

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
IPA KELAS V DI SDN 1 LABUAN**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu*

Oleh :

SURYADI
NIM: 15.1.04.0013

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDN 1 LABUAN” benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Palu, 07 November 2019 M

11 Rabiul awal 1440 H

Penulis,



(SURYADI)

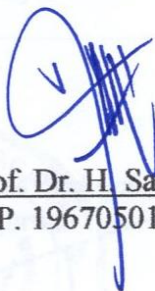
NIM. 151040013

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul **“Efektifitas Penerapan Metode *Role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan”** oleh Suryadi NIM: 15.1.04.0013, mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diujikan.

Palu, 07 Oktober 2019 M
11 Rabiul awal 1440 H

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd.
NIP. 19670501 199103 1 005

Pembimbing II



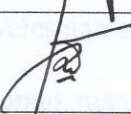
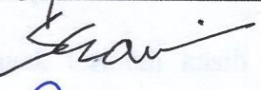
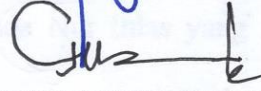
Drs. H. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.I.
NIP. 19670601 199303 1 002

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Suryadi, NIM 15.1.04.0013 dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 1 Labuan” yang telah diujikan dihadapan dewan Penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu pada tanggal 25 November 2019 M yang bertepatan dengan tanggal 28 Rabiul Awal 1441 H. Di pandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan beberapa perbaikan

Palu, 17 Januari 2020 M
22 Jumadil Awal 1441 H

DEWAN PENGUJI

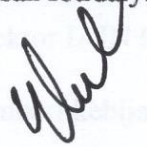
Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Drs. Thalib, M.Pd	
Munaqisy I	Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd	
Munaqisy II	Drs. Sagir Muhammad Amin, M.Pd.I	
Pembimbing I	Prof. Dr. H. Sagaf S Pettalongi, M.Pd	
Pembimbing II	Drs. H. Gunawan B Dulumina, M.Pd.I	

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan


Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag
NIP.19720126 200003 1 001

Ketua Prodi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah


Elya, S.Ag., M.Ag
NIP.19740515 200604 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ، أَمَّا بَعْدُ َ

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karna berkat rahmat dan hidayah-Nya jualah, skripsi ini dapat diselesaikan sesuai target waktu yang telah direncanakan. Sholawat dan salam penulis persembahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw., beserta segenap keluarga dan sahabatnya yang telah mewariskan berbagai macam hukum sebagai pedoman umatnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam proses penyelesaian studi dan penyusunan Skripsi ini banyak menerima bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimah kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis ayahanda Moh. Sawal dan ibunda Nur Ihlas yang merupakan motivasi terbesar bagi penulis yang telah membesarkan, mengasuh, mendidik, membiayai penulis dan mendoakan dalam setiap kegiatan studi dari jenjang dasar sampai saat ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalangi, M.Pd., selaku Rektor IAIN Palu beserta segenap unsur pimpinan, yang telah mendorong dan memberi kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal.
3. Bapak Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.

4. Ibu Elya, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Bapak Ubadah, S.Pd., M.Pd., selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palu yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses perkuliahan.
5. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S Pettalongi, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Ibu Wiwin Mistiani, S.Pd.I., M.Pd., selaku pembimbing II, serta kepada Bapak Drs. H. Gunawan B Dulumina, M.Pd.I., selaku Pembimbing II yang bersedia menggantikan Ibu Wiwin Mistiani, S.Pd.I., M.Pd., yang sedang melanjutkan Studi S3 di luar kota. Penulis Berterimakasih kepada pembimbing yang dengan ikhlas telah membimbing penulis dalam penyusunan Skripsi ini hingga selesai sesuai harapan.
6. Bapak Drs. Thalib, M.Pd., selaku ketua tim penguji, Ibu Dr. Rustina, S.Ag., M.pd., selaku penguji satu, dan Bapak Drs. Sagir Muhammad Amin, M.Pd.I., selaku penguji dua yang telah memberikan kritik dan saran sehingga menjadi motivasi dan pembelajaran bagi penulis agar menjadi lebih baik lagi
7. Ibu Titin Fatimah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dosen Penasehat Akademik yang dengan ikhlas memberikan semangat dan motivasi kepada penulis dalam proses perkuliahan.
8. Kepala Perpustakaan Ibu Supiani, S.Pd dan seluruh Staf Perpustakaan IAIN Palu yang dengan tulus memberikan pelayanan kepada penulis..
9. Bapak dan Ibu Dosen IAIN Palu yang dengan ikhlas telah memberikan ilmunya kepada penulis tanpa pamrih.

10. Ibu Hania, S.Pd.I., selaku Kepala SDN 1 Labuan, dan Wali Kelas V Bapak Asmun yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan data selama penelitian dilaksanakan.
11. Saudara kandung penulis, Agil Hidayat, Putri Agustina, Afriliyani dan Mulyaningsi yang telah banyak membantu,.
12. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2015 yang senantiasa membantu, memberikan semangat dan motivasi dalam suka dan duka.
13. Rekan-rekan KKN IAIN Palu angkatan VI gelombang I yang selalu memberikan motivasi dan dorongan kepada penulis.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya semoga ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua dan semoga segala bantuan dan bimbingan dari semua pihak senantiasa mendapat ridho Allah SWT. Aamiin

Palu, 07 Oktober 2019 M
11 Rabiul Awal 1440 H

Penulis

Suryadi
NIM. 151040013

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Penegasan Istilah.....	6
E. Kerangka Pemikiran.....	7
F. Hipotesis Tindakan.....	8
G. Garis-garis Besar Isi	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu	11
B. Metode <i>Role Playing</i>	13
C. Pembelajaran IPA.....	18
D. Hasil Belajar Pembelajaran IPA.....	21
E. Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	25

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian	28
C. Subjek Penelitian.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data.....	28
E. Teknik Analisis Data	29
F. Indikator Keberhasilan	32
G. Prosedur Penelitian.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SDN 1 Labuan	36
B. Deskripsi Hasil Penelitian	43
C. Pembahasan Hasil penelitian.....	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Nama-Nama Kepala Sekolah SDN 1 Labuan.....	37
2. Keadaan Pendidik di SDN 1 Labuan	39
3. Keadaan Peserta Didik di SDN 1 Labuan	40
4. Keadaan Sarana dan Prasarana di SDN 1 Labuan	42
5. Analisis hasil belajar peserta didik pada tes pra tindakan.....	43
6. Analisis hasil belajar peserta didik pada Siklus I.....	49
7. Analisis hasil belajar peserta didik pada siklus II.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Observasi Lapangan
2. Pedoman Wawancara
3. Daftar Informan
4. Soal Tes Pratindakan
5. Hasil Tes Pra Tindakan
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I
7. Tes Akhir Siklus I
8. Hasil Tes Silklus I
9. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I
10. Hasil Pengamatan Aktifitas Belajar Siswa Siklus I
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II
12. Tes Akhir Siklus II
13. Hasil Tes Silklus II
14. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus II
15. Hasil Pengamatan Aktifitas Belajar Siswa Siklus II
16. Dokumentasi Kegiatan Penelitian
17. Pengajuan Judul Skripsi
18. Kartu Seminar
19. Undangan Seminar
20. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
21. Lembar SK Pembimbing
22. Surat Izin Meneliti
23. Surat Keterangan Meneliti
24. Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama : Suryadi

NIM : 15.1.04.0013

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 1 Labuan.

Skripsi ini membahas tentang “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 1 Labuan”. Dengan mengangkat masalah apakah Penerapan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model penelitian tindakan kelas ini yaitu model bersiklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Subjek penelitian ini terdiri dari 25 peserta didik pada kelas V dengan teknik pengumpulan data yang meliputi: observasi, dokumentasi, wawancara, tes pra tindakan, tes awal, dan tes akhir tindakan.

Hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa melalui tindakan pada siklus I mengalami peningkatan persentase dimana siklus I yaitu 52% dan siklus II yaitu 84% dengan selisih persentase antara kedua siklus yaitu 32% sedangkan pembelajaran mengenai aktivitas guru (peneliti) mengalami peningkatan dengan perolehan persentase siklus I yaitu 66,6% dan siklus II 88,8% sehingga selisih antara kedua siklus adalah 22,2% adapun aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan persentase pada siklus I yaitu 65% dan siklus II 87,5% sehingga antara kedua siklus mengalami selisih 22,5%. Mengenai peningkatan persentase pada hasil belajar dan proses pembelajaran menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif digunakan pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil tersebut bahwa penggunaan Metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 1 Labuan. Guru diharapkan selalu menggunakan Metode pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada peserta didik. Untuk itu penggunaan Metode *Role Playing* hendaknya selalu diterapkan pada proses pembelajaran, karena mampu menciptakan aktivitas pembelajaran bagi peserta didik yang menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bidang pembangunan yang sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dicapai melalui proses pendidikan sekolah. Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapatkan keterampilan kecakapan dan pengetahuan baru. Dalam upaya meraih hasil belajar yang memuaskan dibutuhkan proses belajar, salah satu indikator yang dapat menunjang keberhasilan dalam belajar adalah proses pembelajaran.

Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2008), 10.

Pendidikan nasional adalah cara yang dilakukan dengan sengaja agar mewujudkan lingkungan belajar yang nyaman sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensinya agar bermanfaat bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dalam lembaga pendidikan supaya peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses belajar mempunyai peranan penting dalam pertumbuhan dan pemikiran manusia. Menganalisis proses pembelajaran pada intinya bertumpuh pada suatu persoalan yaitu bagaimana keterampilan seorang guru dalam melaksanakan kegiatan mengajar agar dapat membelajarkan peserta didik secara efektif dan efisien untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran.

Guru merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran diharuskan dapat berfungsi sebagai fasilitator dalam meningkatkan kecerdasan intelektual peserta didik. Guru harus senantiasa menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk dapat mendorong keberhasilan belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar peserta didik ditentukan oleh kompetensi/kemampuan/keterampilan guru dalam mengajar. Guru dituntut mampu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran, motivasi peserta didik dalam belajar, menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan memilih metode yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakter khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya. Cabang ilmu

yang termasuk anggota rumpun IPA saat ini antara lain Biologi, Fisika, IPA, Astronomi/Astrofisika, dan Geologi.²

Ilmu Pendidikan Alam mempelajari segala yang berkaitan dengan alam berupa kenyataan dan kejadian dalam suatu peristiwa

Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan mata pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh dalam suatu materi pembelajaran yang berbentuk permainan.

Melalui aktifitas bermain, berbagai keinginan dan kebutuhan anak akan terwujud didalamnya. Bermain adalah upaya anak mencobakan dirinya, untuk menumbuhkan kepercayaan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, maka secara tidak langsung akan melatih kemampuan anak. Dengan merancang pembelajaran tertentu untuk dilakukan secara bermain, maka anak akan belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya. Melalui bermain peran peserta didik belajar mengemukakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain sebagai makhluk hidup maupun benda mati, dengan demikian peserta didik akan mampu mengalami dan mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan sebagai peran yang dimainkannya. Anak-anak pada usia sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih mudah atau bahkan

²Wisudawati dan Sulistiyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 22.

sudah dewasa. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas V di SDN 1 Labuan, metode ceramah cenderung masih terpusat pada pembelajaran IPA dalam penyajian materi. Karena menurut guru, metode ceramah merupakan metode yang paling mudah dilaksanakan oleh setiap guru. Hal inilah yang menyebabkan banyak peserta didik menganggap proses pembelajaran IPA itu adalah sesuatu yang membosankan, monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif dan berbagai keluhan lainnya.

Agar penguasaan pelajaran IPA dapat berjalan dengan baik, maka guru dapat mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, agar peserta didik berpindah atau bergerak bekerja atau belajar dalam kelompok serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan metode *role playing* atau bermain peran. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan”. Dengan mencoba menerapkan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA peserta didik diharapkan mampu mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran tersebut

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas proses belajar pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan?
2. Apakah menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik?

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas proses belajar pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan.
- b. Untuk mengetes penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode pembelajaran IPA, sehingga peserta didik akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan mampu mengembangkan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis bagi Peserta didik adalah membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran IPA dengan cara bermain sehingga peserta didik tidak bosan dan termotivasi dalam proses kegiatan belajar.

Manfaat praktis bagi Guru adalah Menambah wawasan tentang metode pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan peserta didik. Manfaat praktis bagi Sekolah adalah sebagai bentuk masukan kepada pihak sekolah SDN 1 Labuan agar lebih mengembangkan metode pembelajaran pada mata pelajaran IPA khususnya kelas V.

D. Penegasan Istilah

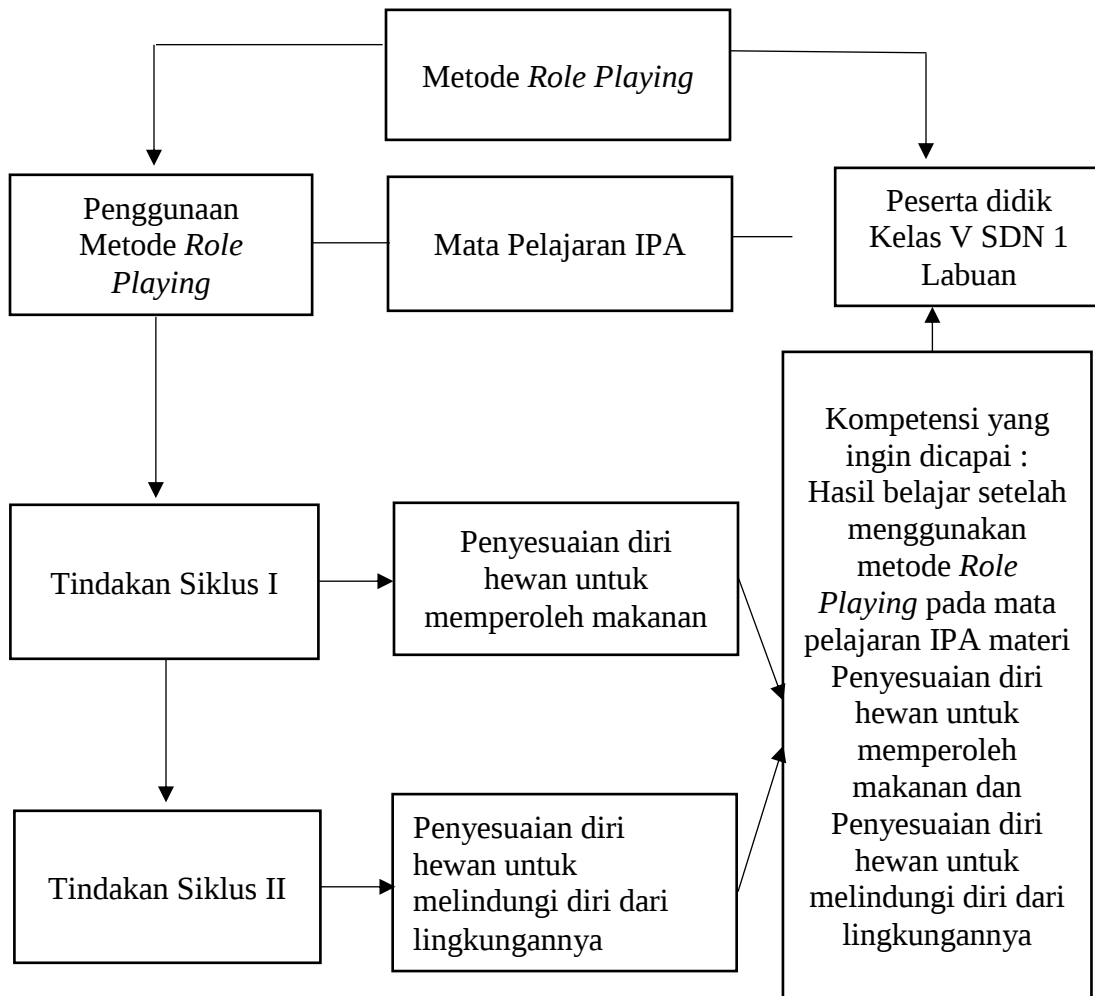
1. Metode Role Playing

Role Playing dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPA yang dilakukan dengan permainan peran oleh peserta didik seperti; peserta berperan sebagai mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar dan anus dalam materi sistem pencernaan manusia. Dalam materi ini, peserta didik dituntut menjelaskan tentang fungsi-fungsi pada alat-alat pencernaan sesuai dengan yang diperankan oleh peserta didik sehingga dalam pelaksanaannya peserta didik menjadi aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian ketika peserta didik bermain peran akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik

2. Hasil Belajar IPA

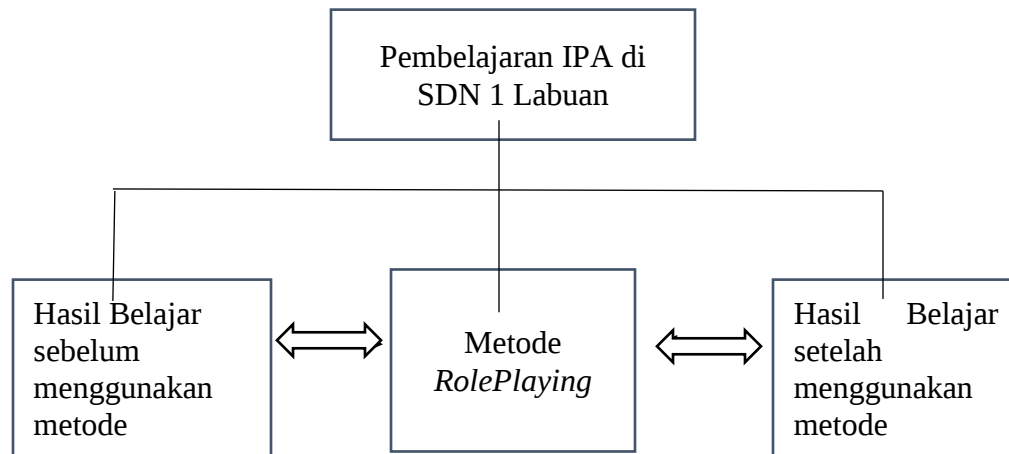
Hasil belajar IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil belajar Peserta didik pada ranah kognitif melalui dilangsungkannya proses pembelajaran IPA dengan menerapkan metode *Role Playing*.

E. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

didalamnya mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang mencakup keseluruhan hal tersebut diatas adalah melalui metode *role playing* atau bermain peran. Metode *role playing* akan menempatkan peserta didik sebagai tokoh atau pribadi tertentu dan berlaku sebagai benda benda tertentu.



Gambar 1.2 Rancangan penelitian

F. Hipotesis Tindakan

Dari kerangka pikir di atas, maka dibuat hipotesis sebagai berikut: penerapan metode *role playing* akan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan yang akan mendorong motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas V di SDN 1 Labuan.

G. Garis-garis Besar Isi

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang masing-masing bab memiliki pembahasan tertentu, namun saling berkaitan erat antara satu dengan yang lainnya. Untuk mengetahui gambaran umum dari isi kelima bab tersebut, maka peneliti akan mengemukakan garis-garis besar isi tersebut sebagai berikut:

Pada awal pembahasan, penulis mengemukakan pendahuluan sebagai bab pertama yang menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah, kerangka pemikiran, hipotesis tindakan, lalu berakhir memberi uraian mengenai garis-garis besar isi. Selanjutnya pada bab kedua penulis peneliti mengemukakan kajian pustaka yang akan dijadikan sebagai kerangka acuan teoritis dalam uraian skripsi ini dengan bahasa sekitar persoalan Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan.

Bab tiga pembaca akan mengetahui jelas penelitian yang akan digunakan, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, indikator keberhasilan dan terakhir prosedur penelitian.

Bab IV berisikan hasil penelitian yang merupakan bagian penting pada skripsi ini sebab berisikan jawaban yang diteliti yaitu tentang persoalan Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan

Bab V adalah penutup yang merupakan bagian terakhir dari pembahasan dalam skripsi ini dan berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan serta merupakan ungkapan pengalaman penulis selama melakukan penelitian, dan saran-saran sebagai masukan dari penulis bagi perbaikan terhadap permasalahan yang diteliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dedi Rezkia Saputra (2015) Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui metode *role playing* pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten Jawa Tengah.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 14 peserta didik dan objeknya adalah pembelajaran IPS peserta didik. Metode pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada ketuntasan belajar peserta didik dari rata-rata nilai pada data awal peserta didik yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di

kelas juga ikut mengalami peningkatan.³ Adapun persamaan penelitian penel ini terhadap penelitian Dedi Rezkia Saputra yaitu; Metode *Role Playing*, Hasil belajar, dan jenis penelitian. Sedangkan perbedaanya yaitu; wilayah populasi, waktu penelitian dan subjek Penelitian.

Irawati (2015), Penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas VI SDN Inpres Sintuwu. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako.

Penelitian ini merupakan ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VI SDN Inpres Sintuwu yang berjumlah 20 orang dengan menerapkan model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)*. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, materi untuk siklus I yaitu benua-benua, dan untuk siklus II yaitu pembagian kawasan disetiap Benua. Hasil penelitian pada siklus I didapatkan ketuntasan klasikal sebesar 85,0%, aktivitas guru berada pada kategori baik yaitu dengan rata-rata presentase aktivitas guru 88,88% serta aktivitas peserta didik berada pada kategori baik yaitu 850%. Pada siklus II aktivitas ketuntasan belajar klasikal sebesar 95,0%, aktivitas guru berada pada kategori sangat baik yaitu 94,44% serta aktivitas peserta didik berada pada kategori sangat baik yaitu dengan rata-rata presentase aktivitas peserta didik 92,5%. Berdasarkan indikator penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model

³ Dedi Rezkia Saputra, *Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten*. (Skripsi sarjana FIP, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015). vii

pembelajaran *course review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas VI SDN Inpres Sintuwu.⁴ Adapun persamaan penelitian peneliti terhadap penelitian Irawati yaitu; Hasil belajar, dan jenis penelitian. Sedangkan perbedaannya yaitu; metode dan model pembelajaran, wilayah populasi, waktu penelitian dan subjek Penelitian.

B. Metode Role Playing

Metode *role playing* adalah metode bermain peran terhadap suatu tokoh yang diperankan oleh peserta didik yang mengandung unsur bermain.

Metode pembelajaran adalah salah satu faktor yang menentukan dalam proses belajar, perbedaan metode yang digunakan dalam pembelajaran akan berdampak pada sebagian kegiatan dan interaksi yang terjadi didalam kelas.⁵

Metode pembelajaran berpengaruh terhadap berhasilnya suatu kegiatan belajar mengajar disuatu kelas

Role playing merupakan suatu bagian atau bentuk dari metode pembelajaran simulasi, tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja, salah satunya simulasi diantaranya sosiodrama, psikodrama dan *role playing*.⁶

Role Playing adalah metode yang menjadikan peserta didik aktif dalam bergerak karena peserta didik sendiri yang memerankan terhadap apa yang harus diperankan.

⁴ Irawati, *penerapan model pembelajaran course review Horay dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SDN Inpres Sintuwu*, (Skripsi Sarjana FKIP Universitas Tadulako, Palu, 2015), Iv.

⁵ Ahmad Walid, *Strategi pembelajaran IPA*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 27.

⁶ Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung : Alfabeta, 2013), 39.

Metode ini juga adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi bersama melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

Penggunaan metode *role playing* memungkinkan para peserta didik mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu.⁷

Role playing atau bermain peran bertujuan menggambarkan sesuatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa peserta didik untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya khayal (imajinasi) tentang pokok yang diperankannya. *Role playing* juga bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk menghayati sebuah interaksi, dengan menggunakan cara yang sudah biasa dilakukannya atau dengan cara baru. Jika memang menggunakan cara baru, maka metode ini juga memberi kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan cara baru itu dan memberinya umpan balik tentang tingkah lakunya dalam interaksi itu.

⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara), 214.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu metode yang digunakan dengan cara berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain. Melalui metode *role playing* peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain, metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui metode *role playing* para peserta didik mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Metode *role playing* salah satu alternatif yang digunakan untuk menjadikan peserta didik lebih bersemangat dan penuh antusias mengikuti pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dan dalam pelaksanaannya diharapkan metode ini bisa digunakan semaksimal mungkin sehingga hasil belajar yang diperoleh bisa tercapai secara optimal. Dengan menggunakan metode *role playing* diharapkan dalam proses pembelajaran, siswa aktif, dapat berpikir secara kritis, dan mampu memecahkan persoalan atau masalah dalam materi pelajaran yang diajarkan.

Tujuan penggunaan metode *role playing* sebagai suatu model pembelajaran yang membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.⁸

⁸Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, CV, 2009), 26.

Melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai saran bagi peserta didik untuk; Menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan bagi siswa pada saat terjun kemasyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain

Selain itu tujuan dari penggunaan dari penggunaan metode role playing yaitu agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

1. Keberhasilan metode pembelajaran

Keberhasilan metode bermain peran tergantung kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya.

Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu: a) Pemanasan (*warming up*), guru berupaya memperkenalkan peserta didik pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan

menguasainya, b) Memilih pemain (*partisipan*), peserta didik dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang memainkannya, c) Menyiapkan pengamat (*observer*), guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran, d) Diskusi dan evaluasi, guru dan peserta didik mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan, e) Peserta didik diajak untuk berbagai pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dianjurkan dengan membuat kesimpulan.⁹

2. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Menurut Sagala:

- a. Keunggulan Metode *Role Playing* ; 1) Murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang didramakan. Sebagai pemain harus memahami dan manghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya,. Dengan demikian daya ingatan murid harus tajam dan tahan lama, 2) Murid akan berlatih dengan berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, 3) Bakat yang terpendam pada murid dapat dipukuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka

⁹ Uno, Hamzah, *model pembelajaran menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 26-28.

akan menjadi pemain yang baik kelak, 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, 5) Murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, 6) Bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

- b. Kelemahan-kelemahan metode *role playing*: 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang aktif, 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain terbatas serta kurang bebas dan kelas lain suka terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.¹⁰

C. Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam adalah pendidikan yang terorganisir untuk mencari pola atau keteraturan dalam alam. Mata pelajaran ilmu pendidikan alam (IPA) berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan, dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar tanggap terhadap lingkungannya, karena dengan belajar IPA peserta didik dapat belajar mengenai fenomena-fenomena alam yang terjadi di lingkungannya.

¹⁰Ibid., 213.

Berdasarkan Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi Lulusan, Mata pelajaran IPA di SD/MI memiliki standar kompetensi lulusan mata pelajaran yaitu : 1) Melakukan pengamatan terhadap gejala alam dan menceritakan hasil pengamatannya secara lisan dan tertulis, 2) Memahami penggolongan hewan dan tumbuhan, serta manfaat hewan dan tumbuhan bagi manusia, upaya pelestariannya, dan interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya, 3) Memahami bagian-bagian tubuh pada manusia, hewan, dan tumbuhan, serta fungsinya dan perubahan pada makhluk hidup, 4) Memahami beragam sifat benda hubungannya dengan penyusunnya, perubahan wujud benda, dan kegunaannya, 5) Memahami berbagai bentuk energi, perubahan dan manfaatnya, 6) Dan memahami matahari sebagai pusat tata surya, kenampakan dan perubahan permukaan bumi, dan hubungan peristiwa alam dengan kegiatan manusia.¹¹

1. Ilmu Pengetahuan Alam untuk peserta didik dapat didefinisikan sebagai : a) Mengamati apa yang terjadi, b) Mencoba memahami apa yang diamati, c) Mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, d) dan Menguji ramalan-ramalan di bawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar.¹²
2. Beberapa aspek penting yang dapat diperhatikan guru dalam memberdayakan anak melalui pembelajaran IPA adalah: a) Pentingnya memahami bahwa pada

¹¹ Akhmat Sudrajat, *Permendiknas no.23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), 355-356.

¹² Haryono, *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2013), 38.

saat memulai kegiatan pembelajarannya, anak telah memiliki berbagai konsepsi, pengetahuan yang relevan dengan materi yang mereka pelajari, b) Aktivitas anak melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA, c) Dalam setiap pembelajaran IPA, kegiatan bertanya menjadi bagian yang penting, bahkan menjadi bagian yang paling utama dalam pembelajaran, d) Dalam pembelajaran IPA memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam menjelaskan suatu masalah.¹³

3. Pada buku panduan KTSP bahwa mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemajuan sebagai: a) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan, e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan alam, f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, g) Memperoleh bekal

¹³ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2016), 10-11.

pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.¹⁴

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar tentang pem belajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan meyelesaikan permasalahan-permasalahan ataupun tugas-tugas dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam sehingga ada kesadaran untuk lebih menghargai alam dan segala yang ada di dalamnya sebagai hasil ciptaan dari Tuhan Yang Maha Esa.

D. Hasil Belajar Pembelajaran IPA

Hasil adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh atau yang dicapai oleh peserta didik pada bidang studi tertentu. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling kokoh. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik .

Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku didalam diri manusia. Bila telah selesai suatu usaha belajar tetapi tidak terjadi perubahan pada diri individu yang

¹⁴ Burhanudin, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA melalui penerapan Metode Bermain Peran (role playing) di kelas V SDN 21 Biau* (Skripsi Sarjana pada FKIP Universitas Tadulako Palu, 2014) 20

belajar, maka tidak dapat dikatakan pada diri individu tersebut telah terjadi proses belajar. Belajar adalah perubahan pengetahuan.¹⁵

Ungkapan tersebut menuntut orang yang belajar mengalami perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari bodoh menjadi pintar, dari tidak berpengalaman menjadi berpengalaman dan lain sebagainya.

Peserta didik berubah dan berkembang karena pengaruh-pengaruh terhadap apa yang dilihat, didengar dan apa yang diajarkan oleh para guru disekolah. “Belajar adalah suatu bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan” .¹⁶

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar pada dasarnya adalah usaha sadar dan terkontrol yang menghasilkan perubahan pada pola pikir seseorang yang menghasilkan perubahan pada diri seseorang. Tanpa belajar manusia akan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan kehidupan yang senantiasa berubah, dengan demikian jelas terlihat bahwa belajar merupakan secara tuntutan yang harus dilakukan sepanjang hayat atau sepanjang kehidupan manusia.

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.¹⁷

Selanjutnya Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran. Pentingnya hasil belajar peserta didik dalam Ilmu pendidikan Alam mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

¹⁵ Nasution, *Ensiklopedia Umum* (Bandung:Jemmars,1982), 38.

¹⁶ Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*,(Bandung:Taristo,1978), 21.

¹⁷ Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Jakarta: Av Publisher 2009), 3.

Karena pada umumnya hasil belajar peserta didik hanya terfokus pada satu ranah saja yaitu ranah kognitif.

Berdasarkan dari beberapa pendapat mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah terjadi perubahan proses berpikir dan tingkah laku siswa yang baru secara keseluruhan secara sengaja, dan disadari.

1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu :
 - a. Faktor *Intern*, berupa: Faktor jasmaniah, terdiri atas; faktor kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis, terdiri atas; intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan dan faktor kelelahan.
 - b. Faktor-faktor *Ekstern*: faktor keluarga (caraorangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga,dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran,di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah), faktor kemasyarakatan (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).¹⁸

Berdasarkan pendapat diatas terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik, namun pada intinya pendataan belajar dapat diklasifikasikan dua faktor yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri

¹⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta,s2003), 57.t

peserta didik maupun dari luar diri peserta didik. Faktor dalam diri peserta didik yaitu fisik, psikologis, dan gaya belajar. Sedangkan dari luar diri siswa yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

2. Ruang Lingkup Hasil Belajar IPA

a. Penilaian Sikap

Penilaian pendidikan dalam ruang lingkup sikap merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi deskriptif tentang perilaku peserta didik

b. Penilaian Pengetahuan

pembelajaran menyajikan sejumlah ilmu dan pengetahuan kepada siswa. Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik bertujuan dalam mengetahui penguasaan pengetahuan oleh peserta didik

c. Penilaian Keterampilan

Penilaian dalam aspek keterampilan dilaksanakan bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengetahuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan yang di kuasai dengan melakukan tugas tertentu.

