√	√	√	×	√	×	√	15	75	T
<b>Jumlah Nilai Keseluruhan Peserta Didik</b>																					<b>1810</b>			
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>																					<b>69,61</b>			
<b>Jumlah Peserta Didik yang Tuntas</b>																					<b>13</b>			
<b>Persentase Ketuntasan</b>																					<b>50%</b>			

## Lampiran 20

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan I

No	Nama Peserta Didik	Nomor Soal																				Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	AA	√	√	√	x	x	√	√	√	√	√	x	√	√	x	√	x	√	√	x	√	14	70	TT
2	APSD	√	√	√	√	√	x	√	√	x	√	x	√	√	x	√	√	√	√	√	x	15	75	T
3	AFT	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	x	√	√	√	x	√	x	√	x	√	15	75	T
4	ASP	√	√	√	√	√	√	x	√	√	x	√	x	√	√	x	√	√	√	x	√	15	75	T
5	CLH	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	√	√	√	x	√	√	x	√	√	16	80	T
6	DAS	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	√	x	√	√	13	65	TT
7	DFS	√	√	√	√	x	x	√	x	√	x	√	√	x	x	√	√	x	√	x	x	11	55	TT
8	DM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	x	√	√	√	18	90	T
9	FPPT	√	√	√	x	√	√	√	√	x	√	x	√	x	√	√	√	√	x	x	x	13	65	TT
10	FR	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	x	x	15	75	T
11	JDM	√	√	√	√	√	x	√	x	√	√	√	x	√	√	√	√	x	√	√	√	16	80	T
12	MA	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	x	√	√	√	x	√	√	√	√	17	85	T
13	ND	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	x	√	√	√	x	√	x	x	√	√	15	75	T
14	NF	√	√	√	x	x	√	√	x	√	x	x	√	√	x	√	x	√	√	√	x	12	60	TT
15	NA	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	x	√	√	x	√	x	√	√	√	√	16	80	T
16	NAN	√	√	x	√	√	√	√	x	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	17	75	T
17	PL	√	√	√	√	√	x	√	x	√	x	√	x	x	√	x	√	x	x	x	√	11	55	TT
18	RPP	√	√	√	x	√	x	√	√	√	x	√	√	x	√	√	√	√	√	x	√	15	75	T
19	RA	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	x	√	√	x	√	√	x	√	16	80	T
20	RDSS	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	x	√	x	√	√	x	√	x	√	10	50	TT
21	SDAT	√	√	√	√	√	√	√	x	x	√	x	√	√	√	x	√	√	√	√	√	16	80	T
22	TA	√	√	√	√	√	√	x	√	x	√	√	√	√	x	√	√	√	√	x	x	15	75	T

23	WAR	√	√	√	×	√	√	×	√	×	√	×	√	√	×	√	×	×	√	12	60	TT	
24	AZ	√	√	√	×	√	√	√	√	√	×	√	×	√	√	×	√	√	×	√	15	75	T
25	AF	√	√	√	√	√	×	×	√	√	√	√	×	×	√	√	×	√	√	15	75	T	
26	RZR	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√	17	85	T
<b>Jumlah Nilai Keseluruhan Peserta Didik</b>																				<b>1900</b>			
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>																				<b>73,07</b>			
<b>Jumlah Peserta Didik yang Tuntas</b>																				<b>18</b>			
<b>Persentase Ketuntasan</b>																				<b>69%</b>			

## Lampiran 21

Tabel Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik Pada Siklus II Pertemuan II

