

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
BERBENTUK KOTAK KEJUTAN UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPA KELAS V MI SWASTA AL-ASHRIYAH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RAWZATUN NUFUS

NIM. 1052016010

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2021 M / 1443 H**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana pada
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa**

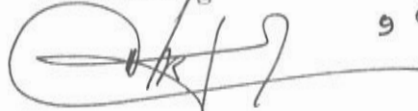
Diajukan Oleh:

Rawzatun Nufus

**Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Jurusan: PGMI
NIM: 1052016010**

Disetujui Oleh:

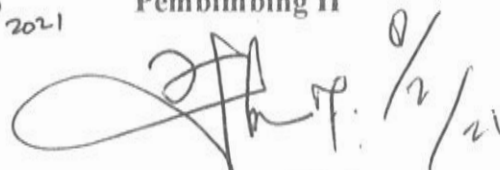
Pembimbing I



**Chery Julida Panjaitan, M.Pd.
NIP. 19830724 201503 2 001**

*acc sidang
9 Februari 2021*

Pembimbing II



**Junaidi, M.Pd. I
NIDN. 2001108303**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTU
KOTAK KEJUTAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V
MI SWASTA AL ASHRIYAH**

SKRIPSI

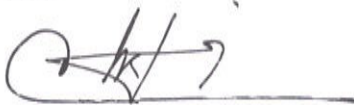
Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institute Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari/Tanggal:

**Selasa, 23 Maret 2021 M
02 Sya'ban 1442 H**

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



**Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301**

Sekretaris



**Junaidi, M.Pd.I
NIDN. 2001108303**

Anggota



**Dr. Muhaini, S.Ag, MA
NIP. 19680616 199905 1 002**

Anggota



**Muhammad Iqbal, M.Pd.I
NIDN. 2030078701**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



**Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 19750603 200801 1 009**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rawzatun Nufus
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 15 Oktober 1998
Fakultas/Program Studi : FTIK/PGMI
Alamat : Jl. Prof Majid Ibrahim Gp. Seuriget

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Kotak Kejutan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Swasta Al Ashriyah”** adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, tidak merupakan hasil pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 09 Februari 2021



Rawzatun Nufus

ABSTRAK

Nama : Rawzatun Nufus/Tanggal Lahir : 15 Oktober 1998/ NIM : 1052016010/Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Kotak Kejutan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Swasta Al Ashriyah.

Motivasi belajar siswa kelas V di MIS Al Ashriyah Langsa pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal ini terlihat bahwa guru masih menggunakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan membuat suasana kelas masih monoton dan kurang aktif. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran role playing. Tujuan penerapan model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-C MIS Al Ashriyah. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, tahapan dalam siklus ini yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui: Angket tertutup, observasi aktifitas guru dan siswa, dan tes. Hasil yang diperoleh pada siklus I motivasi belajar siswa yaitu 76% dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 90%. Hasil yang diperoleh dari aktifitas siswa pada siklus I yaitu 62% dan pada siklus II yaitu 87%. Hasil tes siklus I diperoleh 42,85% dan siklus II 85,71%. Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu kotak kejutan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V MIS Al Ashriyah Langsa pada materi rantai makanan.

Kata Kunci: *Role Playing, Motivasi Belajar, Kotak Kejutan*

Langsa, 23 Maret 2021 M
02 Sya'ban 1442 H

Diketahui dan disetujui oleh:

Pembimbing I



Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Pembimbing II



Junaidi, M.Pd. I
NIDN. 2001108303

Dewan Penguji

Ketua



Chery Julida Panjaitan, M.Pd
NIDN. 2024078301

Sekretaris



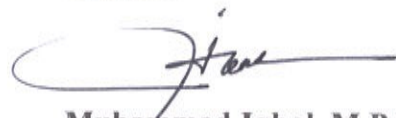
Junaidi, M.Pd. I
NIDN. 2001108303

Anggota



Dr. Muhaini, S.Ag, MA
NIP. 19680616 199905 1 002

Anggota



Muhammad Iqbal, M.Pd. I
NIDN. 2030078701

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 19750603 200801 1 009

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT, Tuhan seru sekalian alam. Shalawat serta salam dilimpahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw, yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang. Penulis bersyukur kepada Illahi Rabbi yang telah memberikan hidayah serta taufiknya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul, **“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Kotak Kejutan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Mi Swasta Al-Ashriyah”**.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Namun, penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kesalahan atau kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap mendapatkan kritik dan saran dari semua pihak agar nantinya dapat digunakan penulis dalam penelitian selanjutnya.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan untaian terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Teristimewa kepada orang tua ibunda tercinta Rohani Husen dan ayahanda tercinta Jamaluddin, terimakasih atas doa, dukungan, motivasi, nasihat, arahan, dan pengorbanan yang ayah ibunda berikan. Hanya kepada Allah ananda memohon pertolongan untuk menjaga dan melindungi ayah dan

ibunda tercinta. Semoga mereka mendapat balasan yang mulia dari Allah SWT.

2. Rektor IAIN Langsa Bapak Drs. H. Basri Ibrahim, M. A
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Zainal Abidin
4. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Ibu Rita Sari, M. Pd
5. Ibu Syarifah Mudrika, S.Pd. I, M. TH, selaku pembimbing akademik (PA) yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi dan memberikan pengarahan kepada penulis baik dalam masa studi penulis berlangsung dan penulisan skripsi ini.
6. Ibu Chery Julida Panjaitan, M. Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Junaidi, M. Pd. I selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
8. Para dosen dan staf akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang telah memberikan fasilitas dan ilmu kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Bapak Khalis Hasan, S. Pd. I selaku Kepala Sekolah MIS Al Ashriyah Langsa dan seluruh tenaga pengajar yang telah berkenan membantu penulis dalam upaya pengumpulan data yang penulis perlukan, terkhusus kepada ibu Nurul Fitriany, S. Pd. I selaku guru kelas V-C yang membantu penulis dalam melakukan penelitian di MIS Al Ashriyah Kota Langsa.

10. Adik tersayang penulis Mawaddah yang selalu menyemangati penulis di setiap waktu dan terimakasih juga kepada kakak sepupu Nuriza yang telah membantu dan memberikan dukungan. Serta kepada sahabat terbaik penulis Nabila Maulida, Dinda Jelita, Fitriani Zulkifli, Rahmatina, Syarifah Nadilla, Tia Yunita yang selalu memotivasi penulis untuk selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan Unit 1 PGMI th 2016 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu serta banyak lagi teman-teman penulis yang lain, yang senantiasa berjuang bersama untuk menggapai cita-cita.

Dengan ketulusan hati semoga Allah memberi balasan atas segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis. Penulis mengharap kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhir kata, semoga karya tulis yang berupa skripsi ini yang telah dikerjakan ini dapat bermanfaat bagi semua. Aamiin.

Langsa, November 2020

Rawzatun Nufus

(1052016010)

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
D. Batasan Masalah	8
E. Definisi Operasional.....	8
F. Sistematika Penulisan	13
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	14
A. Penelitian Tindakan Kelas.....	14
B. Kajian Teori yang Relevan.....	18
C. Kajian Tentang Pembelajaran IPA	24
D. Motivasi Belajar	29
E. Media Pembelajaran.....	34
F. Kajian Hasil Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Subjek Penelitian.....	41
C. Prosedur Kerja dalam Penelitian	41
D. Teknik Pengumpulan Data	45
E. Instrumen Pengumpulan Data	50

F. Teknik Analisis Data	52
G. Indikator Keberhasilan Penelitian	55
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	57
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	57
B. Media Kotak Kejutan	60
C. Deskripsi Data Penelitian	64
D. Analisis Data Siklus I dan Siklus II	73
E. Pembahasan dan Kesimpulan.....	91
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengajaran adalah suatu karya yang dibawakan melalui suatu susunan yang tersusun dengan mempertimbangkan sudut pandang yang erat kaitannya dengan interaksi penyampaian yang sepenuhnya bertujuan untuk menciptakan berbagai kemungkinan yang ada. Pengajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, misalnya di sekolah, di rumah, dan di lingkungan setempat. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menciptakan iklim yang kondusif dan tertata untuk menumbuhkan berbagai informasi bagi siswa. Di sekolah, ada berbagai macam mata pelajaran, dimulai dengan pengajaran yang ketat, pelatihan bahasa, pelatihan aritmatika, pengajaran sains, dll.

Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari keadaan dan kejadian alam secara sistematis melalui kegiatan pengamatan dan percobaan untuk mengetahui fakta, konsep, proses penemuan dan sikap ilmiah. Sehingga pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapat dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan. Pembelajaran IPA merupakan proses pembelajaran subjek didik dalam mempelajari peristiwa yang terjadi di alam ini melalui serangkaian proses ilmiah sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

IPA adalah “kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan itu”. Artinya, sebenarnya IPA merupakan produk dan proses yang tidak dapat dipisahkan, *Real Science is both product and process in separably joint*”, sebagai proses, IPA merupakan langkah-langkah yang ditempuh para ilmuwan untuk melakukan penyelidikan dalam rangka mencari penjelasan tentang gejala-gejala alam.¹⁵ Langkah tersebut adalah merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, merancang eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis dan akhirnya menyimpulkan.

Sumatowa dalam bukunya juga menyatakan bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis, tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen. Sistematis artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedang berlaku umum maksudnya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang satu dan konsisten.¹⁶

Menurut Sulistyorini & Supartono pada hakikatnya IPA dipandang dari segi produk, proses dan pengembangan sikap. Ketiga dimensi tersebut saling berkaitan. Ini berarti bahwa proses belajar-mengajar IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi IPA tersebut. Pembelajaran IPA harus dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang terkait dengan fenomena gejala alam yang setiap saat akan selalu

¹⁵Agus Suyudi. *Dasar-dasar IPA*. (Malang: F. MIPA UNM, 2003), Hlm.10

¹⁶Usman Sumatowa. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), Hlm.16

berubah, dengan demikian pembelajaran IPA tidak boleh terpisah dengan hakikatnya yaitu terdapat proses dimana siswa harus melakukan pengamatan tentang gejala alam tadi, yang selanjutnya harus dianalisis dan disimpulkan sebagai produk dan juga harus terjadi internalisasi sikap ilmiah pada siswa.¹⁷

Penggunaan berbagai macam metode pembelajaran dalam IPA menyebabkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa di dalam lingkungan belajar, di dalamnya membahas tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam atau segala sesuatu yang berhubungan dengan alam sebagai objek utamanya. Cara berpikir pembelajaran setiap mata pelajaran berbeda, dalam IPA pembelajaran yang dilakukan tentu cara berpikir IPA yang logis, realistis atau dapat ditunjukkan kebenarannya. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA, harus memperhatikan prinsip-prinsip yang ada. Menurut Sujana dalam bahan ajar PLPG 2010 disebutkan bahwa paling tidak terdapat enam prinsip pembelajaran IPA di SD, yaitu prinsip motivasi, prinsip latar, prinsip menemukan, prinsip belajar sambil melakukan, prinsip belajar sambil bermain, serta prinsip sosial. Apabila enam prinsip tersebut bisa dapat diterapkan, maka tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai. Selain itu, pembelajaran IPA harus menekankan pada penggunaan media, pengelolaan kelas, pemilihan model, pendekatan atau metode pembelajaran IPA. Hal ini dilakukan agar siswa tidak pasif dalam kegiatan pembelajaran, tidak bosan, termotivasi untuk belajar, kondisi kelas menjadi kondusif, dan pemahaman materi yang cepat serta hasil belajar yang didapat memuaskan.¹⁸

¹⁷Sri Sulistyorini & Suparton. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007), Hlm. 9-10

¹⁸Sujana, A. *Pendidikan IPA*. (Bandung: Rizqi Press, 2013), Hlm. 101

Guna tercapainya belajar aktif, maka perlu dipersiapkan model tertentu yang cocok dan relevan terhadap materi yang diajarkan. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu yang singkat membuat mereka berfikir tentang materi pembelajaran. Menurut Soekamto, mengemukakan “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.¹⁹

Berdasarkan beberapa pendapat Ahli mengenai model pembelajaran di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu proses belajar yang tersusun secara sistematis sehingga tercipta perubahan perilaku individu yang baik dan menciptakan pembelajaran yang aktif di dalam kelas yaitu antara guru dan siswa terjadi umpan balik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu atau memfasilitasi siswa dalam mempelajari atau mengalami suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Namun, kegiatan pembelajaran yang seharusnya, khususnya untuk pembelajaran IPA belum didapatkan hasil yang baik pada sekolah yang diteliti. Hasil dari observasi pada tanggal 19 Desember 2019 guru mata pelajaran IPA mengajarkan

¹⁹Soekamto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), Hlm.10

bahannya berupa konsep yang sudah jadi (ceramah), siswa dibiasakan untuk mencatat dan menyimak materi tersebut saja sehingga siswa kurang memahami dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Dampak dari kondisi ini adalah motivasi belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta berfikir kreatif dan bersikap aktif dalam belajar. Dari beberapa solusi yang ada untuk pemecahan masalah tersebut, maka diambil suatu tindakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

Role playing merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan model role playing memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode role playing, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan model ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian model role playing yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.²⁰

²⁰Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2001), Hal. 214

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Kotak Kejutan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Swasta Al-Ashriyah”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam peneltian ini adalah “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran role playing dengan menggunakan media kotak kejutan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Swasta Al-Ashriyah?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yaitu “Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran role playing dengan menggunakan media kotak kejutan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Swasta Al-Ashriyah”

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan ilmu pengetahuan pada pembaca dan terkhusus untuk mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan diharapkan dapat mengembangkan serta menambah pengetahuan terutama tentang bagaimana terknik penggunaan pendekatan, macam-

macam model pembelajaran, strategi, metode dan pengelolaan kelas dengan baik guna untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA SD/MI.

2. Secara Praktis

Bagi siswa : Dapat mengembangkan kemampuan dan potensi pada dirinya melalui metode role playing sehingga siswa dapat mengaktualisasikan dirinya menjadi pribadi yang baik dan dapat menampilkan konsep diri yang ada pada diri siswa, sehingga siswa menjadi pribadi yang percaya diri.

Bagi guru : Dapat menambah keterampilan guru kelas dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan kreatif dan menyenangkan dengan menerapkan metode role playing dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Bagi peneliti : Dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah dan menambah pengalaman pembelajaran khususnya dalam bidang ilmu keguruan serta dapat dijadikan bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang dilakukan selanjutnya.

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak keluar dari pada ruang lingkup pembahasan, maka peneliti menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu pada penerapan model role playing hanya berpusat pada meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran

IPA pada tema ekosistem (Rantai Makanan). Lokasi observasi lapangan dilakukan pada lingkungan sekolah MI Swasta Al-Ashriyah Langsa, Aceh.

E. Definisi Operasional

Definisi Operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Kotak Kejutan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Swasta Al-Ashriyah”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu :

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi/tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam suatu model pembelajaran ditentukan bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan.

Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta

pembentukan kompetensi dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Usaha guru dalam membelajarkan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Dari pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Model-model pembelajaran memiliki banyak variasi, salah satunya model *Role Playing*.

2. Role Playing

Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Menurut Husein Achmad dalam buku Hidayati *Role Playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain. Metode ini ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Jika metode *Role Playing* direncanakan dengan baik dapat dinamakan kemampuan bertanggung jawab dan berkerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat orang

lain dan mengambil keputusan dalam kerja kelompok.²¹ Menurut Sugihartono *Role Playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati, sehingga siswa berlatih untuk penghayatan dan terampil dengan materi yang dipelajari.²² Sedangkan menurut Syaiful Sagala menjelaskan bahwa metode *Role Playing* adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan memerankan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Dalam metode ini peserta didik mendapat tugas dari guru untuk memerankan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.²³

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah cara bermain peran yang ditekankan pada setiap individu dengan berbagai figure penghayatan dan perasaan. Metode ini dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA. *Role Playing* dapat melibatkan tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan, aspek psikomotorik saat siswa melakukan *Role Playing*.

²¹ Hidayati. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: UNY, 2014), Hlm.93

²² Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: UNY, 2006), Hlm.83

²³ Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2003), Hlm.213

3. Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Inggris yakni *motivation*. Asal katanya adalah *motive* yang juga telah digunakan dalam bahasa Melayu yakni motif yang berarti tujuan atau segala upaya untuk mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, dengan tujuan tersebut yang menjadi daya penggerak utama bagi seseorang dalam berupaya mendapatkan atau mencapai apa yang diinginkannya baik itu secara positif ataupun negatif. Menurut Hamalik, pengertian motivasi merupakan perubahan energi dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan yang mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu : 1) motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, 2) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan, 3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan yang berfungsi yaitu mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan.²⁴ Motivasi dapat didefinisikan sebagai suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.²⁵

4. Kotak Kejutan

Kotak kejutan adalah media pembelajaran yang bersifat konvensional yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. Kotak kejutan berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya lumayan besar dan bisa dibuka dan ditutup kembali. Dalam proses pembuatan kotak kejutan tidak membutuhkan waktu yang

²⁴ Shilphy A. Octavia. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020) Hal. 52

²⁵ Thursan Hakim. *Belajar secara efektif*. : Niaga Swadaya. Hal. 26

lama dan membutuhkan dana yang cukup murah. Kotak kejutan merupakan media pembelajaran yang efisien dan sangat menarik serta mudah sekali dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini ditulis dengan beberapa tahapan penelitian, tahapan-tahapan ini dilakukan sebagai kerangka teori sebuah penelitian. Tahapan- tahapan tersebut sebagai berikut :

Bab I pendahuluan, pada bab ini peneliti memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, definisi operasional serta sistematika penulisan.