3. Standar Kelulusan IPA di Sekolah Dasar adalah : a) Melakukan pengamatan terhadap gejala alam dan menceritakan hasil pengamatannya secara lisan dan tertulis, b) Memahami penggolongan hewan dan tumbuhan, serta manfaat hewan dan tumbuhan bagi manusia, upaya pelestariannya, dan interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya, c) Memahami bagian-bagian tubuh pada manusia, hewan, dan tumbuhan, serta fungsinya dan perubahan pada makhluk hidup, d)

Memahami beragam sifat benda hubungannya dengan penyusunnya, perubahan wujud benda, dan kegunaannya, e) Memahami berbagai bentuk energi, perubahan dan manfaatnya, f) Dan memahami matahari sebagai pusat tata surya, kenampakan dan perubahan permukaan bumi, dan hubungan peristiwa alam dengan kegiatan manusia.¹⁹

E. Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

1. Langkah-langkah dan persiapan bermain peran agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* mudah diterapkan maka perlu adanya langkah-langkah yang harus kita pahami terlebih dahulu adalah sebagai berikut:
 - a. Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik,
 - b. Memilih tema,
 - c. Menyusun skenario pembelajaran,
 - d. Pemeranan,
 - e. Tahapan diskusi dan evaluasi,
 - f. Melakukan pemeranan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi.
2. Penerapan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mengantar peserta didik kedalam pembelajaran yang

¹⁹ Ibid., 355-356.

menyenangkan pada mata pelajaran IPA dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar, kemauan dan melibatkan peserta didik menjadi aktif, serta “Peningkatan hasil belajar peserta didik pada ketuntasan belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai rata-rata.”²⁰

Meningkatnya hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode *role playing* dapat diukur dari jumlah yang lebih tinggi terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal suatu pelajaran.

²⁰ Dedi Rezkia Saputra, *Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten*. (Skripsi sarjana FIP, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 17

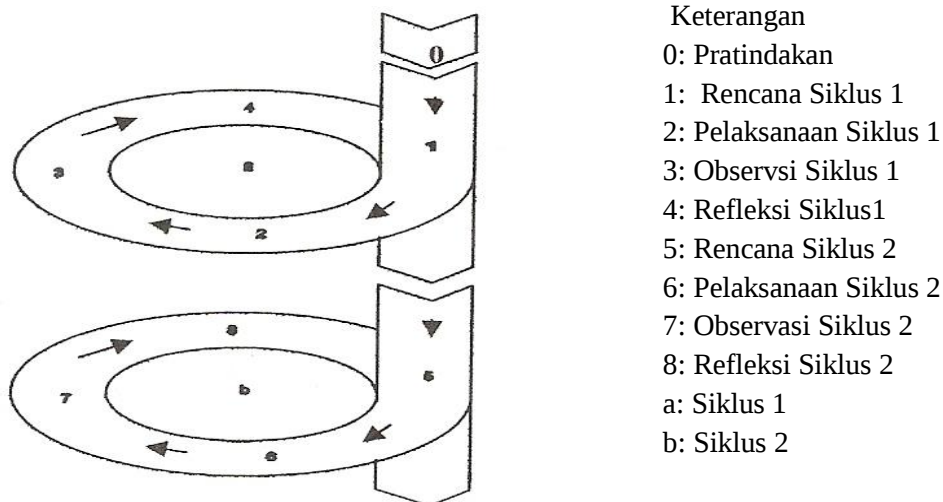
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Desain Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yaitu studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri dan pengalaman kerja yang dilaksanakan secara sistematis dan terencana. “ Penelitian ini mengikuti model penelitian bersiklus yang mengacu pada desain penelitian tindakan”.²¹

Desain Penelitian Tindakan Kelas seperti yang terlihat pada gambar 1.1. Desain ini terdiri dari 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari; Perencanaan tindakan, Pelaksanaan tindakan, Observasi dan, Refleksi.



Gambar 3.1 Diagram alur desain penelitian model Kemmis dan Mc.

Taggart

²¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 84.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas V SDN 1 Labuan, Kecamatan Labuan, Kabupaten Donggala. Peneliti mengambil tempat ini sebagai pusat penelitian, karena sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan metode *Role Playing*.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Labuan yang berjumlah 25 orang, yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. yang diambil adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Labuan. Pada penelitian ini membahas penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan dan Penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri dari lingkungannya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu :

1. Obsevasi, dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung, mulai dari observasi awal mangamati proses belajar antara guru dan peserta didik di kelas V SDN 1 Labuan, sampai dengan pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti kepada peserta didik pada setiap siklus dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas peserta dengan guru.
2. Dokumentasi, dilakukan pengambilan gambar selama proses pembelajaran berlangsung, yang bertujuan untuk memperkuat pembuktian penelitian pada saat pembelajaran di kelas V SDN 1 Labuan.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih dalam mengenai aktivitas guru dan peserta didik di SDN 1 Labuan.

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Aktivitas dalam analisis dan kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahap penelitian sehingga sampai tuntas.²² Sehubungan dengan hal tersebut maka analisis data kualitatif penelitian ini dilakukan sesudah pengumpulan data. Adapun tahap-tahap analisis data kualitatif adalah Mereduksi data, menyajikan data, verifikasi data (penyimpulan).

a. Mereduksi Data

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan dan penyeleksian data yang telah diperoleh mulai dari awal sampai akhir pengumpulan data di SDN 1 Labuan

b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan cara menyusun data secara sederhana kedalam tabel, sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan.

c. Verifikasi (Penyimpulan)

²² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 183.

Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh yang disajikan pada tahap penyajian data.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Daya Searap Individu

Menentukan daya serap individu atau besarnya nilai yang diperoleh siswa dapat dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : Skor Perolehan

SM : Skor Maksimum.²³

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara individu jika presentase daya serap individu sekurang-kurangnya 70. (KKM SDN No.1 Labuan mata pelajaran IPA).

b. Ketuntasan Belajar Klasikal

Menentukan ketuntasan belajar klasikal dapat dilakukan dengan menggunakan rumus :

$$KBK = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

Keterangan :

²³ Purwanto Ngalm, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 102.

KBK : Ketuntasan Belajar Klasikal

$\sum N$: Banyaknya siswa yang tuntas

$\sum S$: Banyaknya seluruh siswa

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika rata-rata 80 % siswa telah tuntas secara individual.

1) Daya Serap Klasikal

Menentukan daya serap klasikal atau daya serap seluru sampel penelitian, maka digunakan rumus (Sugiyono, 2010).²⁴

$$DSK = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

DSK : Daya serap klasikal

SP : Skor Perolehan

SM : Skor Maksimum

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar klasikal jika presentasi daya serap klasikal sekurang-kurangnya 75 %.

2) Nilai Rata-Rata

Maka digunakan rumus (Sugiyono, 2007).²⁵

$\text{Nilai rata –rata (NR)} = \frac{\text{Skor perolehan seluruh siswa}}{\text{jumlah siswa}}$
--

²⁴ Ahlun Nazar, *meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran Course Review Horay di kelas IV SDN 1 Labuan*, (Skripsi Sarjan pada FKIP Universitas Tadulako, 2019), 33.

²⁵ Ibid., 35.

F. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kualitatif Pembelajaran

Indikator kualitatif pembelajaran dalam penelitian ini, dapat dilihat dari dua aspek yaitu hasil obsevasi aktivitas peserta didik dan pengelolaan pembelajaran oleh guru. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika kedua aspek tersebut telah berada dalam kategori baik atau sangat baik. Untuk memperoleh data hasil aktivitas peserta didik dan guru tersebut, digunakan lembar obsevasi yang dianalisis dalam bentuk presentase yang dihitung dengan menggunakan rumus yaitu :

$$\text{Presentasi nilai rata-rata (NP)} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

$90\% \leq \text{NR} \leq 100\%$	: Sangat baik
$70\% \leq \text{NR} < 90\%$	: Baik
$50\% \leq \text{NR} < 70\%$	: Cukup
$30\% \leq \text{NR} < 50\%$	: Kurang
$0\% \leq \text{NR} < 30\%$	: Sangat kurang

2. Indikator Kuantitatif Pembelajaran

Indikator kuantitatif pembelajaran dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila hasil belajar IPA kelas V SDN 1 Labuan mencapai daya serap individu minimal memperoleh nilai 70 (KKM mata pelajaran IPA di SDN 1 Labuan), dan ketuntasan belajar klasikal minimal memperoleh nilai 80 %.

G. Prosedur Penelitian

1. Pra Tindakan

Pada tahap ini dilakukan observasi awal didalam kelas mengenai aktivitas dan memberikan tes awal hasil belajar peserta didik yang akan dijadikan sebagai obyek penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini direncanakan minimal dua kali siklus dimana setiap siklus memiliki tahapan sebagai berikut: Perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun kegiatan-kegiatan dalam setiap siklus yang terdiri dari empat fase tersebut adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas tertentu dijabarkan sebagai berikut:

1) Perencanaan

- a) Membuat rencana pelaksanaan tindakan (RPP)
- b) Membuat lembar observasi aktivitas peserta didik dan aktivitas guru
- c) Mempersiapkan tes hasil belajar untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini disesuaikan dengan rencana telah disusun dalam rencana pembelajaran.

3) Observasi

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi

yang telah dibuat dan melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan.

4) Refleksi

Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis. Dari hasil terus akan dilihat apakah telah memenuhi target pada indikator kerja. Jika belum memenuhi target maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

a. Siklus II

1) Perencanaan

- a) Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi pembelajaran
- b) Menyusun rencana pembelajaran
- c) Menyiapkan materi pembelajaran
- d) Menyiapkan alat evaluasi/tes hasil belajar

2) Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini disesuaikan dengan rencana yang telah disusun dalam rencana pembelajaran siklus II.

3) Observasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan melakukan evaluasi hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan tujuannya adalah untuk mengamati sejauh mana keberhasilan belajar peserta didik pada siklus II.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi tindakan yang dilaksanakan pada siklus I dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Pelaksanaan penelitian siklus II disesuaikan dengan perubahan yang ingin dicapai. Hasil yang diperoleh pada siklus ini dikumpulkan serta dianalisa hasilnya digunakan untuk menetapkan apakah pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Labuan. Jika indikator keberhasilan telah tercapai, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SDN 1 Labuan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan spiritual dan sebagainya yang sangat berguna bagi peserta didik tersebut, pendidikan tidak terlepas dari evaluasi pendidikan di mana pendidikan merupakan proses untuk mengukur dan menilai sudah seberapa besar kemajuan dari pendidikan tersebut.

1. Sejarah Singkat SDN 1 Labuan

Mulai beroperasi dan dipergunakan sejak berdirinya pada tahun 1943 SDN 1 Labuan yang berada di kabupaten Donggala Provinsi Sulawesi Tengah, SDN 1 Labuan merupakan sekolah yang tertua atau sekolah pertama didirikan di Kecamatan Labuan. SDN 1 Labuan salah satu sekolah yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat kecamatan Labuan khususnya Desa Labuan Panimba hingga sekarang, yang dipimpin kepala sekolah yaitu, Ibu Hania, S.Pd.I. Dengan adanya SDN 1 Labuan sangat membantu masyarakat Desa Labuan Panimba untuk menyekolahkan anaknya di tempat yang strategis berada di Desa Labuan Panimba, Tidak ada sejarah yang signifikan di SDN 1 Labuan

SDN 1 Labuan pada awal berdirinya bernama Sekolah Rakyat kemudian terus berkembang mengikuti perkembangan zaman berubah menjadi SDN 2 Labuan di tahun 1965, kemudian pada tahun 2008 berubah menjadi SDN 1 Labuan Panimba, karena perubahan nomen klatur di Kabupaten Donggala, maka diurutkan nama

sekolah berdasarkan desa masing-masing. Pada tahun 2012 SDN 1 Labuan Panimba berganti nama menjadi SDN 1 Labuan sesuai dengan nomen klatur dari Kabupaten agar Sekolah Negeri di urutkan berdasarkan Jumlah Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Labuan hingga sekarang”. Berikut nama-nama kepala sekolah yang menjabat dari tahun 1943 sampai sekarang.

Tabel 4.1

Nama-nama kepala sekolah SDN 1 Labuan²⁶

No	Nama Kepala Sekolah	Tahun Menjabat
1	Azhar	1943-1972
2	J. Ladjuma	1972-1989
3	Moh. Rais Kadjadina	1989-1998
4	Basri Yado	1998-2001
5	Amir Lahali, S.Pd.	2001-2006
6	Yusmariati Yusuf, S.Pd.	2006-2017
7	Hania, S.Pd.	2017-Sekarang

Sumber Data: Wawancara Kepala Sekolah

2. Identitas

- a. Nama sekolah : SDN 1 Labuan
- b. NPSN : 40200518
- c. Status Sekolah : Negeri
- d. Alamat Sekolah : Jl. Tupua No. 083
Desa Labuan Panimba, Kecamatan Labuan,
Kabupaten Donggala.
- e. Akreditasi : B

²⁶ Sumber Data: Wawancara Kepala Sekolah, Tanggal 15 Oktober 2019

f. Tgl/Bln/Thn didirikan : 01/01/1943

g. Nama kepala sekolah : Hania, S.Pd.I

3. Visi, Misi Dan Tujuan SDN 1 Labuan

a. Visi Sekolah

Mewujudkan Sumber Daya, Akhlak Mulia, IPTEK Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya sesuai Ajaran agama dalam melaksanakan wajib belajar

b. Misi Sekolah

Sebagai upaya mewujudkan visi di atas maka misi SDN 1 Labuan adalah:

- 1) Mengembangkan IPTEK, Olahraga dan seni
- 2) Meningkatkan pendidikan berorientasi pada Akhlak dan budi pekerti
- 3) Memperkokoh iman dan persaudaraan
- 4) Menciptakan pola hidup yang bersih dan sehat
- 5) Menanamkan rasa cinta terhadap lingkungan.²⁷

c. Tujuan Sekolah

Seiring dengan rumusan visi dan misi di atas, serta tuntutan kebutuhan masyarakat, maka tujuan pendidikan SDN 1 Labuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya lingkungan sekolah yang nyaman
2. Meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dan ekstrakurikuler

²⁷ Sumber Data: Laporan bulanan SDN 1 Labuan, operator, Tanggal 15 Oktober 2019.

3. Penguasaan dasar-dasar IPTEK untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

4. Keadaan Pendidik SDN 1 Labuan

Tabel 4.2

Keadaan Pendidik di SDN 1 Labuan Tahun Ajaran 2019-2020²⁸

No	Nama	Jabatan
1	Hania S.Pd.I,	Kepala Sekolah
2	Dian Sartika, S.Pd., M.Pd.	Wali Kelas VI
3	Asmun	Wali Kelas V
4	Arwiyah, S.Pd.	Wali Kelas IV
5	Hj. Hamna	Wali Kelas III
6	Nilam, S.Pd.	Wali Kelas II
7	Sandra Devi, S.pd.	Wali Kelas I
8	Zaenab, S.Pd.I	Guru Bidang Studi PAI
9	Ihda, S.Pd., M.pd.	Guru Bidang Studi Matematika
10	Muhammad Sadli, S.Pd.	PJOK
11	Laily Humaira, S.E.	Operator

Sumber Data: Laporan bulanan SDN 1 Labuan

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, guru-guru yang menjabat di SDN 1 Labuan berjumlah 11 orang. Hania, S.Pd.I., selaku kepala sekolah, Dian Sartika, S.Pd., M.Pd., selaku wali kelas VI yang bertugas mengarahkan peserta didik kelas VI. Asmun selaku wali kelas V yang bertugas mengarahkan peserta didik kelas V. Arwiyah, S.Pd., selaku wali kelas IV yang bertugas mengarahkan peserta didik kelas IV. Hj. Hamna selaku wali kelas III yang bertugas mengarahkan peserta didik kelas III. Nilam, S.Pd., selaku wali kelas II yang bertugas mengarahkan peserta didik kelas

²⁸ Sumber Data: Laporan bulanan SDN 1 Labuan, operator, Tanggal 15 Oktober 2019

II. Sandra Devi, S.Pd., selaku wali kelas I yang bertugas mengarahkan peserta didik kelas I. Zaenab, S.Pd.I., selaku guru bidang studi yang mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ihda, S.Pd., M.Pd. selaku guru bidang studi yang mengajarkan mata pelajaran matematika. Muhammad Sadli, S.Pd., selaku guru bidang studi yang mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Laily Humaira, S.E., selaku operator SDN 1 Labuan yang bertugas dibidang manajemen sekolah.