No	Nama Peserta Didik	Nomor Soal																				Skor	Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	AA	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	16	80	T	
2	APSD	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	√	×	√	17	85	T	
3	AFT	√	√	√	×	√	√	√	√	√	×	√	×	√	√	×	√	√	√	√	16	80	T	
4	ASP	√	√	√	√	×	×	×	√	√	√	×	√	×	√	√	√	×	×	√	√	13	65	TT
5	CLH	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√	×	√	18	90	T	
6	DAS	√	√	√	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	×	16	80	T	
7	DFS	√	√	√	√	√	√	×	√	×	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	16	80	T	
8	DM	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	×	√	√	√	√	√	√	18	90	T	
9	FPPT	√	√	√	√	×	×	√	√	√	×	√	√	√	√	√	√	×	×	√	15	75	T	
10	FR	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√	17	85	T	
11	JDM	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	17	85	T	
12	MA	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√	√	17	85	T	
13	ND	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	√	18	90	T	
14	NF	√	√	√	×	√	√	√	×	√	×	√	×	√	×	×	√	√	×	×	12	60	TT	
15	NA	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	17	85	T	
16	NAN	√	√	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	×	√	16	80	T	
17	PL	×	√	√	√	√	√	×	√	×	√	√	×	√	√	√	√	×	√	×	14	70	TT	
18	RPP	√	√	×	×	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	15	75	T	
19	RA	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	√	√	√	×	17	85	T	
20	RDSS	√	×	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	√	16	80	T	
21	SDAT	√	√	√	×	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	18	90	T	
22	TA	√	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	√	√	√	17	85	T	

23	WAR	√	√	√	√	√	√	×	√	√	×	×	√	×	√	×	√	×	√	√	×	13	65	TT
24	AZ	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	×	×	√	√	√	√	√	√	×	16	80	T
25	AF	√	√	×	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	16	80	T
26	RZR	√	√	√	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	×	√	√	√	√	×	√	17	85	T
<b>Jumlah Nilai Keseluruhan Peserta Didik</b>																						<b>2090</b>		
<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>																						<b>80,38</b>		
<b>Jumlah Peserta Didik yang Tuntas</b>																						<b>22</b>		
<b>Persentase Ketuntasan</b>																						<b>85%</b>		

Lampiran 22

DOKUMENTASI



Gambar 1 Kondisi Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidimpuan



Gambar 2 Kondisi peserta didik saat mengerjakan soal tes





Gambar 3 Pembelajaran sedang berlangsung



Gambar 4 Foto bersama kepala sekolah

**Lampiran 23****DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas Pribadi**

Nama : APRILIA  
NIM : 1920500010  
Tempat/Tanggal Lahir : Padangsidempuan, 04 April 2001  
E-mail/No. Hp : [apriliasrg0404@gmail.com](mailto:apriliasrg0404@gmail.com) /081370335165  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Jumlah Saudara : 4 (Empat)  
Alamat : Jln. Abdul Haris Nasution, Desa Pudu Julu

**B. Identitas Orang Tua**

Nama Ayah : Abdullah Soleh Siregar  
Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil (PNS)  
Nama Ibu : Ummi Kalsum  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Jln. Abdul Haris Nasution, Desa PudunJulu

**C. Riwayat Pendidikan**

SD : SD N 200208 Padangsidempuan  
SMP : SMP N 2 Padangsidempuan  
SMA : SMA N 3 Padangsidempuan

## LEMBAR VALIDASI

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200208 Padangsidempuan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas/ Semester : IV/2

Nama Validator : Asriana Harahap, M. Pd

Pekerjaan : Dosen PGMI

#### A. Petunjuk

1. Saya memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskan pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

#### B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid

2= Kurang Valid

3= Valid

4= Sangat Valid

#### C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPP				

	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar ke dalam indikator				
	b. Kesesuaian urutan indicator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indicator dengan waktu yang disediakan				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik				
3	Bahasa				
	a. Penggunaan Bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5	Metode Kajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indicator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif peserta didik				
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7	Penilaian (validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap RPP				

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

Keterangan :

A = 80- 100

B = 70- 79

C = 60- 69

D = 50- 59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

**Catatan :**

.....  
.....  
.....  
.....