Bab II, paparan landasan teoristis yang meliputi teori-teori yang akan dipakai dalam penelitian.

Bab III, memaparkan metodologi penelitian yang isinya mencakup metode yang digunakan, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data dan pedoman penulisan.

Bab IV, hasil penelitian yang berisi gambaran umum tentang model role playing dan penerapannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Bab V, merupakan penutup dari yang memuat kesimpulan dari sebuah penelitian termasuk juga beberapa saran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian untuk menemukan suatu masalah yang terdapat pada suatu kelas dengan menggunakan teknik atau sistem daur ulang dari berbagai proses. Penelitian tindakan kelas dilakukan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan terutama proses dan hasil belajar siswa pada level kelas.²⁶ Menurut Kemmis (1998), penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman mengenai praktik dan situasi ketika praktik tersebut dilaksanakan. Terdapat dua hal pokok dalam penelitian tindakan kelas, yaitu perbaikan dan keterlibatan.²⁷ Menurut Daryanto karakteristik penelitian tindakan kelas adalah: 1) masalah penelitian nyata yang terjadi di dalam kelas, 2) penelitian dilakukan dengan refleksi, 3) dilakukan di dalam kelas, 4) bertujuan memperbaiki pembelajaran secara bertahap sesuai siklus yang dirancang, 5) upaya mengembangkan profesionalisme guru.

Menurut Komara & Mauludin prinsip penelitian tindakan kelas antara lain: 1) tidak mengganggu pola pembelajaran, 2) memberikan jalan keluar dari permasalahan,

²⁶ Nurdinah Hanifah. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*, Cet. 1 (Bandung: UPI Press, 2014), Hal. 1

²⁷ Zainal Aqib & M. Chotibuddin. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), Hal. 10

3) data bersifat objektif dari internal maupun eksternal, 4) metode yang digunakan harus sistematis, 5) harus kompak antara satu dengan lainnya agar penelitian berhasil.²⁸

Dari sebagian perasaan wajar yang dirujuk di atas, cenderung dianggap bahwa penelitian kegiatan wali kelas akan menjadi penelitian yang dipimpin oleh instruktur yang sepenuhnya bertujuan untuk mengurus atau melaksanakan jawaban untuk masalah yang ditemukan melalui beberapa siklus sehingga ada peningkatan dalam pengalaman yang berkembang jauh lebih unggul.

Menurut Kemmis and Mc Taggart dalam buku Arikunto, prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu:

1. Perencanaan

Dalam penelitian tindakan kelas, tahapan utamanya adalah menyusun. Pada tahap ini spesialis memahami apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana aktivitas akan dilakukan. Biasanya, untuk menjawab pertanyaan ini, para ilmuwan harus menyiapkan berbagai hal termasuk rencana ilustrasi (RPP), instrumen penelitian, media pembelajaran, materi pertunjukan, dan sudut pandang berbeda yang mungkin diperlukan.

²⁸ Pinton Setya Mustafa, Hafidz Gusdiyanto, dkk. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. (Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2020), Hal. 130

2. Pelaksanaan tindakan

Tahap pelaksanaan adalah tindakan melaksanakan atau mengeksekusi rencana yang telah dibuat, analisis harus tetap berpegang pada apa yang telah terbentuk pada tahap penyusunan sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan secara umum.

3. Observasi

Dalam tahap observasi yang melakukannya adalah pengamat, tindakan ini terjadi bersamaan dengan latihan eksekusi. Tahap ini melihat apa yang terjadi pada siklus eksekusi dan menyadari apa arti dari interaksi eksekusi yang akan diberikan.

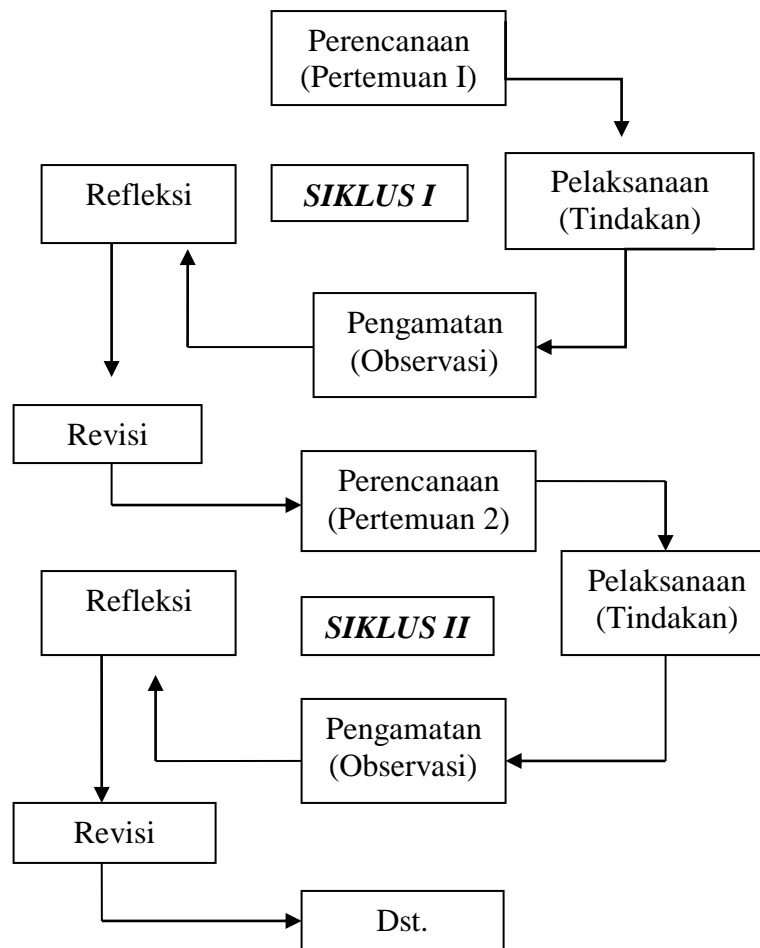
4. Refleksi

Tahapan refleksi ini adalah Pada tahap ini kita dapat mengetahui kekurangan-kekurangan apa yang terjadi dari interaksi eksekusi tersebut, hingga akhirnya dapat direvisi dengan baik pada siklus berikutnya, jika siklus tersebut selesai, tahap ini dapat digunakan sebagai tahapan untuk mencapainya. penentuan dari setiap jenis gerakan.²⁹

Adapun desain penelitian yang digunakan berlandas pada desain penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yaitu model spiral yang dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi, kemudian mengadakan perencanaan kembali. Desain penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang, semakin lama diharapkan semakin meningkat

²⁹ *Ibid*, Hal. 130-131

perubahannya atau pencapaian hasilnya. Dalam perencanaan Kemmis dan Mc. Taggart menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana (*Plan*), tindakan (*Action*), pengamatan (*Observe*), refleksi (*Reflect*). Perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu anjang-ancang pemecahan masalah. Sebagaimana tampak pada gambaran siklus dibawah ini:30



Gambar 3.1 Rancangan Siklus Penelitian Kemmis dan Mc Taggart

B. Kajian Teori yang Relevan

1. Definisi Role Playing

Bermain peran (*Role Playing*), sebuah model pembelajaran yang efektif. Definisi/tinjauan umum tentang model bermain peran (*Role Playing*) beberapa ahli telah membahas tentang model pembelajaran ini, beberapa diantaranya :

Joyce dan Well, bermain peran adalah model pengajaran yang termasuk dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social model*). Model ini menekankan sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa perilaku menekankan sifat sosial kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.