5. Keadaan Peserta Didik di SDN 1 Labuan

Tabel 4.3

Keadaan Peserta Didik di SDN 1 Labuan tahun ajaran 2019/2020²⁹

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas I	L	7	16
		P	9	
2	Kelas II	L	6	20
		P	14	
3	Kelas III	L	5	18
		P	13	
4	Kelas IV	L	8	22
		P	14	
5	Kelas V	L	14	25
		P	11	
6	Kelas VI	L	9	23
		P	14	
Jumlah				124

Sumber Data: Laporan bulanan SDN 1 Labuan

Berdasarkan tabel 4.3 diatas, keadaan peserta didik di SDN 1 Labuan kelas I sampai dengan kelas VI berjumlah keseluruhan 124 orang. Kelas I berjumlah 16

²⁹ Sumber Data: Laporan bulanan SDN 1 Labuan, Operator Tanggal 15 Oktober 2019

orang dengan jumlah laki-laki 7 orang dan perempuan berjumlah 9. Kelas II berjumlah 20 orang dengan jumlah laki-laki 6 orang dan perempuan berjumlah 14. Kelas III berjumlah 18 orang dengan jumlah laki-laki 5 orang dan perempuan berjumlah 13. Kelas IV berjumlah 22 orang dengan jumlah laki-laki 8 orang dan perempuan berjumlah 14. Kelas V berjumlah 25 orang dengan jumlah laki-laki 14 orang dan perempuan berjumlah 11. Kelas VI berjumlah 23 orang dengan jumlah laki-laki 9 orang dan perempuan berjumlah 14.

6. Sarana Dan Prasarana

Dalam proses pelaksanaan pendidikan agar menjadi lebih efektif dibutuhkan fasilitas sarana dan prasarana yang baik, dalam proses pembelajaran pendidik dituntut harus bisa menggunakan berbagai media pembelajaran agar peserta didik dapat mudah menyerap dan menerima pelajaran.

Sarana dan prasarana tidak hanya dibutuhkan dalam proses pembelajaran tetapi juga dalam hal sarana dan prasarana yang mendukung dalam sebuah sekolah yang bisa dipergunakan oleh pendidik maupun peserta didik, adapun sarana dan prasarana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4

Keadaan Sarana dan Prasarana di SDN 1 Labuan Tahun Ajaran 2019/2020³⁰

No	Kategori	Jenis Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Sarana	1. Meja peserta didik	124	Baik
		2. Kursi peserta didik	124	Baik
		3. Meja pendidik	17	Baik
		4. Kursi Pendidik	17	Baik
		5. Papan tulis	6	Baik
		6. Absen Kelas	6	Baik
		7. Lemari kantor	4	Baik
		8. Computer	3	Baik
		9. Printer	4	Baik
		10. Infocus	2	Baik
		11. Kursi tamu	9	Baik
		12. Tiang bendera	1	Baik
		13. Lemari kelas	6	Baik
2	Prasarana	1. Ruang kelas	6	Baik
		2. Ruang kantor	1	Baik
		3. Ruang pendidik	1	Baik
		4. Ruang Kepsek	1	Baik
		5. Perpustakaan	1	Baik
		6. Wc	2	Baik
		7. Kantin	4	Baik

Sumber Data: Laporan bulanan SDN 1 Labuan

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, sarana dan prasarana di SDN 1 Labuan dapat dikatakan membaik karena jenis-jenis fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran.

³⁰ Sumber Data: Laporan bulanan SDN 1 Labuan, Tanggal 15 Oktober 2019

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pra tindakan

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti mengadakan studi pendahuluan pada tanggal 14 Oktober 2019. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengadakan pertemuan dengan Kepala sekolah SDN 1 Labuan. Pada pertemuan tersebut peneliti menyampaikan maksud untuk melakukan penelitian dikelas V SDN 1 Labuan. Untuk mengetahui dengan jelas keadaan peserta didik serta melakukan wawancara dengan guru yang mengajar dikelas tersebut dalam rangka melakukan pengumpulan data sehubungan dengan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian serta menetapkan materi pembelajaran yang akan dijadikan bahan penelitian. Langkah selanjutnya guru (peneliti) melaksanakan tes awal yang diikuti oleh 25 peserta didik, pada tanggal 15 Oktober 2019 untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberikan tindakan pada materi Penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makan dan Penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri dari lingkungannya.

Tabel 4.5

Analisis Hasil Belajar Pra Tindakan

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor Perolehan Tertinggi	73 (2 orang)
2	Skor Perolehan Terendah	0 (1 orang)
3	Banyaknya Peserta didik Yang Tuntas	2
4	Banyaknya Peserta Didik yang Tidak Tuntas	23
5	Presentase Ketuntasan Klasikal	8%

Berdasarkan tabel 4.5 diatas hasil analisis, dari 25 orang peserta didik yang telah mengikuti tes awal pada tanggal 15 Oktober 2019, hanya 2 orang peserta didik yang tuntas dan daya serap individu 34,36% dengan ketuntasan klasikal sebesar 8% hal ini menunjukan bahwa ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan oleh sekolah sebesar 80% belum tercapai, apabila dibandingkan dengan kriteria penilaian yang dijadikan acuan dalam penelitian ini, nilai tersebut masih tergolong kategori kurang (gagal). Selanjutnya berdasarkan hasil tes pra tindakan, peneliti bersama guru kelas V membicarakan hasil pengamatan yang didapatkan dan kemudian membicarakan rencana perbaikan tindakan pembelajaran. Tindakan ini direncanakan terdiri dari 2 (dua) siklus, dan dalam tiap siklus terdiri dua kali pertemuan. Dalam pelaksanaannya peneliti bertindak sebagai guru dan guru kelas V bertindak sebagai pengamat (observer), hasil tes pra tindakan dapat dilihat pada lampiran 5.

2. Tindakan Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada tindakan siklus I meliputi pra tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun masing-masing kegiatan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Tindakan Awal

Pada kegiatan ini ada beberapa hal yang dilakukan peneliti yang berhubungan dengan persiapan melakukan penelitian yaitu:

- 1) Menetapkan pengamat atau observer.
- 2) Memilih materi yang akan diajarkan.

- 3) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 4) Membuat lembar kerja siswa (LKS)
- 5) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- 6) Mempersiapkan alat/media yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- 8) Menyiapkan lembar observasi peserta didik dan guru.
- 9) Mempersiapkan tes/soal yang digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus ini, dilakukan 2 kali pertemuan di kelas dengan alokasi waktu (2x35 menit) untuk setiap pertemuan. Pertemuan pertama yaitu pada tanggal 17 Oktober dan pertemuan kedua 22 Oktober 2019 untuk pelaksanaan tes akhir tindakan di kelas V SDN 1 Labuan.

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus ini adalah pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* dengan materi Penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan. Pada penelitian ini, peneliti di damping oleh observer yaitu wali kelas V.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dibagi dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Adapun tahap pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Dalam kegiatan ini terlebih dahulu peneliti membuka pelajaran dengan memberikan salam, menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa dan

mengecek kehadiran peserta didik. Selanjutnya peneliti menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti terbagi dalam 3 tahap pelaksanaan yaitu:

(a) Eksplorasi

Dalam tahap eksplorasi, guru memulai dengan menjelaskan materi sebagai pengantar yaitu mengenai Penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan, kemudian guru menampilkan beberapa gambar di depan kelas, dari gambar tersebut guru dan peserta didik melakukan tanya jawab mengenai Penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan, kemudian guru menampilkan gambar dan guru menunjuk beberapa peserta didik. Dari gambar tersebut guru dan peserta didik melakukan tanya jawab..

(b) Elaborasi

Tahap elaborasi dimulai dengan guru mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang peserta didik yang memiliki tingkat akademik berbeda-beda. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan transisi kedalam kelompok-kelompok belajar sehingga waktu yang digunakan dapat diefisienkan. Selanjutnya guru membagikan soal kepada masing-masing kelompok yang sudah dibentuk dan guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengerjakan soal tersebut bersama kelompoknya masing-masing. Setelah itu semua kelompok selesai mengerjakan soalnya, guru menyuruh peserta didik untuk tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil

kerjanya dan peserta didik yang lain mendengarkan dan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang mempersentasikan hasil kerjanya. Setelah semua kelompok tampil, guru meluruskan jawaban-jawaban yang kurang tepat dari beberapa jawaban yang di presentasikan masinh-masing kelompok. Kemudian guru mengarahkan perwakilan dari setiap kelompok untuk memerankan tokoh yang telah dipilihkan oleh guru untuk kelompok dan mempresentasikan di depan kelas. Selanjutnya guru melanjutkan dengan bertanya jawab kepada peserta didik tentang hal-hal yang belum dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

(c) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi guru memberikan penjelasan yang benar mengenai hasil kerja yang telah dilakukan peserta didik, serta memperbaiki kesalahan yang dilakukan peserta didik.

3). Kegiatan Akhir

Peserta didik diberi kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Selanjutnya guru dan peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari, dan guru mengahiri pelajaran dengan salam.

Pertemuan kedua siklus I, dilaksanakan pada hari selasa tanggal 22 Oktober 2019 dan dilakukan evaluasi keseluruhan untuk siklus I dengan tes seperti yang terlihat pada lampiran 7. Dari hasil evaluasi siklus I tersebut, terlihat 13 peserta didik yang tuntas dan 12 orang peserta didik yang tidak tuntas dalam proses pembelajaran.

c. Observasi Siklus I

Observasi dilakukan oleh obsever yang telah ditunjukkan sebelumnya, dalam kegiatan ini obsever mengamati kegiatan peneliti sebagai guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil observasi guru disiklus I memperoleh nilai rata-rata 69,44%. Dari hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran memperlihatkan bahwa aktivitas guru berada dalam kategori kurang. Berdasarkan hasil yang didapatkan di atas, peneliti melakukan konfirmasi kepada guru lain, guna mendapatkan solusi terbaik dalam memperbaiki kekurangan yang didapatkan. Hasil diskusi bersama, bahwa peneliti harus berperan aktif dalam mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam menerapkan Metode *Role Playing*.

Berdasarkan hasil yang didapat, menunjukan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* sudah cukup dibandingkan tahap pra tindakan. Hal ini terlihat dari hasil observasi siswa memperoleh nilai rata-rata 65% dan berada dalam kategori cukup. Hal ini menunjukan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran belum berhasil dengan baik.

d. Hasil Belajar Siklus I

Setelah selesai pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus I dengan menggunakan Metode *Role playing*, kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes untuk mengetahui kemampuan masing-masing siswa. Bentuk tes kemampuan belajar yang diberikan adalah uraian tes dengan jumlah soal 4 butir soal. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 52%, daya serap klasikal 65%.

Tabel 4.6

Analisis hasil belajar peserta didik pada Siklus I

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor Perolehan Tertinggi	89 (6 orang)
2	Skor Perolehan Terendah	33 (3 orang)
3	Banyaknya Peserta didik Yang Tuntas	13
4	Banyaknya Peserta Didik yang Tidak Tuntas	12
5	Presentase Ketuntasan Klasikal	52%

Berdasarkan tabel 4.6 di atas hasil analisis siklus I ini memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa belum sesuai dengan standar kriteria ketuntasan minimal yakni bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajar klasikal jika rata-rata 80% peserta didik belum tuntas secara individual dan daya serap individu sekurang-kurangnya memperoleh nilai 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil kegiatan pembelajaran siklus I belum berhasil. Analisis hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat di lampiran 8.

e. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi siklus I, masih terdapat beberapa kekurangan pada tindakan siklus I antara lain:

- 1) Peserta didik masih terlihat pasif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.
- 2) Dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran secara keseluruhan kualitas pembelajaran masih tergolong cukup dan belum memenuhi indikator kinerja yang dipersyaratkan.

- 3) Dari analisis tes hasil belajar diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal 52% yang belum memenuhi kreteria ketuntasan belajar klasikal.

Hasil refleksi diatas masih terdapat kekurangan-kekurangan pada siklus I, dengan kata lain tujuan pembelajaran pada siklus I belum tercapai sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar, maka peneliti segera melakukan perbaikan dan persiapan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus II dengan memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I.

3. Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakuan dari tindakan awal, pelaksanaan siklus II tidak jauh berbeda dengan pelakssaan siklus I, hanya saja beberapa hal yang dianggap kurang pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II dan disesuaikan dengan perubahan yang ingin dicapai.

a. Tindakan Awal

Pada kegiatan ini ada beberapa hal yang dilakukan peneliti yang berhubungan dengan persiapan melakukan penelitian yaitu:

- 1) Meyiapkan materi yang akan diajarkan.
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan media gambar sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 4) Membuat lembar observasi guru dan observasi aktivitas siswa siklus II.
- 5) Menyiapkan tes evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus ini, juga dilaksanakan 2 kali pertemuan di kelas dengan alokasi waktu (2x35 menit) untuk setiap pertemuan. Pertemuan pertama yaitu pada tanggal 24 Oktober dan pertemuan kedua 29 Oktober 2019 untuk pelaksanaan tes akhir tindakan di kelas V SDN 1 Labuan.

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus ini adalah pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* dengan materi Penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri dari lingkungannya. Pada penelitian ini, peneliti di damping oleh observer yaitu guru kelas V.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dibagi dalam tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Adapun tahap pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Dalam kegiatan ini terlebih dahulu peneliti membuka pelajaran dengan memberikan salam, menunjuk salah satu peserta didik untuk memimpin doa dan mengecek kehadiran serta pengondisian kelas. Guru mempersiapkan media yang akan digunakan. Guru melakukan apresepsi yaitu mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi sebelumnya. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan pemberian motivasi kepada peserta didik agar mengikuti pembelajaran dengan baik dan penuh semangat.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti terbagi dalam 3 tahap pelaksanaan yaitu:

(a) Eksplorasi

Dalam tahap eksplorasi, guru memulai dengan menjelaskan materi sebagai pengantar yaitu Penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri dari lingkungannya, kemudian guru menampilkan beberapa gambar di depan kelas, dari gambar tersebut guru dan peserta didik melakukan tanya jawab. Selanjutnya peneliti menjelaskan cara menghargai keanekaragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar dan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti tentang materi yang diajarkan.

(b) Elaborasi

Tahap elaborasi dimulai dengan guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang peserta didik yang memiliki tingkat akademik berbeda-beda. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan transisi ke dalam kelompok-kelompok belajar sehingga waktu yang digunakan dapat diefisienkan. Selanjutnya guru membagikan soal kepada masing-masing kelompok yang sudah dibentuk dan guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengerjakan soal tersebut bersama kelompoknya masing-masing. Setelah itu semua kelompok selesai mengerjakan soalnya, guru menyuruh peserta didik untuk tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan peserta didik yang lain mendengarkan dan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang mempresentasikan hasil kerjanya. Setelah semua kelompok tampil, guru meluruskan jawaban-jawaban yang kurang tepat dari beberapa jawaban

yang di presentasikan masing-masing kelompok. Kemudian guru mengarahkan perwakilan dari setiap kelompok untuk memerankan tokoh yang telah dipilihkan oleh guru untuk kelompok dan mempresentasikan di depan kelas. Selanjutnya guru melanjutkan dengan bertanya jawab kepada peserta didik tentang hal-hal yang belum dimengerti dan dipahami oleh peserta didik.

(c) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi guru memberikan penjelasan yang benar mengenai hasil kerja yang telah dilakukan peserta didik, serta memperbaiki kesalahan yang dilakukan peserta didik.

(d) Kegiatan Akhir

Peserta didik diberi kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Selanjutnya guru dan peserta didik membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari, dan guru mengahiri pelajaran dengan salam.