Padangsidempuan,

2023

Validator

Asriana Harahap, M. Pd

NIP. 19940921 202012 2 009

## LEMBAR VALIDASI

### LEMBAR SOAL PESERTA DIDIK MATERI UPAYA PELESTARIAN LINGKUNGAN

Satuan Pendidikan : SD Negeri 200208 Padangsidempuan  
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam  
 Kelas/ Semester : IV/2  
 Pokok Bahasan : Materi Upaya Pelestarian Lingkungan  
 Nama Validator : Asriana Harahap, M. Pd  
 Pekerjaan : Dosen PGMI

#### D. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan :  
 1 = Tidak Baik  
 2 = Kurang Baik  
 3 = Baik  
 4 = Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Isilah kolom validasi berikut ini :

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal a. Kejelasan pembagian materi b. Kemenarikan				
2	Isi Soal Tes a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian urutan materi				
3	Bahasa dan Penulisan a. Soal dirumuskan dengan Bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda				

	b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami				
	c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang baku				

**E. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (x)**

Format Lembar Soal Peserta Didik ini :

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

**F. Saran dan Komentar**

.....

.

.....

.

.....

.

.....

.

Padangsidempuan,  
Validator

2023

Asriana Harahap, M. Pd

NIP. 19940921 202012 2 009

## VALIDASI LEMBAR OBSERVASI PADA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian atau validasi terhadap instrumen lembar observasi pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.
2. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberi tanda ceklis (√).
3. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan tanggapan atau saran untuk perbaikan menjadi lebih baik.

No	Uraian	Validasi			
		4	3	2	1
<b>1</b>	<b>Lembar Observasi</b>				
	1. Sesuai dengan langkah pembelajaran dalam RPP				
	2. Keruntunan dalam menyusun butir pertanyaan				
	3. Bahasa yang digunakan baku dan sesuai dengan EYD				
<b>2</b>	<b>Rubrik Penilaian Lembar Observasi</b>				
	1. Deskriptor sesuai dengan butir pertanyaan				
	2. Rentang skor yang diberikan dinyatakan dengan jelas				

### B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (√)

Keterangan :

4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

### C. Saran dan Komentar



.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Padangsidempuan, 2023  
Validator

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



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

Nomor : B-1710/Un.28/E.1/TL.00/03/2023

11 Maret 2023

Lampiran :-

Perihal : Izin Riset  
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 200208  
Kota Padang Sidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Aprilia

NIM : 1920500010

Semester : VIII

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padangsidempuan**".

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

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



a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Eris Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.  
NIP. 198012242006042001



PEMERINTAH KOTA PADANG SIDEMPUAN  
DINAS PENDIDIKAN DAERAH  
SEKOLAH DASAR NEGERI 200208 PADANG SIDEMPUAN  
KEC. PADANG SIDEMPUAN SELATAN

Jl. Raja Junjungan Lubis Gang Añat No. 36. Kei. Ujung Padang

**SURAT KETERANGAN AKTIF MELAKSANAKAN TUGAS**

Nomor: 421.2/68/SD/2023

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Addary Padang Sidempuan nomor: B-1210/Un.28/E.1/TL.00/03/2023 tanggal 11 Maret 2023 tentang Izin Riset Skripsi, Kepala SD Negeri 200208 Padang Sidempuan, memberikan izin penelitian pada

Nama : APRILIA  
NIM : 1920500010  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Judul : **Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV-B Sekolah Dasar Negeri 200208 Kota Padang Sidempuan.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang Sidempuan, 5 Mei 2023  
Kepala SD Negeri 200208 Padang Sidempuan

**ROSMAWATI LUBIS**  
NIP. 196503131984042001

## SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asriana Harahap, M. Pd

Pekerjaan : Dosen PGMI

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

**“PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI KELAS IV-B SEKOLAH DASAR NEGERI 200208 KOTA PADANGSIDIMPUAN”**

Yang disusun oleh :

Nama : Aprilia

NIM 1920500010

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.
- 3.

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

Padangsidimpuan, 2023  
Validator

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