Sedangkan Jill Hadfield menyebutkan bahwa model bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid mengkondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran menjadi di dalam kelas.³¹ Model pembelajaran ini merupakan cara untuk menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda mati. Pada model pembelajaran *role playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan

³¹ Sri Narti. *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK)*. (Yogyakarta: Deepublish, 2019). Hal. 659

indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya dalam situasi tertentu.⁴³

Berbeda dengan Husein Achmad, Role Playing adalah salah satu bentuk permainan yang pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan orang lain. Menurut Hartono, model role playing adalah model pembelajaran untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan cara memerankan suatu tokoh. Menurut Saiful Sagala, model role playing adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan memerankan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.⁴⁴

Selain itu, menurut Sudjana, model pura-pura adalah suatu pendekatan untuk mendidik dengan melakukan jenis perilaku dalam hubungan persahabatan. Berpura-pura merupakan salah satu model pembelajaran yang rumit. Blatner menyatakan bahwa model pembelajaran berpura-pura menyelidiki keadaan sosial yang kompleks yang menekankan inklusi dekat dengan rumah dan fakultas ke dalam keadaan masalah di dekatnya.⁴⁵

⁴³ Nining Mariyaningsih dan Mistina Hidayati. *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif*. (Surakarta: Kekata Publisher, 2018), Hal. 90

⁴⁴ Christina SP. *Mengajar Membaca Itu Mudah*. (Yogyakarta: CV Alaf Media, 2019),

⁴⁵ Shilphy A. Octavia. *Model-model Pembelajaran*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020) Hal. 62

Selain itu, Hamalik menyatakan bahwa model *role playing* (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi.⁴⁶

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan cara yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang ditekankan pada setiap individu dengan penghayatan dan perasaan. Dengan bermain peran, proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan lebih mendorong peran aktif siswa serta membantu dalam belajar memecahkan suatu masalah.

Dalam proses belajar mengajar, *role playing* merupakan salah satu metode belajar komunikatif yang berorientasi pada pembelajaran. Manfaat penggunaan metode ini antara lain :

- 1) Mengasah kemampuan komunikasi pada siswa.
- 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa pada siswa.
- 3) Belajar mengekspresikan diri.
- 4) Menstimulasi rasa percaya diri siswa.
- 5) Melatih kemampuan memegang kendali.

⁴⁶ Cucu Sutianah. *Pengembangan Karakter Kebangsaan dan Karakter Wirausaha Melalui Implementasi Model Pembelajaran Teaching Factory 6 Langkah (TF-6M)*. (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2020) Hal. 41

- 6) Memberi peluang pada siswa untuk bereksperimen maupun mengeksplor kemampuan diri sendiri.
- 7) Mendorong siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan (peka terhadap sekitar).⁴⁷
- 8) Role playing dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.
- 9) Role playing melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- 10) Role playing dapat memberikan kepada siswa kesenangan kerana role playing pada dasarnya adalah permainan.

Paparan tersebut, menjelaskan bahwa role playing merupakan pendekatan pembelajaran yang memfokuskan siswa untuk melatih keterampilan berbicara, menciptakan sebuah karakter dari apa yang diperankan. Role playing bertujuan untuk mencapai sebuah kompetensi, dalam menumbuhkembangkan karakter yang telah dirancang oleh guru dalam situasi tertentu kemudian diakhiri dengan evaluasi dan kesimpulan. Model pembelajaran ini dapat diaplikasikan pada pembelajaran di MI/SD untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan sehingga siswa dapat mengaplikasikannya baik dimasyarakat dan lingkungannya.

47 *Ibid*, Hal. 65

Model pembelajaran *role playing* memiliki urutan yaitu guru mempersiapkan skenario pembelajaran, mengintruksikan kepada siswa untuk mempelajari skenario pembelajaran, pembentukan kelompok dan penyampaian kompetensi, mengolah informasi, mengkomunikasikan hasil kelompok, serta *review*.⁴⁸

2. Pelaksanaan Model Role Playing

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran ini. Karena penggunaan model *role playing* tidak dapat digunakan untuk semua materi dan situasi pembelajaran. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan adalah :

- 1) Penggunaan model *role playing* harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, agar tujuan dapat tercapai secara efektif dan efisien.
- 2) Mengetahui kemampuan awal siswa.
- 3) Kemudahan materi untuk dapat diterapkan dalam model *role playing*.
- 4) Kegunaan model *role playing* dalam penyampaian materi itu sendiri.

Langkah-langkah penerapan model *role playing* adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan simulasi
 - a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
 - b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.

⁴⁸ *Ibid*, Hal. 42-43

- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemerannan simulasi.
- 2) Pelaksanaan simulasi
- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
 - b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - c) Guru hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
- 3) Penutup
- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi, maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
 - b) Merumuskan kesimpulan.⁴⁹

3. Kelebihan Dan Kelemahan Penggunaan Model Role Playing

Beberapa keunggulan dari model role playing menurut Huda adalah sebagai berikut :

- a) Memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan dalam ingatan siswa
- b) Menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan,
- c) Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias,

⁴⁹ Muhammad Anas. (*Mengenal Metodologi Pembelajaran*, 2014), Hal. 55-56

- d) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme siswa,
- e) Menumbuhkan rasa kebersamaan yang kuat,
- f) Membuat siswa terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar,
- g) Meningkatkan minat belajar siswa,
- h) Melatih siswa berinisiatif dan berkreasi.

Selain keunggulan, model ini juga mempunyai kelemahan, diantaranya adalah:

- a) Membutuhkan lebih banyak waktu dan tenaga,
- b) Kesulitan memainkan peran jika tidak dilatih dengan baik,
- c) Bila suasana kelas tidak kondusif, role playing tidak mungkin diterapkan,
- d) Membutuhkan persiapan yang matang,
- e) Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan melalui model ini.⁵⁰

C. Kajian Tentang Pembelajaran IPA

1. Pengertian Pembelajaran IPA

IPA atau ilmu pengetahuan alam merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang berasal dari bahasa Inggris yaitu science. Ilmu pengetahuan alam secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-

⁵⁰ Habibati. *Strategi Belajar Mengajar*. (Banda Aceh : Syiah Kuala Universitas Press, 2017), Hal. 112-113

peristiwa yang terjadi di alam.⁵¹ Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.⁵² H.W Fowler dalam Abu Ahmadi mengatakan bahwa “IPA adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama pengamatan dan induksi”.⁵³

Berdasarkan pengertian di atas, cenderung dapat disimpulkan bahwa sains adalah hasil dari latihan manusia sebagai informasi, pemikiran, dan gagasan yang terkoordinasi tentang faktor-faktor lingkungan normal, yang diperoleh melalui serangkaian siklus logis termasuk pemeriksaan, perakitan, afiliasi, dan pengujian. pemikiran, atau bisa dikatakan melibatkan langkah-langkah logis sebagai strategi logis dan diperoleh dari hasil penyelidikan atau persepsi semacam itu secara keseluruhan sehingga mereka akan terus disempurnakan.

2. Karakteristik Pembelajaran IPA

Pada dasarnya, siswa tertarik dan mengambil kesempatan untuk menyelidiki keadaan mereka saat ini. Mereka belajar melalui pengalaman langsung memanfaatkan fakultas mereka. Secara efektif membangun wawasan dan pemahaman mereka tentang unsur-unsur lingkungan biasa. Oleh karena itu, pendidik harus bersiap-siap

⁵¹ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Hal. 136

⁵² Trianto. *Model Pembelajaran IPA Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), Hal. 99

⁵³ Abu Ahmadi. *Ilmu Alamiah Dasar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), Hal. 1

sehingga siswa dapat terus bekerja sama untuk memperoleh informasi atas dorongan mereka sendiri.

Ada 7 karakteristik dalam pembelajaran IPA yang efektif, antara lain sebagai berikut:

- a. Mampu memfasilitasi keingintahuan siswa-siswi.
- b. Memberi kesempatan untuk menyajikan dan mengkomunikasikan pengalaman dan pemahaman tentang IPA.
- c. Menyediakan wahan unjuk kemampuan.
- d. Menyediakan pilihan-pilihan aktifitas.
- e. Menyediakan aktifitas untuk bereksperimen.
- f. Menyediakan kesempatan untuk mengeksplorasi alam sekitar.
- g. Memberi kesempatan berdiskusi tentang hasil pengamatan.⁵⁴

Latihan pembelajaran IPA mencakup pembinaan kemampuan untuk mendapatkan penjelasan tentang beberapa masalah mendesak, mencari jawaban, memahami jawaban tentang kekhasan reguler dan sifat-sifat faktor lingkungan normal melalui cara-cara metodis yang diterapkan dalam iklim dan inovasi. Pembelajaran IPA menggarisbawahi wawasan langsung untuk menumbuhkan kemampuan dengan tujuan agar siswa dapat memahami faktor lingkungan yang normal.