Pertemuan kedua siklus II, dilaksanakan pada hari kamis tanggal 29 Oktober 2019 dan dilakukan evaluasi keseluruhan untuk siklus II dengan tes seperti yang terlihat pada lampiran 11. Dari hasil evaluasi siklus II tersebut, terlihat 21 orang peserta didik yang tuntas dan 4 orang peserta didik yang tidak tuntas dalam proses pembelajaran.

c. Observasi Siklus II

Observasi dilakukan oleh observer yang telah ditunjuk sebelumnya, dalam kegiatan ini observer mengamati kegiatan peneliti yang dalam hal ini sebagai guru dan siswa proses pembelajaran. Hasil observasi guru siklus II memperoleh nilai rata-

rata 88,88%. Dari hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran memperlihatkan bahwa aktivitas guru berada dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahawa kemampuan guru dalam mengelolah kelas dan membawakan materi dalam pembelajaran sudah baik. Obesrvasi aktivitas siswa di siklus II diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 87,5%. presentase nilai rata-rata hasil observasi siswa tersebut memperlihatkan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas berada dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Hasil Belajar Siklus II

Setelah selesai pelaksanaan tindakan siklus II dengan menggunakan metode Metode *Role Playing*, kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes untuk mengetahui kemampuan akhir masing-masing peserta didik. Bentuk tes kemampuan belajar yang diberikan adalah tes essay dengan jumlah soal 5 butir.

Hasil evaluasi pembelajaran siklus II menunjukkan, bahwa kemampuan siswa kelas V SDN 1 Labuan sudah menunjukkan hasil yang baik dengan daya serap klasikal 82,4% seta ketuntasan belajar klasikal 84%.

Tabel 4.7

Analisis Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor Perolehan Tertinggi	100 (2 orang)
2	Skor Perolehan Terendah	42 (1 orang)
3	Banyaknya Peserta didik Yang Tuntas	21
4	Banyaknya Peserta Didik yang Tidak Tuntas	4
5	Presentase Ketuntasan Klasikal	84%

Berdasarkan tabel 4.7 hasil belajar memberikan penjelasan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas sudah memperoleh hasil yang diinginkan walaupun masih terdapat 4 orang peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil kegiatan pembelajaran siklus II sudah berhasil. Hasil ketuntasan minimal (KKM) yaitu daya serap individu minimal memperoleh nilai 70 dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal apabila tingkat ketuntasan peserta didik mencapai 80% dari jumlah peserta didik keseluruhan serta suatu kelas dikatakan tuntas belajar klasikal jika presentasi daya serap klasikal sekurang-kurangnya 75%. Analisis hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada lampiran 13.

e. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi siklus I masih terdapat beberapa kekurangan pada tindakan siklus I. Oleh karena itu guru/peneliti mencoba alternatif tindakan untuk menutupi kekurangan-kekurangan pada siklus I yang selanjutnya diperbaiki pada siklus II. Setelah pelaksanaan tindakan siklus II dengan mengacu pada

perbaikan kekurangan-kekurangan di siklus I, maka dapat dikemukakan kelebihan-kelebihan dari siklus II antara lain adalah:

- 1) Aktivitas peserta didik semakin meningkat karena peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.
- 2) Dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran secara keseluruhan kualitas pembelajaran tergolong dalam kriteria kurang dan baik, dan sudah memenuhi indikator kinerja yang dipersyaratkan.
- 3) Dari analisis tes hasil belajar siklus II diperoleh presentase ketuntasan belajar klasikal 84% yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar klasikal.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa penelitian tindakan kelas ini secara keseluruhan kriteria aktivitas guru dan siswa serta analisis tes hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan pada indikator kinerja.

4. Pengujian Indikator Kinerja

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa 65,6% dan ketuntasan belajar klasikal 52% mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata peserta didik 82,4% dan ketuntasan belajar klasikal 84%. Selain itu hasil observasi aktivitas guru dan siswa berada pada kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 1 Labuan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini dibahas hasil penelitian mengenai Penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan dan Penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri dari lingkungannya dengan menggunakan Metode *Role Playing* di SDN 1 Labuan. Penyebab rendahnya pengetahuan peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya sesuai dengan hasil lapangan bahwa penggunaan metode sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga hal tersebut menjadi salah satu penyebab pembelajaran dapat efektif. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, maka peneliti berupaya semaksimal mungkin mengajar, melatih dan membimbing peserta didik agar mengalami perubahan yang lebih baik. Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu memberikan konsep dasar materi Penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan dan Penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri dari lingkungannya, yang harus mereka pahami, kemudian ke contoh lalu pada tujuan yang ingin diteliti.

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA melalui penerapan Metode *Role Playing*. Dari hasil penelitian yang dilaksanakan, yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini yaitu tes hasil pra tindakan, ketuntasan belajar klasikal mencapai 8% dengan nilai rata-rata 34,36%. Hasil perolehan ini belum mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan. Hasil ini memberi penjelasan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas belum memperoleh hasil yang diinginkan ini terbukti dari hasil tes pra tindakan menunjukkan bahwa dari 25 peserta didik hanya 2 orang peserta didik yang tuntas dalam

pembelajarannya. Peserta didik tidak termotivasi untuk belajar karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan penggunaan metode yang kurang bervariasi dan tanpa berupaya mencoba model pembelajaran atau menggunakan media yang lebih tepat sesuai dengan materi yang diajarkan, maka peserta didik hanya akan melihat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Metode dan media mengajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Untuk mengatasi permasalahan ini, maka yang perlu dilakukan adalah mengubah cara mengajar, agar peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan sebaiknya bersifat aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tertekan selama pembelajaran berlangsung. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan metode *Role Playing*. Melalui metode pembelajaran *Role Playing* peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran karena dengan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kegairahan peserta didik dalam mengikuti pelajaran, dapat menghindarkan kejenuhan, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat mempermudah dan memperjelas penyampaian materi dari guru kepada peserta didik.

Selanjutnya hasil tes siklus I, ketuntasan belajar klasikal mencapai 52% dengan nilai rata-rata 65,6%. Hasil perolehan ini memperlihatkan hasil belajar peserta didik belum sesuai dengan standar kriteria ketuntasan maksimal yaitu bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal apabila tingkat ketuntasan peserta didik

mencapai 80% dari jumlah peserta didik keseluruhan dan daya serap individu sekurang-kurangnya 75%. Hasil observasi aktivitas guru memperoleh presentase sebesar 66,6% atau berada pada kategori cukup. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa memperoleh presentase sebesar 65% atau berada pada kategori cukup. Hal ini memperlihatkan bahwa selama proses pembelajaran, peserta didik maupun guru berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang baik sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan metode dalam pelaksanaan proses pembelajaran ini sangat diutamakan guna menimbulkan motivasi, gairah belajar dan dapat merangsang peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada siklus II peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat. Dari hasil evaluasi pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik menunjukkan hasil yang baik dengan nilai rata-rata peserta didik mencapai 82,4% dan ketuntasan belajar klasikal 84%. Hasil ini memberikan penjelasan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas sudah memperoleh hasil yang diinginkan walaupun masih terdapat 4 orang peserta didik yang belum tuntas dalam pembelajarannya, dan untuk ke 4 peserta didik tersebut akan diberikan remedial sehingga mendapatkan ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil kegiatan pembelajaran siklus II sudah berhasil. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator yang menjadi salah satu syarat kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu daya serap individu sekurang-kurangnya 70%, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara klasikal apabila tingkat ketuntasan peserta didik mencapai 80% dari jumlah peserta didik keseluruhan serta suatu kelas

dikatakan tuntas belajar klasikal jika presentasi daya serap klasikal sekurang-kurangnya 75%. Aktivitas guru berada kategori baik dengan nilai 88,8%, dan begitu pula aktivitas siswa berada pada kategori sangat baik dengan nilai 87,5%. Dari hasil yang telah dipaparkan dapat dilihat bahwa peranan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 1 Labuan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 1 Labuan. Hal ini terlihat pada hasil pra tindakan dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 8% dengan nilai rata-rata 34,36% dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 23 orang. Selanjutnya hasil tes siklus I, ketuntasan belajar klasikal 52% dengan nilai rata-rata sebesar 65,6% dengan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 12 orang. Pada siklus II nilai belajar klasikal mencapai 84% dengan nilai rata-rata sebesar 82,4% serta jumlah peserta didik yang tidak tuntas berkurang, sehingga tersisa 4 peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan Metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN 1 Labuan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Sebagai guru, hendaknya guru dapat menggunakan Metode *Role Playing* pada proses belajar mengajar di kelas V SDN 1 Labuan. Guru hendaknya menyiapkan metode dan media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. sebagai seorang guru harus kreatif dalam menggunakan

metode dan media yang sesuai dengan materi yang di ajarkan agar peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan.

2. Untuk meningkatkan kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing*, jangan hanya mengandalkan metode ceramah akan tetapi harus ditunjang dengan metode-metode yang lain
3. Proses pembelajaran diperlukan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga diperlukan keterampilan guru dalam mengajar, memilih metode dan media pembelajaran dan menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran.
4. Pemerintah sebagai salah satu unsur yang bertanggung jawab atas pembangunan dibidang pendidikan, diharapkan dapat menyediakan buku-buku pelajaran yang diberikan kepada pihak sekolah dan sesuai dengan jumlah peserta didik dan guru.
5. Bagi penulis berikutnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan penelitian lanjutan sehingga hasil yang diperoleh dapat berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. *Prosedur penelitian suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Burhanudin. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA melalui penerapan Metode Bermain Peran (role playing) di kelas V SDN 21 Biau*. Skripsi Sarjana pada FKIP Universitas Tadulako Palu, 2014.
- Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Av Publisher, 2009.
- Dedi Rezkia Saputra. *Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten*. Skripsi sarjana FIP, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Hamalik. *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Taristo, 1978.
- Hamalik Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006
- Haryono. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepel Press, 2013
- Irawati. *penerapan model pembelajaran course review Horay dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SDN Inpres Sintuwu*. Skripsi Sarjana FKIP Universitas Tadulako, Palu, 2015.
- Nasution. *Ensiklopedia Umum*. Bandung: Jemmars, 1982.
- Nana Syaodih Sukmadinata. *metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Nazar Ahlun. *meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran Course Review Horay di kelas IV SDN 1 Labuan*. Skripsi Sarjan pada FKIP Universitas Tadulako, 2019.
- Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta CV, 2009.
- Samatowa Usman. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, 2016.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Arcan, 1998.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003.
- Sudrajat Akhmat. *Permendiknas no.23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas, 2006.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Syah Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2008.

- Tanzeh Ahmad. *Metotologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta :Teras, 2011.
- Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, dan Sri Harmianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta, 2013.
- Uno, Hamzah. *model pembelajaran menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Wahyuni Ajeng. *Pengaruh Metode role playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Di Kelas V SD Inpres Perumnas Tinggede. Skripsi Sarjana pada FKIP Universitas Tadulako*, Palu, 2014.
- Walid Ahmad. *Strategi pembelajaran Ipa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Wisudawati dan Sulistiyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.

Lampiran-Lampiran

LAMPIRAN 1

OBSERVASI LAPANGAN

Nama Observer : Suryadi

Lokasi Observasi : SDN 1 Labuan, Desa Labuan Panimba, Kecamatan
Labuan, Kabupaten Donggala

Waktu Observasi : Sabtu 18 mei 2019

Pada saat peneliti melakukan pengamatan di kelas V SDN 1 Labuan, peneliti mengamati proses pembelajaran untuk mengamati apakah ada masalah yang dialami dalam proses belajar mengajar. Setelah pengamatan berlangsung peneliti melihat peserta didik merasa bosan, jenuh bahkan ada peserta didik yang bermain pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini sebabkan guru yang masih menggunakan metode ceramah, dari metode ceramah yang diterapkan oleh guru maka peneliti berinisiatif mengangkat penelitian yang membahas tentang metode *role playing* atau metode bermain peran yang didalamnya mengandung unsur bermain sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain.

Melalui aktifitas bermain peserta didik dapat menumbuhkan kepercayaan diri, menyadari adanya peran yang berbeda, memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain, dengan demikian peserta didik akan mampu mendalami pikiran dan perasaan sebagai peran yang dimainkannya. Anak-anak usia sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih mudah atau bahkan sudah dewasa. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung..

LAMPIRAN 2

PEDOMAN WAWANCARA

Identitas Responden

Nama : Hania, S.Pd.I

Pendidikan Terakhir : Sarjana (S1)

Jabatan : Kepala SDN 1 Labuan

Daftar Pertanyaan:

1. Apakah ibu dapat menjelaskan sejarah SDN Labuan?

Jawaban

Mulai beroperasi dan dipergunakan sejak berdirinya pada tahun 1943 SDN 1 Labuan yang berada di kabupaten Donggala Provinsi Sulawesi Tengah, SDN 1 Labuan merupakan sekolah yang tertua atau sekolah pertama didirikan di Kecamatan Labuan. SDN 1 Labuan salah satu sekolah yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat kecamatan Labuan khususnya Desa Labuan Panimba hingga sekarang, yang dipimpinn kepala sekolah yaitu, Ibu Hania, S.Pd.I. Dengan adanya SDN 1 Labuan sangat membantu masyarakat Desa Labuan Panimba untuk menyekolahkan anaknya di tempat yang strategis berada di Desa Labuan Panimba, Tidak ada sejarah yang signifikan di SDN 1 Labuan

SDN 1 Labuan pada awal berdirinya bernama Sekolah Rakyat kemudian terus berkembang mengikuti perkembangan zaman berubah menjadi SDN 2 Labuan di tahun 1965, kemudian pada tahun 2008 berubah menjadi SDN 1 Labuan Panimba, karena perubahan nomen klatur di Kabupaten Donggala, maka diurutkan nama sekolah berdasarkan desa masing-masing. Pada tahun

2012 SDN 1 Labuan Panimba berganti nama menjadi SDN 1 Labuan sesuai dengan nomen klatur dari Kabupaten agar Sekolah Negeri di urutan berdasarkan Jumlah Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Labuan hingga sekarang”. Berikut nama-nama kepala sekolah yang menjabat dari tahun 1943 sampai sekarang.

2. Apa visi, misi dan tujuan SDN 1 Labuan?

Jawaban

a. Visi Sekolah

Mewujudkan Sumber Daya, Akhlak Mulia, IPTEK Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya sesuai Ajaran agama dalam melaksanakan wajib belajar

b. Misi Sekolah

Sebagai upaya mewujudkan visi di atas maka misi SDN 1 Labuan adalah:

- 1) Mengembangkan IPTEK, Olahraga dan seni
- 2) Meningkatkan pendidikan berorientasi pada Akhlak dan budi pekerti
- 3) Memperkokoh iman dan persaudaraan
- 4) Menciptakan pola hidup yang bersih dan sehat
- 5) Menanamkan rasa cinta terhadap lingkungan.

c. Tujuan Sekolah

Seiring dengan rumusan visi dan misi di atas, serta tuntutan kebutuhan masyarakat, maka tujuan pendidikan SDN 1 Labuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Terciptanya lingkungan sekolah yang nyaman
2. Meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dan ekstrakurikuler

3. Penguasaan dasar-dasar IPTEK untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

3. Berapa jumlah tenaga pendidik dan peserta didik di SDN 1 Labuan

Jawaban

Tenaga pendidik berjumlah 11 orang dan peserta didik berjumlah 124 orang

4. Apa kurikulum yang digunakan di SDN 1 Labuan?

Jawaban

Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, Kurikulum 2013 baru di terapkan tahun 2019 sehingga SDN 1 Labuan masih mengalami sedikit kesulitan pada kurikulum 2013 dalam hal penguasaan, oleh karena itu pihak SDN 1 Labuan menerapkan Kurikulum 2013 masih di kelas I, II, III, dan VI. Pada kelas IV dan V masih menggunakan KTSP, SDN 1 Labuan berencana menerapkan Kurikulum 2013 pada kelas IV dan V tahun depan 2020.

5. Bagaimana dengan sarana dan prasarana di SDN 1 Labuan

Jawaban

No	Kategori	Jenis Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Sarana	1. Ruang Kelas	6	Baik
		2. Ruang Kantor	1	Baik
		3. Ruang Pendidik	1	Baik
		4. Ruang Kepsek	1	Baik
		5. Perpustakaan	1	Baik
		6. Wc	2	Baik
		7. Kantin Sekolah	4	Baik
2	Prasarana	1. Meja peserta didik	124	Baik
		2. Kursi peserta didik	124	Baik
		3. Meja pendidik	17	Baik
		4. Kursi Pendidik	17	Baik
		5. Papan tulis	6	Baik
		6. Absen Kelas	6	Baik
		7. Lemari kantor	3	Baik

		8. Computer	4	Baik
		9. Printer	2	Baik
		10. Infocus	3	Baik
		11. Kursi tamu	9	Baik
		12. Tiang bendera	1	Baik
		13. Lemari kelas	6	Baik

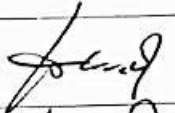
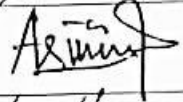
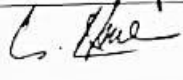
Sumber Data: Laporan bulanan SDN 1 Labuan

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, sarana dan prasarana di SDN 1 Labuan dapat dikatakan membaik karena jenis-jenis fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran.

LAMPIRAN 3

DAFTAR INFORMAN

/

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Hania, S.Pd.I	Kepala Sekolah	
2	Asmun	Wali Kelas V	
3	Laily Humaira, S.E	Operator	

LAMPIRAN 4**SOAL PRA TINDAKAN**

1. Apa yang menyebabkan bagian tubuh ayam dan bebek berbeda?
2. Bagaimana cara kucing menghangatkan tubuhnya!
3. Bagaimana cara kerbau menghindari panas!
4. Apa fungsi selaput pada bebek

Jawaban :

1. Penyesuaian diri terhadap jenis makanan dan tempat tinggal
2. Melingkarkan tubuhnya
3. Berendam di air
4. Memudahkan bebek berenang

LAMPIRAN 5

HASIL TES PRA TINDAKAN

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI	TUNTAS/TIDAK TUNTAS
1.	Alfin	L	13	TT
2.	Anugra Putra	L	33	TT
3.	Juprin Pakila	L	33	TT
4.	Eril Hidayat	L	37	TT
5.	Ibrahim Movik	L	37	TT
6.	Fathan Al Mubin	L	40	TT
7.	Sisen Gifari	L	47	TT
8.	Febrian	L	23	TT
9.	Moh, Nur Alim	L	30	TT
10.	Mario Saptono	L	13	TT
11.	Moh, Faizal	L	0	TT
12.	Moh, Fadil	L	47	TT
13.	Raditya	L	13	TT
14.	Rezaldi	L	73	T
15.	Anaya Raisya	P	47	TT
16.	Asriani	P	20	TT
17.	Bela Vista	P	33	TT
18.	Deta Nadita	P	53	TT
19.	Mufti Murobby	P	73	T
20.	Nabila Ainun Imany	P	37	TT
21.	Revana	P	27	TT
22.	Sarah Abir	P	20	TT
23.	Siti Ulfianti	P	33	TT
24.	Syar'iyah	P	37	TT
25.	Tata Anggraini	P	40	TT
Jumlah Siswa Tuntas		2		
Skor Total Siswa		859		
Skor Maksimal Tes		2500		
Daya Serap Klasikal (%)		34, 36 %		
Ketuntasan Belajar Klasikal (%)		8 %		

$$DSK = \frac{SP}{SM} \times 100$$

$$= \frac{859}{2500} \times 100$$

$$= 34,36 \%$$

$$KBK = \frac{Jumlah\ Siswa\ yang\ Tuntas}{Jumlah\ Siswa\ Seluruhnya} \times 100 \%$$

$$= \frac{2}{25} \times 100 \%$$

$$= 8 \%$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Sekolah : SDN 1 Labuan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas / Semester : V / I
Alokasi waktu : 4 x 35 menit (2 Kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi :

1. Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mendeskripsikan penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan

C. Indikator

1. Mendeskripsikan adaptasi hewan untuk memperoleh makanannya
2. Memahami bentuk adaptasi morfologi, fisiologi dan tingkah laku

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat Mendeskripsikan adaptasi hewan untuk memperoleh makanannya
2. Siswa dapat memahami bentuk adaptasi morfologi, fisiologi dan tingkah laku

 **Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)**

D. Materi Essensial

Adaptasi Hewan Terhadap Lingkungan

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke (1) Tanggal 17 Oktober 2019

1.Pendahuluan 🚦 Apersepsi dan Motivasi : • Guru memberi salam dan menyapa siswa. • Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. • Guru mengecek kehadiran siswa. • Guru menanyakan serta mengecek kesiapan belajar siswa (kebersihan ruangan dan sarana belajar). • Guru melakukan apersepsi kepada siswa. Guru memberikan motivasi kepada siswa.	(±10 menit)
2.Kegiatan Inti ❖ Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: • Menjelaskan adaptasi hewan terhadap lingkungan • Melibatkan siswa secara aktif dalam segala kegiatan pembelajaran ❖ Elaborasi • Guru membagi siswa dalam kelompok belajar, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri 4 atau 5 siswa. • Guru menjelaskan/menyajikan materi secara klasikal. • Siswa diperintahkan untuk memperhatikan materi pembelajaran yang sedang dipelajari pada buku cetak. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti hubungannya dengan	(±45 menit)

materi yang diberikan. • Guru memberikan lembar aktivitas untuk masing-masing kelompok dan kemudian mendiskusikan materi pembelajaran • Guru memilih salah satu perwakilan kelompok untuk memerankan peran yang telah dipilih dengan menggunakan metode <i>role playing</i>. • Siswa memerankan salah satu objek pada materi yang di bahas. ❖ Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, guru: ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan	
3. Kegiatan Penutup Dalam kegiatan penutup, guru: ☞ Guru memeriksa keseuruhan jawaban yang benar dari tiap kelompok. ☞ Guru memberikan penghargaan kepada siswa baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.	(± 15 menit)

Pertemuan ke (2) Tanggal 22 Oktober 2019

1.kegiatan Awal 1.Pendahuluan 🚦 Apersepsi dan Motivasi : • Guru memberi salam dan menyapa siswa. • Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. • Guru mengecek kehadiran siswa. • Guru menanyakan serta mengecek kesiapan belajar siswa (kebersihan ruangan dan sarana belajar). • Guru melakukan apersepsi kepada siswa. • Guru memberikan motivasi kepada siswa.	(±10 menit)
2. Kegiatan Inti • Guru menjelaskan petunjuk mengisi lembar kerja siswa. • Memberikan soal tes individu kepada semua siswa. • Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal tes yang sudah dibagikan • Memberikan nilai sesuai dengan hasil kerja siswa.	(±45 menit)
3. Kegiatan Akhir • Memberikan Penghargaan kepada siswa • Memberikan penguatan kepada siswa yang belum berhasil • Meminta siswa menarik kesimpulan • Meminta siswa menuliskan rangkuman	(± 15 menit)

F. Media pembelajaran

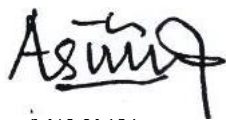
- Buku IPA Aktif SD Kelas V Penerbit Tim Bina Karya Guru
- Buku-buku yang relevan dengan materi.
- Gambar Hewan

G. PENILAIAN

- Teknik Penilaian : Tertulis
- Bentuk Instrumen : Uraian

Labuan, Oktober 2019

Menyetujui Guru Kelas V



ASMUN

NIP: 19640725 198606 1 001

Peneliti

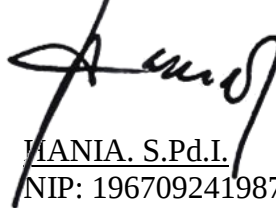


SURYADI

15.1.04.0013

Mengetahui Kepala Sekolah

SDN 1 Labuan



MANIA. S.Pd.I.

NIP: 19670924198703 2 007

LAMPIRAN 7**SOAL TES****(SIKLUS I)**

1. Sebutkan jenis adaptasi pada hewan!
2. Apa yang dimaksud dengan adaptasi morfologi?
3. Apa yang dimaksud dengan Hibernasi?
4. Apa yang dimaksud dengan Probosis?

Jawaban:

1. Adaptasi morfologi, adaptasi fisiologi dan adaptasi tingkah laku
2. Adaptasi morfologi adalah penyesuaian bentuk bagian tubuh hewan
3. Hibernasi adalah tidur selama musim dingin
4. Probosis adalah cara kupu-kupu mengisap cairan

LAMPIRAN 8**HASIL TES TINDAKAN SIKLUS I**

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI	TUNTAS/TIDAK TUNTAS
1.	Alfin	L	44	TT
2.	Anugra Putra	L	78	T
3.	Juprin Pakila	L	64	TT
4.	Eril Hidayat	L	44	TT
5.	Ibrahim Movik	L	83	T
6.	Fathan Al Mubin	L	78	T
7.	Sisen Gifari	L	72	T
8.	Febrian	L	33	TT
9.	Moh, Nur Alim	L	47	TT
10.	Mario Saptono	L	33	TT
11.	Moh, Faizal	L	33	TT
12.	Moh, fadil	L	53	TT
13.	Raditya	L	39	TT
14.	Rezaldi	L	83	T
15.	Anaya Raisya	P	89	T
16.	Asriani	P	44	TT
17.	Bela Vista	P	89	T
18.	Deta Nadita	P	89	T
19.	Mufti Murobby	P	89	T
20.	Nabila Ainun Imanya	P	64	TT
21.	Revana	P	64	TT
22.	Sarah Abir	P	78	T
23.	Siti Ulfianti	P	89	T
24.	Syar'iyah	P	72	T
25.	Tata Anggraini	P	89	T
Jumlah Siswa Tuntas		13		
Skor Total Siswa		1640		
Skor Maksimal Tes		2500		
Daya Serap Klasikal (%)		65, 6 %		
Ketuntasan Belajar Klasikal (%)		52 %		

$$DSK = \frac{SP}{SM} \times 100$$

$$= \frac{1640}{2500} \times 100$$

$$= 65,6 \%$$

$$KBK = \frac{Jumlah\ Siswa\ yang\ Tuntas}{Jumlah\ Siswa\ Seluruhnya} \times 100 \%$$

$$= \frac{13}{25} \times 100 \%$$

$$= 52 \%$$

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

Materi : Penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makanan

Hari/tanggal : Selasa 22 Oktober 2019

Petunjuk :

a. Isilah kolom skor dibawa ini dengan pedoman penskoran sebagai berikut :

Pedoman penskoran setiap indikator

4 = jika semua deskriptor muncul

3 = jika tiga deskriptor muncul

2 = jika dua deskriptor muncul

1 = jika satu deskriptor muncul

b. Lingkarilah deskriptor yang muncul untuk setiap indikator yang diamati.

Tahap	Indikator yang diamati	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
Awal (± 10 menit)	Menyampaikan tujuan pembelajaran	☞ Disampaikan diawal pembelajaran ☞ Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan ☞ Tujuan pembelajaran sesuai dengan kegiatan siswa ☞ Penyampaian tujuan pembelajaran dapat dimengerti oleh siswa				
	Memotivasi siswa	☞ Memberikan informasi tentang pentingnya materi yang akan diajarkan ☞ Memancing siswa untuk aktif dalam pembelajaran ☞ Memancing siswa mengajukan pendapat ☞ Menghargai pendapat siswa				
Inti (±45 menit)	Menjelaskan materi pembelajaran	☞ Materi pembelajaran dijelaskan secara lugas dan mudah dimengerti ☞ Materi yang dijelaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran				

		☞ Meminta siswa memperhatikan penjelasan guru ☞ Meminta siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan				
	Memberi kesempatan bertanya kepada siswa	☞ Materi pembelajaran dijelaskan secara lugas dan mudah dimengerti ☞ Materi yang dijelaskan sesuai dengan materi pembelajaran ☞ Meminta siswa memperhatikan penjelasan guru ☞ Meminta siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan				
	Membentuk kelompok siswa dan membimbing siswa dalam mengajar	☞ Setiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang ☞ Pembentukan kelompok secara heterogen ☞ Membimbing kelompok siswa bekerja dan belajar ☞ Membimbing siswa agar bertanggung jawab dalam kelompok				
	Penggunaan metode <i>role playing</i>	☞ Pembelajaran yang diberikan guru sesuai dengan metode <i>role playing</i> ☞ metode yang diberikan mudah dipahami siswa ☞ Tersedia semua sarana pendukung pembelajaran ☞ Memberikan				

		kesempatan siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang jelas				
	Membaca soal yang berhubungan dengan materi	☞ Soal yang dibacakan sesuai dengan materi pembelajaran yang dipelajari ☞ Soal yang dibacakan terdengar jelas oleh semua siswa ☞ Soal yang dibacakan membuat siswa termotivasi untuk menjawab ☞ Soal yang dibacakan jelas dan mudah dipahami siswa				
Akhir (± 15 menit)	Memeriksa hasil pekerjaan siswa	☞ Hasil pekerjaan siswa diperiksa dengan teliti ☞ Pemberian nilai sesuai dengan hasil yang diperoleh siswa ☞ Hasil pekerjaan siswa diumumkan secara klasikal ☞ Hasil pekerjaan siswa dijadikan pertimbangan untuk pembelajaran berikutnya				
	Memberikan penghargaan kepada siswa baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	☞ Mendengarkan dengan baik soal yang dibacakan oleh guru ☞ Mengikuti ketentuan dalam menjawab soal sesuai dengan penjelasan guru ☞ Bersemangat dalam menjawab soal ☞ Menunjukkan ekspresi				

		yang ketika menjawab benar				
Skor perolehan						
Skor maksimal						
Presentasi nilai rata-rata (%)						
Kategori penilaian						

Sumber : Presentase Nilai Rata-Rata Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I

$$\text{Presentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Dengan Kriteria keberhasilan sebagai berikut:

$90\% \leq \text{NR} \leq 100\%$	: Sangat baik
$70\% \leq \text{NR} < 90\%$	: Baik
$50\% \leq \text{NR} < 70\%$	: Cukup
$30\% \leq \text{NR} < 50\%$	: Kurang
$0\% \leq \text{NR} < 30\%$	: Sangat kurang

OBSERVER



ASMUN

NIP: 19640725 198606 1 001

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

Materi : Penyesuaian diri hewan untuk memperoleh makan

Hari/tanggal : Selasa 22 Oktober 2019

Petunjuk :

- a. Isilah kolom skor dibawa ini dengan pedoman pengskoran sebagai berikut :

Pedoman penskoran setiap indikator

4 = jika semua deskriptor muncul

3 = jika tiga deskriptor muncul

2 = jika dua deskriptor muncul

1 = jika satu deskriptor muncul

- a. Lingkariilah deskriptor yang muncul untuk setiap indikator yang diamati.