⁵⁴ Sunaryo, ddk. *Modul Pembelajaran Induktif Gender*. (Jakarta: LAPIS-Learning Assistance Program For Islamic Schools Manara Ravindo, 2010), Hal. 538

3. Tujuan Pembelajaran IPA di MI/SD

Tujuan pembelajaran IPA di MI/SD yaitu diartikan sebagai sesuatu yang diharapkan akan tercapai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran IPA.

E. Mulyasa mengatakan bahwa, adapun tujuan mata pelajaran IPA adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran 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 tentang 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 lingkungan alam.
- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturan sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

- g) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.⁵⁵

4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup pembelajaran IPA di MI/SD mencakup dua dasar, yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep serta penerapannya. Ruang lingkup pembelajaran IPA merupakan batasan materi IPA yang akan disajikan oleh guru kepada peserta didik. IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan segala isinya, oleh karena itu ruang lingkup pembelajaran IPA meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- b) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat dan gas.
- c) Energi dan perubahannya meliputi : gaya, panas, bunyi, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- d) Bumi dan alam semesta meliputi : tanah, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.⁵⁶

Dari ruang lingkup di atas dapat disimpulkan bahwa materi IPA di SD/MI merupakan pengetahuan alam yang masih dasar dan ada dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu sebaiknya dalam proses pembelajaran IPA dilakukan secara

55 E. Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan....* Hal. 111

56 *Ibid.* Hal. 112

langsung dengan melibatkan siswa, diharapkan agar siswa lebih aktif dan dapat memperoleh pengetahuannya sendiri.

D. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Belajar adalah kegiatan dan perilaku siswa yang rumit. Sebagai suatu kegiatan, belajar hanya mampu dilakukan oleh siswa yang sebenarnya. Belajar adalah penentu apakah pengalaman pendidikan terjadi. Pengalaman pendidikan terjadi karena siswa mendapatkan sesuatu dalam suasana umum. Iklim yang dikonsentrasikan oleh siswa adalah sebagai keadaan normal, benda, makhluk, orang dan hal-hal yang dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran.⁵⁷

Sangat mungkin dipahami bahwa belajar adalah tindakan yang mencakup dua komponen, khususnya tubuh dan jiwa. Perkembangan yang sebenarnya ditunjukkan sesuai dengan jalannya semangat untuk mendapatkan perubahan. Tentunya progresi yang didapat bukanlah perubahan yang sebenarnya, melainkan perubahan semangat dengan alasan untuk memasuki tayangan baru.⁵⁸

Motivasi adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi, motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar yang mana berdasarkan penemuan-penemuan penelitian yang menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika

57 Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2016), Hal. 7

58 Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), Hal. 13

motivasi untuk belajar bertambah. Oleh karena itu, meningkatkan motivasi belajar siswa memegang pada peranan penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal.⁵⁹

b. Fungsi Motivasi Belajar

Setiap gerakan yang dilakukan siswa tidak terlepas dari unsur inspirasi, dimana inspirasi erat kaitannya dengan tujuan pembelajaran. Terkait hal tersebut, fungsi motivasi bagi peserta didik adalah :

a) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Siswa langsung ingin belajar, tetapi karena ada sesuatu yang mereka cari, ada minat untuk belajar. Mentalitas itulah yang mendasari dan memberdayakan berbagai aktivitas dalam pembelajaran. Dengan demikian, inspirasi bahwa kapasitas sebagai pendorong memengaruhi perilaku apa yang harus diambil siswa untuk belajar.

b) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Motivasi berfungsi sebagai penentu arah perbuatan, yakni ke arah yang tujuan yang hendak dicapai oleh peserta didik.

c) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Peserta didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada peserta didik

⁵⁹ Abu Ahmadi & Joko Tri Prasetya. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1997), Hal. 109

dalam belajar. Dengan penuh konsentrasi peserta didik belajar agar tujuan mencari sesuatu yang ingin diketahui itu cepat tercapai.

d) Memberi Ulangan

Pengulangan dapat digunakan sebagai alat persuasif. Siswa sebagian besar mengatur diri mereka sendiri dengan membaca untuk ujian. Oleh karena itu, tes adalah cara yang memadai untuk membujuk siswa untuk belajar lebih keras.

e) Mengetahui Hasil Belajar

Dengan mengetahui hasil belajar, siswa terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi hasil belajar mengalami kemajuan, siswa berusaha mempertahankan atau bahkan meningkatkannya agar mendapat prestasi yang lebih baik.⁶⁰

c. Peranan Motivasi Dalam Belajar

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan memahami cara berperilaku individu, termasuk cara berperilaku orang yang sedang belajar. Ada beberapa peran motivasi yang signifikan dalam pembelajaran, khususnya:

a) Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seseorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah. Dengan kata lain, motivasi dapat

⁶⁰ Syaiful Bahri Djamarah. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), Hal. 41-43

menentukan hal-hal apa di lingkungan anak yang dapat memperkuat perbuatan belajar.

b) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Tugas motivasi dalam menjelaskan tujuan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan arti penting pembelajaran. Anak-anak akan tertarik untuk memahami sesuatu, jika pada dasarnya apa yang disadari dapat diketahui atau diapresiasi oleh anak.

c) Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang anak yang telah berusaha untuk mempelajari sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tanpa lelah, dengan keinginan untuk mendapatkan hasil yang luar biasa. Semua hal dipertimbangkan, ternyata inspirasi untuk belajar membuat laporan individu sulit.

E. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyampaikan pesan-pesan dari sumber-sumber dengan cara yang tersusun untuk membangun iklim belajar yang bermanfaat, di mana penerima manfaat dapat melakukan pengalaman yang berkembang secara nyata dan efektif. Berkaitan dengan pembelajaran, media adalah bahasa yang digunakan oleh pendidik untuk berbicara dengan siswanya baik secara verbal maupun nonverbal.⁶¹

61 Azhar Arsyad. *Media Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), Hal. 3

Ada beberapa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

1. Menarik perhatian siswa
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran
3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistis* dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan
4. Mengatasi keterbatasan ruang
5. Pembelajaran lebih komutatif dan produktif
6. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar
8. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam
9. Meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa dalam mempelajari sesuatu dan dapat menimbulkan semangat belajar
10. Meningkatkan kadar keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran umumnya dipersepsikan sebagai barang-barang yang dibawa ke ruang kelas untuk membantu kelangsungan pengalaman mendidik dan berkembang. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pendidik di ruang kelas, tetapi pada tingkat dasar mencakup semua yang ada di lingkungan siswa di mana mereka berinteraksi dan membantu pengalaman mengajar dan berkembang.

Secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Media visual, yaitu jenis media yang secara eksklusif menggunakan indra penglihatan siswa untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran ini bergantung pada kemampuan visual siswa. Misalnya: media cetak, seperti buku, modul, buku harian, spanduk, dan panduan, model seperti globe bumi, miniatur, dan media untuk realitas normal yang melingkupi.
2. Media audio. Media pembelajaran semacam ini hanya mencakup indra pendengaran siswa. Pesan dan data yang mereka peroleh berupa pesan verbal seperti dikomunikasikan dalam bahasa dan pesan nonverbal seperti suara, musik, dan suara peniruan.
3. Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam latihan pembelajaran dengan memasukkan perasaan penglihatan dan pendengaran dalam suatu interaksi atau tindakan. Pesan dan data yang dapat dikomunikasikan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang bergantung pada penglihatan dan pendengaran. Misalnya film, proyek televisi dan rekaman.

Media visual merupakan pesan yang diruangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti. Media kotak kejutan termasuk media visual, sebagaimana halnya dengan media lain media kotak kejutan mempunyai fungsi untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa. Penyaluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan dan yang dituangkan ke

dalam gambar-gambar yang menarik dan jelas.⁶² Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Adapun keunggulan dan kelemahan media berbasis visual adalah sebagai berikut:

1. Keunggulan media visual
 - a. Sifatnya konkrit dan realistik,
 - b. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja,
 - c. Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaian,
 - d. Gambar mengatasi batas ruang dan waktu.
2. Kelemahan media visual
 - a. Gambar/foto hanya menekan persepsi indera mata,
 - b. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.⁶³

Dalam hal ini sebagai alat bantu atau media yang digunakan adalah Kotak Kejutan yang merupakan alat permainan inovatif dan kreatif. Kotak kejutan adalah media yang digunakan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. Kotak kejutan berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya lumayan besar dan bisa dibuka dan ditutup kembali. Dalam proses pembuatan kotak kejutan tidak membutuhkan waktu yang lama dan membutuhkan dana yang cukup murah. Kotak kejutan merupakan media pembelajaran yang efisien dan sangat menarik serta mudah sekali dalam

62 Riana.C.Dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran SD*. (Jakarta: Dirjen Dikti, 2008), Hal. 19

63 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), Hal. 92-93

memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan. Kotak kejutan dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan jenis media pembelajaran tersebut diatas, maka media pembelajaran yang peneliti gunakan dan terapkan dalam pelajaran IPA kelas V MI Swasta Al-Ashriyah Kota Langsa adalah media visual dalam proses pembelajaran.

F. Kajian Hasil Penelitian

Studi ini menyinggung beberapa penyelidikan masa lalu, menunjuk sebagai sumber perspektif dalam meningkatkan bahan ulasan dalam ulasan ini. Sebagian dari pemeriksaan ini meliputi:

1. Nanda Fahreza IAIN Langsa, dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Group Resume untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V di MIS Gampong Meutia Langsa Tahun 2019/2020”. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data pada siklus I dan II. Hasil data yang diperoleh pada siklus I yaitu motivasi belajar siswa 73% dan siklus II mengalami peningkatan yaitu 86%. Hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu 75% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 93%. Hasil tes siswa pada siklus I yaitu 46,15%, mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 80,76%.
2. Dwi Mardalena, dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat. Hal ini dapat dilihat dari analisis data pada siklus I dan II. Analisis data pada siklus I setelah menerapkan

model pembelajaran role playing, persentase rata-rata aktivitas guru yaitu 62,5% meningkat menjadi 85,25% pada siklus II. Persentase rata-rata aktivitas siswa juga meningkat yaitu 50% pada siklus I meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Hasil belajar siswa pada skor dasar dengan rata-rata 67,14 dengan persentase ketuntasan 50% dan pada siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata kelas 75,17 dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 11,96% dan persentase siswa yang tuntas 57,14%. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 87,85 dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 30,84% dan persentase siswa yang tuntas adalah 85,71%, setelah diterapkan model pembelajaran role playing.

Adapun perbedaan yang akan peneliti lakukan dengan penelitian di atas yaitu penggunaan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metodologi penelitian adalah siklus, standar dan teknik yang digunakan untuk bergerak menuju masalah dan mencari jawaban dan untuk memeriksa poin penelitian. Mengingat rencana masalah dan tujuan pemeriksaan, eksplorasi membutuhkan studi luar dan dalam dengan landasan yang masuk akal. Oleh karena itu, jenis eksplorasi yang digunakan dalam kajian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).⁶⁴

Kemmis dan Mc Taggart mengatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas benar-benar digunakan sebagai pekerjaan yang gigih untuk bekerja tanpa henti pada sifat pengalaman dan hasil yang berkembang sehingga dengan demikian mempengaruhi upaya untuk bekerja pada sifat sekolah tanpa henti. Manfaat perbaikan dan peningkatan sifat pelatihan adalah untuk tetap eksis dengan manfaat perbaikan dan peningkatan sifat pembelajaran yang diawasi oleh guru.

Penelitian tindakan kelas cocok untuk pendidik, karena prosesnya praktis, seperti tidak memerlukan analisis statistik yang rumit atau penjelasan naratif yang panjang tetapi lebih kepada memecahkan masalah secara efisien dan layak.⁶⁵

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hal. 85

⁶⁵ Muhamad Anugrah. *Penelitian Tindakan Kelas: (langkah-langkah praktis pelaksanaan penelitian tindakan kelas)*, (Bandung: LeutikaPrio), Hal. 19-20

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian disinggung sebagai saksi, yaitu individu-individu tertentu yang memberikan data tentang informasi yang dibutuhkan ilmuwan terkait dengan pemeriksaan yang dilakukan. Subjek eksplorasi juga mencirikan subjek pemeriksaan sebagai benda, benda, atau individu yang informasinya adalah untuk variabel eksplorasi yang dimaksud.⁶⁶ Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V-C MIS Al Ashriyah Langsa yang terdiri dari 26 siswa. Penentuan subjek karena siswa V-C motivasi belajarnya masih kurang.

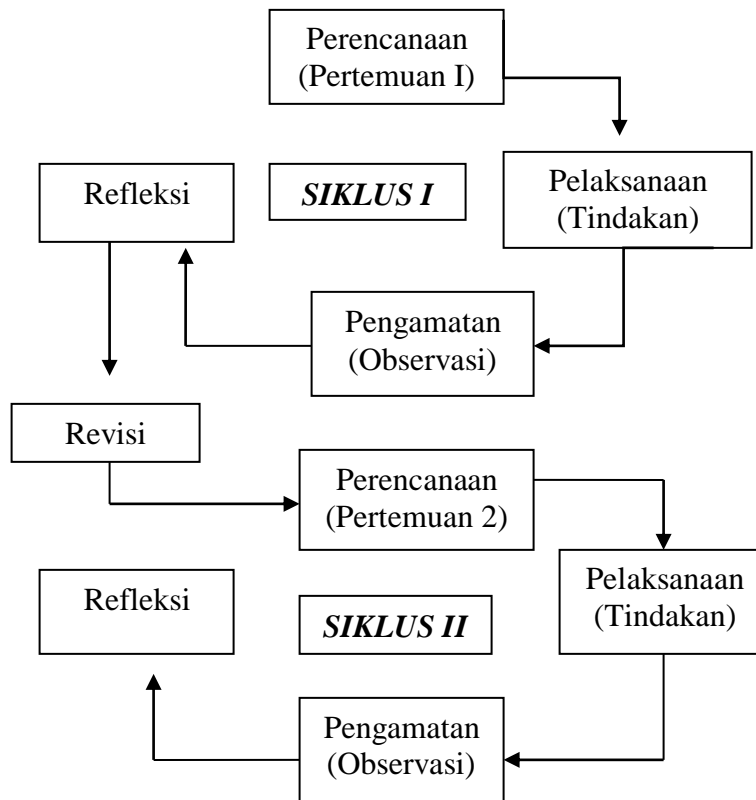
C. Prosedur Kerja dalam Penelitian

Konfigurasi eksplorasi menyinggung konfigurasi pemeriksaan yang diarahkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart adalah model penggulangan yang dimulai dari penataan, aktivitas, persepsi dan refleksi, kemudian menata kembali. Konfigurasi penelitian sesuai Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu model siklus yang dilakukan lebih dari satu kali, semakin normal untuk memperluas kemajuan atau mencapai hasil.

Dalam perencanaan Kemmis dan Mc. Taggart menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana (*Plan*), tindakan (*Action*), pengamatan (*Observe*), refleksi (*Reflect*). Perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu

⁶⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal. 26

ancang-ancang pemecahan masalah.⁶⁷ Siklus dalam penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut.⁶⁸



Gambar 3.1 Rancangan Siklus Penelitian Kemmis dan Mc Taggart

⁶⁷ Nurdinah Hanifah. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas....*, Hal. 31

⁶⁸ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindak Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Hal. 16

Siklus I

1. Perencanaan tindakan (*Planing*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan tindakan adalah :

- a) Menyusun rancangan pembelajaran melalui model role playing dengan pertimbangan dari dosen dan guru yang bersangkutan.
- b) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing.
- c) Mempersiapkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media kotak kejutan.
- d) Mempersiapkan soal tes yang akan diberikan pada siswa setiap akhir siklus

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, pendidik melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran Role Playing seperti yang diharapkan. Siswa dipisahkan menjadi beberapa kelompok yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 orang. Pembagian gathering diselesaikan oleh guru dengan bantuan ahlinya. Selama pengalaman pendidikan, pendidik menginstruksikan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh analis. Dengan tujuan akhir untuk ditingkatkan, pengaturan dapat disesuaikan dan dipersiapkan untuk membuat perubahan seperti yang ditunjukkan oleh apa yang terjadi dalam siklus eksekusi di lapangan.

3. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi atau Persepsi dibuat selama pelaksanaan kegiatan sebagai suatu karya untuk mengetahui jalannya pelaksanaan pembelajaran. dalam melengkapi persepsi untuk memperhatikan jalannya pembelajaran, ahli menggunakan lembar persepsi yang telah dibuat.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan untuk memperoleh perbaikan dan mengontrol jalannya penelitian agar berjalan sesuai dengan tujuan peneliti.