Tahap	Indikator yang diamati	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
Awal (± 10 menit)	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	☞ Menyiapkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru ☞ Mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru ☞ Menyimak dengan jelas semua penyampaian guru ☞ Memberikan tanggapan atas indikator yang disampaikan guru				
	Siswa memperhatikan informasi /materi yang disampaikan guru	☞ Memperhatikan guru saat memberikan informasi ☞ Mencatat penjelasan yang disampaikan guru ☞ Menyimak dengan jelas semua penyampaian guru ☞ Memberikan tanggapan atas penjelasan guru				
	Motivasi	☞ Siswa memperhatikan dengan baik penyampaian guru ☞ Siswa bersemangat untuk belajar ☞ Aktif dalam semua kegiatan				

		☞ Siswa melakukan kegiatan dengan baik				
Inti (±45 menit)	Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	☞ Memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru ☞ Mencatat materi yang disampaikan guru ☞ Menyimak penjelasan guru dengan baik ☞ Memperhatikan contoh yang diperlihatkan guru				
	Siswa mengajukan pertanyaan	☞ Siswa aktif bertanya dan menanggapi materi yang diajarkan guru ☞ Pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari ☞ Pertanyaan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami ☞ Menanyakan hal-hal yang belum dipahami				
	Siswa belajar dalam kelompok	☞ Berada dalam kelompok dan memilih ketua kelompok ☞ Bekerja dan belajar dalam kelompok ☞ Bertanggung jawab dalam kelompok ☞ Bersama-sama memecahkan masalah yang terjadi dalam kelompok				
	Siswa mendengarkan penjelasan cara belajar dengan metode <i>role playing</i>	☞ Memperhatikan penjelasan guru dengan baik ☞ Memberikan pertanyaan sehubungan dengan hal-hal yang belum dimengerti ☞ Bersemangat untuk mengikut pembelajaran ☞ Memahami dengan jelas pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>				

	Menjawab soal yang dibacakan guru	☞ Mendengarkan dengan baik soal yang dibacakan oleh guru ☞ Mengikuti ketentuan dalam menjawab soal sesuai dengan penjelasan guru ☞ Bersemangat dalam menjawab soal ☞ Menunjukkan ekspresi yang ketika menjawab benar				
	Mendengarkan hasil perolehan belajar siswa yang dibacakan oleh guru	☞ Mendengarkan hasil belajar dengan baik ☞ Memperlihatkan ekspresi yang baik saat mendengarkan hasil belajar yang dibacakan ☞ Memberikan tanggapan ketika terdapat kekeliruan hasil belajar yang dibacakan oleh guru ☞ Termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik pada pembelajaran berikutnya				
Akhir (±15 menit)	Siswa bersaha untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan menerima penghargaan dari guru baik secara individu maupun kelompok	☞ Berupaya secara individu untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik ☞ Menerima penghargaan individu dari guru atas hasil kerja siswa ☞ Berupaya secara kelompok untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik ☞ Menerima penghargaan kelompok dari guru atas hasil kerja sama kelompok				
Skor perolehan						
Skor maksimal						
Presentasi nilai rata-rata (%)						
Kategori penilaian						

Sumber : Presentasi Nilai Rata-Rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada

Siklus I

$$\text{Presentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Dengan Kriteria keberhasilan sebagai berikut:

$90\% \leq \text{NR} \leq 100\%$: Sangat baik

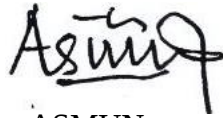
$80\% \leq \text{NR} < 90\%$: Baik

$70\% \leq \text{NR} < 80\%$: Cukup

$60\% \leq \text{NR} < 70\%$: Kurang

$0\% \leq \text{NR} < 60\%$: Sangat Kurang

OBSERVER



ASMUN

NIP: 19640725 198606 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS II

Sekolah : SDN 1 Labuan
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas / Semester : V / I
Alokasi waktu : 4 x 35 menit (2 Kali pertemuan)

D. Standar Kompetensi :

1. Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan

E. Kompetensi Dasar

- 1.2 Mendeskripsikan penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri dan lingkungannya.

C. Indikator

1. Mendeskripsikan penyesuaian hewan untuk melindungi diri dari musuh
2. Memahami cara hewan melindungi diri dari musuh

D. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat mendeskripsikan penyesuaian hewan untuk melindungi diri dari musuh
2. Siswa dapat memahami cara hewan melindungi diri dari musuh

Karakter siswa yang diharapkan : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*) , Tanggung jawab (*responsibility*) Dan Ketelitian (*carefulness*)

Materi Essensial

Fungsi Rangka

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke (1) tanggal 24 Oktober 2019

1.Pendahuluan  Apersepsi dan Motivasi : • Guru memberi salam dan menyapa siswa. • Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. • Guru mengecek kehadiran siswa. • Guru menanyakan serta mengecek kesiapan belajar siswa (kebersihan ruangan dan sarana belajar). • Guru melakukan apersepsi kepada siswa. Guru memberikan motivasi kepada siswa.	(±10 menit)
2.Kegiatan Inti ❖ Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: • Menjelaskan krangka tubuh pada manusia • Melibatkan siswa secara aktif dalam segala kegiatan pembelajaran ❖ Elaborasi • Guru membagi siswa dalam kelompok belajar, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri 4 atau 5 siswa. • Guru menjelaskan/menyajikan materi secara klasikal. • Siswa diperintahkan untuk memperhatikan materi pembelajaran yang sedang dipelajari pada buku cetak. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk	(±45 menit)

menanyakan hal-hal yang belum dimengerti shubungan dengan materi yang diberikan. • Guru memberikan lembar aktivitas untuk masing-masing kelompok dan kemudian mendiskusikan materi pembelajaran • Guru memilih salah satu perwakilan kelompok untuk memerankan peran yang telah dipilih dengan menggunakan metode <i>role playing</i>. • Siswa memerankan salah satu objek pada materi yang di bahas ❖ Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi, guru: ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan	
3. Kegiatan Penutup Dalam kegiatan penutup, guru: ☞ Guru memeriksa keseuruhan jawaban yang benar dari tiap kelompok. ☞ Guru memberikan penghargaan kepada siswa baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.	(± 15 menit)

Pertemuan ke (2) Tanggal 29 Februari 2019

1.kegiatan Awal 1.Pendahuluan  Apersepsi dan Motivasi : • Guru memberi salam dan menyapa siswa. • Guru mengajak siswa untuk berdoa sebelum memulai pelajaran. • Guru mengecek kehadiran siswa. • Guru menanyakan serta mengecek kesiapan belajar siswa (kebersihan ruangan dan sarana belajar). • Guru melakukan apersepsi kepada siswa. • Guru memberikan motivasi kepada siswa.	(±10 menit)
2. Kegiatan Inti • Guru menjelaskan petunjuk mengisi lembar kerja siswa. • Memberikan soal tes individu kepada semua siswa. • Guru membimbing siswa dalam mengerjakan soal tes yang sudah dibagikan • Memberikan nilai sesuai dengan hasil kerja siswa.	(±45 menit)
3. Kegiatan Akhir • Memberikan Penghargaan kepada siswa • Memberikan penguatan kepada siswa yang belum berhasil • Meminta siswa menarik kesimpulan • Meminta siswa menuliskan rangkuman	(± 15 menit)

F. Media pembelajaran

- Buku IPA Aktif SD Kelas V Penerbit Tim Bina Karya Guru
- Buku-buku yang relevan dengan materi.
- Gambar Hewan

G. PENILAIAN

- Teknik Penilaian : Tertulis
- Bentuk Instrumen : Uraian

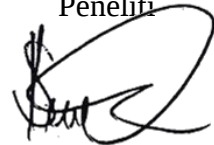
Labuan, Oktober 2019

Menyetujui Guru Kelas V



ASMUN
NIP: 19640725 198606 1 001

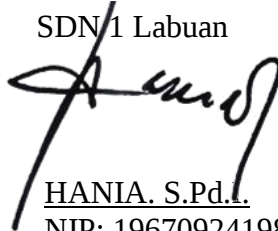
Peneliti



SURYADI
15.1.04.0013

Mengetahui Kepala Sekolah

SDN/1 Labuan



HANIA. S.Pd.
NIP: 19670924198703 2 007

LAMPIRAN 12**SOAL TES
SIKLUS II**

1. Apa yang dimaksud dengan Habitat?
2. Apa yang dimaksud dengan Kamuflase?
3. Apa yang dimaksud dengan bermigrasi?
4. Apa itu Autotomi?
5. Bagaimana cara walang sangit dan gurita melindungi diri dari musuh?

Jawaban

1. Habitat adalah tempat tinggal salah satu makhluk hidup tertentu
2. Kamuflase adalah penyamaran diri hewan terhadap lingkungan sekitar
3. Bermigrasi adalah berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain
4. Autotmi adalah cara hewan melindungi diri dengan memutuskan ekornya
5. Walang sangit mengeluarkan bau
Gurita mengeluarkan tinta

LAMPIRAN 13

HASIL TES TINDAKAN SIKLUS II

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI	TUNTAS/TIDAK TUNTAS
1.	Alfin	L	54	TT
2.	Anugra Putra	L	87	T
3.	Juprin Pakila	L	87	T
4.	Eril Hidayat	L	79	T
5.	Ibrahim Movik	L	96	T
6.	Fathan Al Mubin	L	87	T
7.	Sisen Gifari	L	83	T
8.	Febrian	L	87	T
9.	Moh, Nur Alim	L	87	T
10.	Mario Saptono	L	54	TT
11.	Moh, Faizal	L	42	TT
12.	Moh, Fadil	L	83	T
13.	Raditya	L	54	TT
14.	Rezaldi	L	100	T
15.	Anaya Raisya	P	92	T
16.	Asriani	P	75	T
17.	Bela Vista	P	92	T
18.	Deta Nadita	P	96	T
19.	Mufti Murobby	P	92	T
20.	Nabila Ainun Imany	P	92	T
21.	Revana	P	83	T
22.	Sarah Abir	P	92	T
23.	Siti Ulfianti	P	87	T
24.	Syar'iyah	P	79	T
25.	Tata Anggraini	P	100	T
Jumlah Siswa Tuntas		21		
Skor Total Siswa		2060		
Skor Maksimal Tes		2500		
Daya Serap Klasikal (%)		82, 4 %		
Ketentuan Belajar Klasikal (%)		84 %		

$$DSK = \frac{SP}{SM} \times 100$$

$$= \frac{2060}{2500} \times 100$$

$$= 82,4 \%$$

$$KBK = \frac{Jumlah\ Siswa\ yang\ Tuntas}{Jumlah\ Siswa\ Seluruhnya} \times 100 \%$$

$$= \frac{21}{25} \times 100 \%$$

$$= 84 \%$$

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II

Materi : Penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri dari lingkungan

Hari/tanggal : Selasa 29 Oktober 2019

Petunjuk :

a. Isilah kolom skor dibawa ini dengan pedoman pengskoran sebagai berikut :

Pedoman penskoran setiap indikator

4 = jika semua deskriptor muncul

3 = jika tiga deskriptor muncul

2 = jika dua deskriptor muncul

1 = jika satu deskriptor muncul

b. Lingkarilah deskriptor yang muncul untuk setiap indikator yang diamati.

Tahap	Indikator yang diamati	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
Awal (± 10 menit)	Menyampaikan tujuan pembelajaran	☞ Disampaikan diawal pembelajaran ☞ Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan ☞ Tujuan pembelajaran sesuai dengan kegiatan siswa ☞ Penyampaian tujuan pembelajaran dapat dimengerti oleh siswa				
	Memotivasi siswa	☞ Memberikan informasi tentang pentingnya materi yang akan diajarkan ☞ Memancing siswa untuk aktif dalam pembelajaran ☞ Memancing siswa mengajukan pendapat ☞ Menghargai pendapat siswa				
Inti (±45 menit)	Menjelaskan materi pembelajaran	☞ Materi pembelajaran dijelaskan secara lugas dan mudah dimengerti ☞ Materi yang dijelaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran				

		☞ Meminta siswa memperhatikan penjelasan guru ☞ Meminta siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan				
	Memberi kesempatan bertanya kepada siswa	☞ Materi pembelajaran dijelaskan secara lugas dan mudah dimengerti ☞ Materi yang dijelaskan sesuai dengan materi pembelajaran ☞ Meminta siswa memperhatikan penjelasan guru ☞ Meminta siswa mencatat hal-hal penting yang dijelaskan				
	Membentuk kelompok siswa dan membimbing siswa dalam mengajar	☞ Setiap kelompok beranggotakan 4 sampai 5 orang ☞ Pembentukan kelompok secara heterogen ☞ Membimbing kelompok siswa bekerja dan belajar ☞ Membimbing siswa agar bertanggung jawab dalam kelompok				
	Penggunaan metode <i>role playing</i>	☞ Pembelajaran yang diberikan guru sesuai dengan metode <i>role playing</i> ☞ metode yang diberikan mudah dipahami siswa ☞ Tersedia semua sarana pendukung pembelajaran ☞ Memberikan				

		kesempatan siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang jelas				
	Membaca soal yang berhubungan dengan materi	☞ Soal yang dibacakan sesuai dengan materi pembelajaran yang dipelajari ☞ Soal yang dibacakan terdengar jelas oleh semua siswa ☞ Soal yang dibacakan membuat siswa termotivasi untuk menjawab ☞ Soal yang dibacakan jelas dan mudah dipahami siswa				
Akhir (± 15 menit)	Memeriksa hasil pekerjaan siswa	☞ Hasil pekerjaan siswa diperiksa dengan teliti ☞ Pemberian nilai sesuai dengan hasil yang diperoleh siswa ☞ Hasil pekerjaan siswa diumumkan secara klasikal ☞ Hasil pekerjaan siswa dijadikan pertimbangan untuk pembelajaran berikutnya				
	Memberikan penghargaan kepada siswa baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	☞ Mendengarkan dengan baik soal yang dibacakan oleh guru ☞ Mengikuti ketentuan dalam menjawab soal sesuai dengan penjelasan guru ☞ Bersemangat dalam menjawab soal ☞ Menunjukkan ekspresi				

		yang ketika menjawab benar				
Skor perolehan						
Skor maksimal						
Presentasi nilai rata-rata (%)						
Kategori penilaian						

Sumber : Presentase Nilai Rata-Rata Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II

$$\text{Presentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Dengan Kriteria keberhasilan sebagai berikut:

$90\% \leq \text{NR} \leq 100\%$	: Sangat baik
$70\% \leq \text{NR} < 90\%$	: Baik
$50\% \leq \text{NR} < 70\%$	: Cukup
$30\% \leq \text{NR} < 50\%$	: Kurang
$0\% \leq \text{NR} < 30\%$	: Sangat kurang

OBSERVER



ASMUN

NIP: 19640725 198606 1 001

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

Materi : Penyesuaian diri hewan untuk melindungi diri dari lingkungan

Hari/tanggal : Selasa 29 Oktober 2019

Petunjuk :

b. Isilah kolom skor dibawa ini dengan pedoman penskoran sebagai berikut :

Pedoman penskoran setiap indikator

4 = jika semua deskriptor muncul

3 = jika tiga deskriptor muncul

2 = jika dua deskriptor muncul

1 = jika satu deskriptor muncul

b. Lingkariilah deskriptor yang muncul untuk setiap indikator yang diamati.