Siklus II

Siklus II dilakukan mengingat dampak lanjutan dari siklus I. Pada siklus II kegiatan yang dilakukan diarahkan pada perbaikan kekurangan-kekurangan pada siklus utama, yang meliputi penyusunan, kegiatan, persepsi dan refleksi. Jika menjelang akhir siklus II tidak terjadi perluasan inspirasi siswa, maka siklus berikutnya dilakukan dengan tahapan yang sama seperti siklus I dan II. Siklus berhenti ketika ada perluasan inspirasi belajar siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi ini ditujukan pada siswa-siswi kelas V MI Swasta Al-Ashriyah Langsa. Aspek yang diamati dalam motivasi dan aktivitas belajar siswa antara lain:

Tabel 3.2 Lembar observasi aktifitas guru⁶⁹

No	Deskripsi kegiatan guru	Skor Pengamat
1	Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik memimpin doa	
2	Guru mengabsensi peserta didik sambil menanyakan kabar	
3	Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan singkat	
4	Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik melalui nyanyian bangau oh bangau	
5	Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan	

⁶⁹ Alfizuhra, divalidasi oleh Misva Anggraini

	dicapai	
6	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran	
7	Guru menjelaskan tentang ekosistem	
8	Guru menjelaskan jenis-jenis makanan hewan	
9	Guru menjelaskan tentang rantai makanan	
10	Guru menampilkan replika rantai makanan menggunakan media kotak kejutan	
11	Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok dan masing-masing beranggotakan 7 orang	
12	Guru menjelaskan cara bermain peran serta tahap-tahapannya	
13	Guru memanggil kelompok secara	

	bergantian maju ke depan kelas untuk memainkan perannya.	
14	Setiap kelompok memberikan kesimpulan mengenai skenario yang mereka perankan	
15	Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	
16	Guru mengadakan tes	
17	Guru memberikan reward kepada peserta didik	
18	Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam	
Jumlah		
Skor Persentase		

Tabel 3.3 Lembar Observasi Aktifitas Siswa70

No	Hal yang diamati	Skor
1	Bertanya	

2	Menjawab pertanyaan	
3	Bekerja sama	
4	Presentasi	
Jumlah		
Persentase		

Keterangan :

- 4 : Sangat Baik
 3 : Baik
 2 : Tidak Baik
 1 : Sangat Tidak Baik

2. Angket

Adapun pendapat yang digunakan oleh peneliti adalah survei tertutup. Shut polls adalah survei yang tidak seluruhnya diselesaikan oleh pembuat polling. Tanggapan tersebut dapat berupa jawaban ya atau tidak, serta berbagai keputusan sehingga sumber (responden) tidak memiliki kesempatan untuk mengisi dengan tanggapannya sendiri.

Tabel 3.1 Angket motivasi belajar siswa⁷¹

No	Pernyataan	Keterangan	
		S	TS
1	Pertama kali saya melihat pembelajaran ini saya percaya bahwa pelajaran ini mudah bagi saya		

⁷¹ Nanda Fahreza, divalidasi oleh Amrizal

2	Pada awal pembelajaran ada yang menarik bagi saya		
3	Belajar dengan model pembelajaran role playing membuat saya semangat dalam belajar		
4	Bekerja sama dengan teman membuat saya semangat dalam belajar		
5	Menyelesaikan tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai		
6	Saya mengerjakan dengan tekun tugas yang diberikan guru		

Keterangan :

S : Setuju TS : Tidak Setuju

3. Tes

Tes adalah strategi pemilahan informasi untuk mengukur informasi, pencapaian, dan wawasan yang diberikan oleh seorang individu yang sepenuhnya bertujuan untuk menemukan solusi yang dapat digunakan sebagai alasan untuk menentukan skor matematika. Ujian tersebut diberikan kepada siswa kelas V MIS Al Asriyah Kota Langsa untuk melihat bagaimana hasil belajar IPA setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Tes tersebut bertujuan untuk menentukan sejauh mana inspirasi siswa terhadap topik yang diberikan, dan diselesaikan oleh siswa secara mandiri.

Adapun tes yang dilakukan pada penelitian ini yaitu lembar kerja yang berupa soal choice yang berjumlah 10 soal dengan durasi waktu 25 menit.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam ulasan ini adalah foto selama pengalaman pendidikan menggunakan model pura-pura, dan berdasarkan catatan di sekolah yang terkait dengan percakapan postulat ini.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah perangkat dalam tindakan mengumpulkan informasi, sehingga gerakan menjadi tepat. Jadi instrumen pemeriksaan adalah alat yang digunakan untuk mengukur keanehan normal dan sosial yang secara eksplisit diperhatikan. Sejumlah besar kekhasan ini disebut faktor penelitian. Dengan demikian, orang yang berperan sebagai instrumen dalam eksplorasi ini adalah spesialis itu sendiri.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a) Lembar Obseravsi

Lembar observasi digunakan sebagai pembantu sambil menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati untuk memperoleh informasi yang ideal. Lembar persepsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar persepsi untuk pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pura-pura, yang berisi siswa dan pengajar dalam hal pelaksanaan pembelajaran.

b) Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dikonsentrasikan siswa. Tes ini berupa pertanyaan keputusan yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan durasi 25 menit. Tes yang digunakan adalah tes menjelang akhir setiap siklus dan diselesaikan oleh siswa secara mandiri.

c) Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model role playing, dan berdasarkan dokumen pada sekolah yang berhubungan dengan pembahasan skripsi ini.

d) Angket

Angket ditujukan kepada siswa, dalam rangka menjangar data tentang motivasi belajar siswa. Angket ini disebar ke-14 siswa. Angket terdiri dari 6 item pernyataan yang menanyakan tentang motivasi belajar siswa.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan menggunakan investigasi kuantitatif dengan strategi rate dan spellbinding subjektif. Untuk melakukan penyelidikan kuantitatif, spesialis harus memiliki pilihan untuk mengetahui jenis wawasan yang digunakan dalam penelitian sebelum memulai pemeriksaan informasi.

1. Angket

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket tertutup, yaitu angket yang dirancang sedemikian rupa untuk merekam data tentang keadaan yang dialami oleh responden sendiri, kemudian semua alternatif jawaban yang harus dijawab oleh responden untuk memilih jawaban sesuai keadaan dirinya. Angket ditujukan kepada siswa, dalam rangka menjangkau data tentang motivasi belajar siswa. Angket ini disebar ke-14 siswa. Angket terdiri dari 6 item pernyataan yang menanyakan tentang motivasi belajar siswa.

$$\text{Nilai Motivasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%^{72}$$

Dengan kriteria taraf keberhasilan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran ditentukan sebagai berikut:

90% - 100% : Sangat Baik

80% - 90% : Baik

70% - 80% : Cukup

60% - 70% : Kurang

0% - 60% : Sangat Kurang

2. Observasi

Informasi yang didapat dalam penelitian ini berasal dari efek samping persepsi. Informasi tersebut kemudian akan diselidiki secara ilustratif secara subjektif

⁷² Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Bina Aksara, 2006), Hal. 236

dan kuantitatif. Informasi persepsi siswa digunakan untuk menentukan perluasan inspirasi belajar siswa dengan memanfaatkan model pembelajaran Role Playing dalam proses pembelajaran.

Adapun untuk menentukan skor persentase tindakan dari masing-masing pengamat terhadap aktivitas yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%^{73}$$

Adapun kriteria taraf keberhasilan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran ditentukan sebagai berikut:

85% - 100% : Sangat Baik

75% - 85% : Baik

65% - 75% : Cukup

50% - 65% : Kurang

0% - 50% : Sangat Kurang

3. Tes

Analisis ini diarahkan untuk memutuskan apakah ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing yang menggunakan pengaturan penelitian, untuk menentukan skor pada setiap pointer secara spesifik sesuai aturan yang telah ditentukan.

⁷³ Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), Hal.43

Penentuan skor pada tiap indikator dihitung dengan menggunakan rumus ketuntasan klasikal, yaitu menjumlahkan siswa yang tuntas, dikalikan dengan 100%, dibagi dengan jumlah seluruh siswa, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

KS : Ketuntasan Klasikal

ST : Jumlah Peserta didik yang Tuntas

N : Jumlah Peserta didik dalam Kelas

Adapun kriteria taraf keberhasilan tes peserta didik dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

90% - 100% : Sangat Baik

80% - 90% : Baik

70% - 80% : Cukup

60% - 70% : Kurang

0% - 60% : Sangat Kurang

G. Indikator Keberhasilan Penelitian

Suatu tindakan dikatakan berhasil atau tuntas dalam penelitian jika memenuhi aspek penilaian serta penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran pada peserta didik kelas V MIS Al Ashriyah Langsa. Indikator keberhasilan penelitian ini ditandai dengan peningkatan motivasi serta hasil belajar

siswa setelah menggunakan model pembelajaran role playing berbantu media pembelajaran berupa kotak kejutan.

Di dalam indikator keberhasilan diukur dengan aspek penilaian pada indikator motivasi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan 75% dan terkait dengan itu, keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 85% siswa kelas V MIS Al Ashriyah Langsa mengalami ketuntasan belajar (Nilai diatas KKM).