Tahap	Indikator yang diamati	Deskriptor	Skor			
			1	2	3	4
Awal (± 10 menit)	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	☞ Menyiapkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru ☞ Mencatat tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru ☞ Menyimak dengan jelas semua penyampaian guru ☞ Memberikan tanggapan atas indikator yang disampaikan guru				
	Siswa memperhatikan informasi /materi yang disampaikan guru	☞ Memperhatikan guru saat memberikan informasi ☞ Mencatat penjelasan yang disampaikan guru ☞ Menyimak dengan jelas semua penyampaian guru ☞ Memberikan tanggapan atas penjelasan guru				
	Motivasi	☞ Siswa memperhatikan dengan baik penyampaian guru ☞ Siswa bersemangat untuk belajar ☞ Aktif dalam semua kegiatan				

		☞ Siswa melakukan kegiatan dengan baik				
Inti (±45 menit)	Siswa memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru	☞ Memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru ☞ Mencatat materi yang disampaikan guru ☞ Menyimak penjelasan guru dengan baik ☞ Memperhatikan contoh yang diperlihatkan guru				
	Siswa mengajukan pertanyaan	☞ Siswa aktif bertanya dan menanggapi materi yang diajarkan guru ☞ Pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajari ☞ Pertanyaan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami ☞ Menanyakan hal-hal yang belum dipahami				
	Siswa belajar dalam kelompok	☞ Berada dalam kelompok dan memilih ketua kelompok ☞ Bekerja dan belajar dalam kelompok ☞ Bertanggung jawab dalam kelompok ☞ Bersama-sama memecahkan masalah yang terjadi dalam kelompok				
	Siswa mendengarkan penjelasan cara belajar dengan metode <i>role playing</i>	☞ Memperhatikan penjelasan guru dengan baik ☞ Memberikan pertanyaan sehubungan dengan hal-hal yang belum dimengerti ☞ Bersemangat untuk mengikut pembelajaran ☞ Memahami dengan jelas pembelajaran dengan metode <i>role playing</i>				

	Menjawab soal yang dibacakan guru	☞ Mendengarkan dengan baik soal yang dibacakan oleh guru ☞ Mengikuti ketentuan dalam menjawab soal sesuai dengan penjelasan guru ☞ Bersemangat dalam menjawab soal ☞ Menunjukkan ekspresi yang ketika menjawab benar				
	Mendengarkan hasil perolehan belajar siswa yang dibacakan oleh guru	☞ Mendengarkan hasil belajar dengan baik ☞ Memperlihatkan ekspresi yang baik saat mendengarkan hasil belajar yang dibacakan ☞ Memberikan tanggapan ketika terdapat kekeliruan hasil belajar yang dibacakan oleh guru ☞ Termotivasi untuk memperoleh nilai yang baik pada pembelajaran berikutnya				
Akhir (±15 menit)	Siswa bersaha untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan menerima penghargaan dari guru baik secara individu maupun kelompok	☞ Berupaya secara individu untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik ☞ Menerima penghargaan individu dari guru atas hasil kerja siswa ☞ Berupaya secara kelompok untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik ☞ Menerima penghargaan kelompok dari guru atas hasil kerja sama kelompok				
Skor perolehan						
Skor maksimal						
Presentasi nilai rata-rata (%)						
Kategori penilaian						

Sumber : Presentasi Nilai Rata-Rata Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada

Siklus II

$$\text{Presentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Dengan Kriteria keberhasilan sebagai berikut:

$90\% \leq \text{NR} \leq 100\%$: Sangat baik

$80\% \leq \text{NR} < 90\%$: Baik

$70\% \leq \text{NR} < 80\%$: Cukup

$60\% \leq \text{NR} < 70\%$: Kurang

$0\% \leq \text{NR} < 60\%$: Sangat Kurang

OBSERVER



ASMUN

NIP: 19640725 198606 1 001

LAMPIRAN 16**DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN****1. Wawancara dengan Kepala Sekolah****2. Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran**

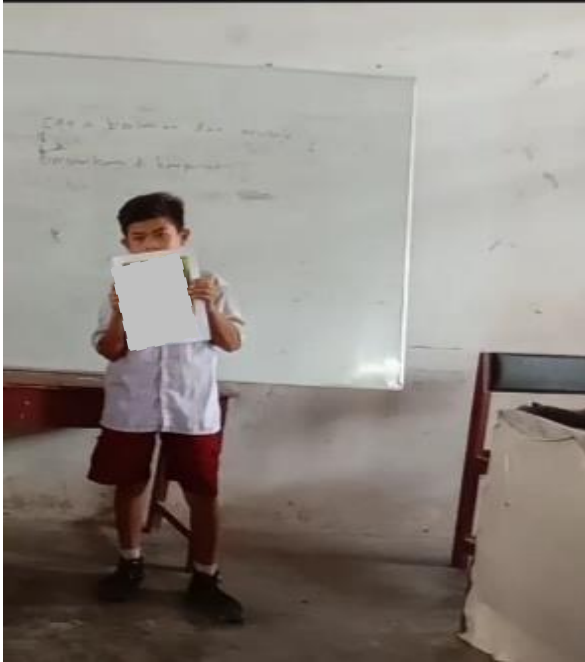
3. Guru menjelaskan materi



4. Pembagian Kelompok



5. Siswa Mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas



6. Guru memberikan kesempatan siswa bertanya



7. Metode *role playing*





KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
 Jl. Diponegoro No. 23 Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165 Palu 94221
 email: humas@iainpalu.ac.id - website: www.iainpalu.ac.id

PENGGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama	: SURYADI	NIM	: 151040013
TTL	: LABUAN PANIMBA, 07-01-1997	Jenis Kelamin	: Laki-laki
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S1)	Semester	:
Alamat	: Labuan Panimba	HP	: 085396039817
Judul	:		

● Judul I

Pengaruh penggunaan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Nahdlatul Khairaat

✗ Judul II

Hubungan antara perhatian orang tua terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV di Nahdlatul Khairaat

✗ Judul III

Pengaruh penggunaan model pembelajaran Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV di Nahdlatul Khairaat

Palu,2019

Mahasiswa,

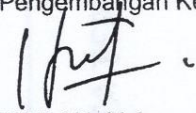

 SURYADI
 NIM. 151040013

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

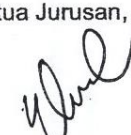
Pembimbing I : Prof. Dr.H. SAGAF S. PETTALONGI M.Pd.

Pembimbing II : ~~WIWIN MISTIANI S. Pd.I, M. Pd.~~ Drs. *Ainawati B. Dzulumina, M. Pd.*

a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 dan Pengembangan Kelembagaan,


 Dr. HAMLAN, M.Ag.
 NIP.196906061998031002

Ketua Jurusan,


 ELYA, S.Ag., M.Ag.
 NIP. 197405152006042001

TATA TERTIB SEMINAR

A. PENDAFTARAN

1. Minimal satu minggu sebelum seminar telah mendaftar kepada Ketua Jurusan dan menyerahkan proposal 3 ekslampar (1 Dosen Pembimbing I, 1 Dosen Pembimbing II dan 1 Ketua Jurusan)
2. Menyiapkan abstrak dan pokok-pokok pikiran dalam bentuk Hand Out/Print Out Power Point untuk dibagikan kepada calon peserta seminar
3. Membuat pengumuman seminar dan menempelkannya dipapan pengumuman dengan sepengetahuan Ketua Jurusan.
4. Telah melaksanakan/menghadiri seminar minimal 10 kali.

B. PELAKSANAAN SEMINAR

1. Dihadiri minimal oleh seorang Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan serta 20 orang pembanding umum (mahasiswa)
2. Waktu seminar 1-2 Jam
3. Meminta hasil penilaian/koreksian/perbaikan sesaat setelah seminar usai, kepada Dosen Pembimbing dan Ketua Jurusan

KARTU SEMINAR

PROPOSAL SKRIPSI MAHASISWA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

NAMA : Sucyadi
T.T.L : Labuan, 07 Januari 1997
NIM. : 151040013
JURUSAN : PGM
ALAMAT : Labuan Pariaman



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU

FOTO 3 X 4		FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU		NIM. : 151040013	JURUSAN : PGMI
NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOSEN PEMBIMBING
1	Kamis 19 Juli 2018	Muslimin	Penerapan Model Pembelajaran Word Square Pada mata pelajaran Fiqih di Mts. N 2 Parigi Kecamatan Mepanga Kabupaten Parigi Moutong	1. Drs. Bahdar, M.Hi 2. Andi Anisah, S.Ag., M.Pd.	
2	Jumat 20 Juli 2018	Humaisah	Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Word Square Pada mata pelajaran Bahasa Arab di Kelas VII E Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Parigi	1. Dr. Moh. Lelham, S.Ag., M.Pd. 2. Andi Anisah, S.Ag., M.Pd.	
3	Jumat 21-12-2018	Yasm baka	modernisasi Pendidikan Pedagogis: Tinjauan terhadap Efektivitas Pemanfaatan dalam meningkatkan kualitas guru (studi kasus di SMP Negeri 1 Parigi)	1. Drs. Raniang, M.Pd. 2. Winaandah Yusuf, S.Pd., M.Pd.	
4	20/12/18	Dwi Ratnyu	Penerapan model pembelajaran Word Square di SD Bumi Bahari	1. Dr. Ruseidin Husain M.Pd. 2. Titin Satimah S.pd. M.pd.	
5	26/12/18	Siti Nanjimah	Strategi guru dalam meningkatkan minat siswa menulis puisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Nura	1. Dr. Ruseidin Husain M.Pd. 2. Ruseidin S.pd. M.pd.	
6	28/12/18	L Istiana	Peran Kepala Sekolah dalam mengembangkan profesionalisme guru kelas di Madrasah Muhammadiyah Nura	1. Drs. Thaidi M. Pd 2. Titin fatimah S.pd., M.pd.	
7	30/04/2019	Silvana	efektifitas Penerapan Model jehhan Terbang dalam meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri	1. Dr. Ruseidin, M.Pd 2. karomawati S. Pd. M. Pd.	
8	30/09/2019	Masra	Penggunaan Media gambar untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri	1. Drs. Moh. Afrian Husein, S.Ag., M.Pd. 2. Titin fatimah S.pd. M.pd.	
9	10/10/2019	Adi	Keefektifitasan Model Pembelajaran Kata Pustaka	1. Prof. Dr. H. Syarif S. Djalilologi M.Pd. 2. Drs. Gernawan B. Duluwma, M.Pd.	
10				1. 2.	

Catatan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : /In.13/F.I/PP.00.9 /04/2019 Palu, 13 September 2019
Sifat : Penting
Lamp : -
Hal : Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi

Kepada Yth.

1. Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd. (Pembimbing I)
2. Drs. Gunawan B. Dulumina., M.Pd.I (Pembimbing II)
3. Dr. Rustina, M.Pd. (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu

Di-
Palu

Asslamu Alaikum War. Wab

Dalam rangka kegiatan seminar proposal skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu yang akan di presentasikan oleh :

Nama : Suryadi
NIM : 15.1.04.0013
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : "Efektifitas Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 1 Labuan "

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Seminar Proposal Skripsi tersebut yang insya Allah akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 18 September 2019
Waktu : 11.00. Wita - Selesai
Tempat : Ruang Seminar FTIK

Wassalamualaiku. War. Wab.

a.n Dekan
Ketua Jurusan PGMI

Elya, S.Ag., M.Ag.
NIP: 19740515 200604 2 001

Catatan : Undangan ini di foto copy 6 rangkap, dengan rincian:

- a. 1 rangkap untuk dosen pembimbing I (dengan proposal Skripsi).
- b. 1 rangkap untuk dosen pembimbing II (dengan proposal skripsi).
- c. 1 rangkap untuk Ketua Jurusan
- d. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- e. 1 rangkap Subbag AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- f. 1 rangkap untuk ditempel pada papan pengumuman.
- g. 1 rangkap untuik dosen penguji (derngan proposal Skripsi)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Rabu....., tanggal 18... bulan September tahun 2019, telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi :

nama

: Suryadi

M

: 15.1.04.0013

urusan

: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI -)

dul Skripsi

: Efektifitas Penerapan Metode Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan

Pembimbing

: I. Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd.

II. Drs. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.

Penguji

: Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI		- <u>lengkapi pre tes dan post tes</u>
2.	BAHASA & TEKNIK PENULISAN		- <u>lengkapi RPP sesuai materi yg di bahas</u> - <u>lengkapi lembar observasi</u>
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	<u>90</u>	

Pembimbing I,

Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd.
NIP. 19670501 199103 1 005

Pembimbing II,

Drs. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.
NIP. 19670601 199303 1 002

Palu, 18 September 2019

Penguji,

Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720603 200312 2 003

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PGMI,

Elya, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740515 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
 الجامعة الإسلامية الحكومية فالو
 STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
 Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

ada hari ini Rabu....., tanggal 18... bulan September tahun 2019, telah dilaksanakan Seminar Proposal
 kripsi :
 nama : Suryadi
 NIM : 15.1.04.0013
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI -)
 Judul Skripsi : Efektifitas Penerapan Metode Role playing dalam
meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata
pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan
 Pembimbing : I. Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettulonggi, M.Pd.
II. Drs. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.
 Penguji : Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	90	
3.	METODOLOGI	90	
4.	PENGUASAAN	90	
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	90	

Palu, 18 September 2019

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Penguji,

Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettulonggi, M.Pd.
 NIP. 19670501 199103 1 005

Drs. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.
 NIP. 19670601 199303 1 002

Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd.
 NIP. 19720603 200312 2 003

Mengetahui
 a.n. Dekan
 Ketua Jurusan PGMI,

Elya, S.Ag., M.Ag.
 NIP. 19740515 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
 الجامعة الإسلامية الحكومية فالو
 STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
 Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Rabu....., tanggal 18... bulan September tahun 2019, telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi :
 Nama : Suryadi
 NIM : 15.1.04.0013
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI -)
 Judul Skripsi : Efektifitas Penerapan Metode Role playing dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan
 Pembimbing : I. Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettulonggi, M.Pd.
 II. Drs. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.
 Penguji : Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90-	
2.	BAHASA & TEKNIK PENULISAN	90	
3.	METODOLOGI	90	
4.	PENGUASAAN	90-	
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	90	

Palu, 18 September 2019

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Penguji,

Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettulonggi, M.Pd.
 NIP. 19670501 199103 1 005

Drs. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.
 NIP. 19670601 199303 1 002

Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd.
 NIP. 19720603 200312 2 003

Mengetahui
 a.n. Dekan
 Ketua Jurusan PGMI,

Elya, S.Ag., M.Ag.
 NIP. 19740515 200604 2 001

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
NOMOR : 152 TAHUN 2019**

**TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

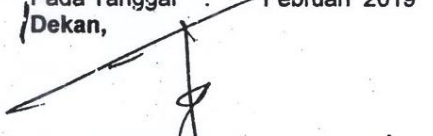
- Menimbang :**
- a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
 - b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
 - c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat :**
1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
 5. Peraturan Menteri Agama Nomor 47 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;
 6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
 7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 49/In.13/KP.07.6/01/2018 masa jabatan 2017-2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :** KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

- KESATU :** Menetapkan saudara :
1. Prof. Dr. H. Saggaf S. Pettalongi, M.Pd
 2. Drs. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.I
- sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :
- Nama : Suryadi
NIM : 15.1.04.0013
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI MI NAHDLATUL KHAIRAAT
- KEDUA :** Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- KETIGA :** Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2019
- KEEMPAT :** Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA :** SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Palu
Pada Tanggal : Februari 2019
Dekan,


Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197201262000031001

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palu;
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : /In.13/F.I/PP.00.9/10/2019
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Palu, 14 Oktober 2019

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Labuan
di

Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Suryadi
NIM : 15.1.04.0013
Tempat Tanggal Lahir : Labuan, 07 Januari 1997
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah ibtidaiyah
Alamat : Labuan Panimba
Judul Skripsi : PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDN 1 LABUAN
No. HP : 085396039817

Dosen Pembimbing :

1. Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd.
2. Drs. H. Gunawan B. Dulumina, M.Pd.I

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah yang Bapak pimpin.

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.



Wassalam,
Dekan,
Dr. Mohammad Ihdan, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720126 200003 1 001

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palu;
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu;
3. Dosen Pembimbing;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH KABUPATEN DONGGALA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



Alamat : Jl Tupua 083 Labuan Panimba Kode Pos 94352 e-mail :
 sdnsatulabuan@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 062/SDN.1/L/XI/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN No. 1 Labuan, memberikan keterangan kepada :

Nama : Suryadi

NIM : 151040013

Program Studi : PGMI

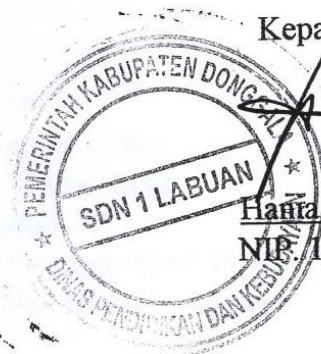
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Yang bersangkutan benar telah melakukan observasi dan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul : “ *Penerapan Metode Role Playing dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Labuan* “.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Labuan, November 2019

Kepala Sekolah



Hanra S.Pd.I.

NIP. 19670924 198903 2 007

RIWAYAT HIDUP



A. IDENTITAS MAHASISWA

Nama : Suryadi
 NIM : 15.1.04.0013
 Tempat, Tanggal, Lahir : Labuan, 07 Januari 1997
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Agama : Islam
 Alamat : Labuan Panimba jln Tupua No. 124
 Nomor Hp : 085396039817

B. IDENTITAS ORANG TUA

1. Ayah

Nama : Moh Sawal
 Pekerjaan : Petani
 Alamat : Labuan Panimba jln No Tupua 124
2. Ibu

Nama : Nur Ihlas
 Pekerjaan : URT
 Alamat : Labuan Panimba jln Tupua No 124

C. JENJANG PENDIDIKAN

1. Tamat SD Negeri 2 Labuan Tahun 2009
2. Tamat SMP Negeri 1 Labuan Tahun 2012
3. Tamat SMA Negeri 7 Palu Tahun 2015
4. Terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.