1. Ketuntasan Individu : 75
2. Ketuntasan Klasikal : 80
3. Aktivitas peserta didik : 70

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Gambar umum yang penulis maksudkan di sini adalah uraian singkat yang memberikan informasi sederhana mengenai situasi dan kondisi MIS Al-Alshriyah, yang kemudian dijadikan lokasi penelitian oleh peneliti.

1. Sejarah Singkat MIS Al-Ashriyah Langsa

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Ashriyah Kota Langsa berdiri pada tahun 2004 berdasarkan izin operasi yang dikeluarkan oleh Kantor Departemen Agama Langsa yang merupakan suatu lembaga pendidikan formal swasta yang setingkat dengan sekolah dasar (SD). Dengan tujuan mendidik anak-anak di sekitar tempat madrasah dengan bersangkutan berjiwa islami dan karena mengingat pendiri MIM Modern terdahulu juga bertekad sedemikian, maka dengan bermusyawarah antara pihak yayasan dengan Departemen Agama Kota Langsa sepakatlah mendirikan MI Al Ashriyah pada tanggal 25 Juli 2004 yang dikepalai oleh M. Nasir, S. Ag selama satu semester, pada semester kedua dilanjutkan oleh Muhibuddin, S. Ag dengan jumlah siswa/i pada saat itu hanya 18 anak. Dengan usaha kepala sekolah dan dewan guru yang berniat mencerdaskan anak-anak bangsa tercinta ini dengan hasil diawal kelulusan, wali siswa/i merasa puas juga dengan hasil promosi penyebaran formulir ke setiap TK disekitar Kota Langsa, akhirnya MI Al Ashriyah

membuahkan hasil. Kemudian pada tahun 2008/2009 berganti lagi pimpinan oleh Hj. Nonarita, S. Ag yang siswa/i hingga sekarang mencapai 530 anak.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Ashriyah Kota Langsa ini didirikan dengan dasar menyadari bahwa perlu adanya sebuah madrasah yang berkualitas tempat dimana mencetak pemuda-pemudi dan generasi muda yang mampu yang menjadi pelopor bagi pembentukan generasi muda islam yang siap menghadapi persaingan dan tantangan zaman sesuai dengan kebutuhan abad yang penuh dengan teknologi dan serba modern ini. Dengan dasar pendidikan inilah pendidikan sangat penting dalam rangka pembentukan generasi muda agar lebih baik dimasa akan datang. Pendidikan sangatlah penting dimana pendidikan merupakan basis social untuk peningkatan kesejahteraan dan kemakmuran suatu masyarakat atau golongan, karena itulah melalui pendidikan seseorang dapat memiliki berbagai keahlian yang senantiasa dapat dipergunakan untuk menjadikan kehidupan yang selalu mengikuti zaman, tidak ketinggalan model dan senantiasa mengimbangi zaman yang terus menerus mengalami perubahan.

Madrasah ibtidaiyah (MI) Al Ashriyah Kota Langsa sangat yakin pendidikan yang sedang dimainkan ini menjadi peran sangat penting yaitu perpaduan yang seimbang antara pendidikan Agama Islam dengan Pendidikan Umum, hal ini dibuktikan dengan pencapaian rangking III pada Ujian Nasional dilingkungan Kementerian Agama Se – Kota Langsa. Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Ashriyah Kota Langsa adalah salah satu Madrasah Ibtidaiyah Swasta yang beroperasi dibawah naungan kantor Kementerian Agama Kota Langsa yang telah meluluskan 150 orang

siswa dalam 5 tahun pelajaran walau terbilang baru, ternyata Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Ashriyah Kota Langsa Mampu menyaingi Madrasah-madrasah Ibtidaiyah Negeri di Kota langsa dengan prestasi peringkat ke Tiga tertinggi dalam Ujian Nasional Tahun pelajaran 2014-2015 dilingkungan Kantor Kementerian Agama Kota Langsa. MI Al Ashriyah merupakan Madrasah Ibtidaiyah Swasta yang berdiri ditengah-tengah Kota Langsa dengan jumlah murid tahun 2014/2015 adalah 502 siswa yang terdiri dari kelas dan tujuh belas rombel. MI Al Ashriyah beralamat di jalan Cut Nyak Dhien Ni. 25 Gampong Jawa Tengah Kec. Langsa Kota.

2. Visi dan Misi

Visi

“Mewujudkan Madrasah yang Beriman, Berakhlak Mulia, Dan Berilmu Pengetahuan”

Misi

- 1) Menciptakan Madrasah yang islami.
- 2) Menyelenggarakan pembelajaran yang Kreatif, Inovatif, dan Teknologi.
- 3) Menciptakan Sumber Daya Manusia Yang Berakhlakul Karimah Dengan Mengembangkan Multi Kecerdasan.
- 4) Menjadikan Lingkungan Madrasah Sumber Belajar.
- 5) Membangun Citra Madrasah Sebagai Mitra Terpercaya Masyarakat Dibidang Pendidikan.

B. Media Kotak Kejutan

Kotak kejutan adalah media yang digunakan untuk bekerja sama dengan pendidik dalam pembelajaran. Kotak kejutan berbentuk seperti tempat kado yang ukurannya sangat besar bisa dibuka tutup sekali lagi. Selama waktu yang dihabiskan untuk membuat kotak yang tidak terduga tidak memerlukan investasi yang lama dan membutuhkan aset yang benar-benar sederhana. Kotak kejutan adalah media pembelajaran yang produktif dan sangat menarik dan sangat mudah untuk bahan pembelajaran yang akan dididik.

Media ini berbicara tentang materi serta menampilkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi yang ingin disampaikan dalam pengalaman pendidikan. Hal ini berguna agar siswa dapat memahami secara efektif apa yang disampaikan oleh guru. Mengenai berbagai tujuan kejutan, artinya, itu bisa menjadi media permainan, hanya pendidik yang masuk akal untuk menerapkan siswa dalam pengalaman pendidikan.

Adapun tujuan dari media kotak kejutan ini bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menarik dan membangkitkan keuntungan siswa dalam belajar
- b. Meningkatkan dan mengembangkan rasa ingin tahu siswa,
- c. Memperjelas penyampaian bahan pelajaran kepada siswa agar lebih mudah dipahami,

- d. Mengatasi sifat pasif pada siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan kotak kejutan yaitu:

1. Bolpoin
2. Cutter
3. Doubletape
4. Kardus Bekas
5. Karton Spektra
6. Lem
7. Origami
8. Gambar Hewan

Prosedur pembuatan kotak kejutan :

1. Siapkan terlebih dahulu kardus bekas, penggaris, cutter dan bolpoin. Selanjutnya kardus di potong seperti gambar berikut ini.



2. Kemudian kardus dilapisi dengan karton spektra depan dan belakang menggunakan lem.



3. Selanjutnya, setelah semuanya sudah dilapisi oleh karton spektra, kemudian membuat isi dari kotak. Ada 6 bentuk isi dari materi yang akan dipasangkan di dalam kotak.



Media kotak kejutan adalah hasil pengembangan dari guru untuk bekerja sama dengan analis dalam memimpin eksplorasi di lapangan, dimana para ahli menjadi pendidik yang menerapkan model pembelajaran pura-pura membantu tanpa curiga dengan tujuan akhir untuk meningkatkan inspirasi belajar siswa di kelas V-C MI Swasta Al-Ashriyah .

C. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini diselesaikan di MI Al Asriyah yang dilakukan dalam waktu yang sangat lama. Pelaksanaan ini diawali dengan pertemuan dengan ketua MI Al Asriyah untuk mendapatkan hibah ujian dan sekaligus penyerahan surat presentasi dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Selain itu, peneliti bertemu dengan wali kelas dan guru IPA kelas 5 untuk mengetahui tentang siswa yang akan dipelajari dan perangkat pembelajaran yang harus dilengkapi dalam penelitian. Eksplorasi ini diselesaikan dalam 2 siklus, setiap siklus memiliki 1 pertemuan.

1) Deskripsi kegiatan penelitian (Siklus I)

Dalam siklus I ini terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan refleksi.

a) Tahap perencanaan (*Planing*)

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan beberapa hal, yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berisi tentang materi yang berkaitan dengan

ekosistem yaitu rantai makanan. Kemudian peneliti juga mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran yang dibutuhkan guna untuk mendukung dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran, lembar kerja, instrumen tes dan lembar observasi kegiatan guru serta lembar observasi kegiatan peserta didik.

b) Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, siklus I dilakukan pada tanggal 06 Januari 2021. Pada pertemuan ini peneliti bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran (*Role Playing*). Dalam kegiatan proses pembelajaran terdiri dari 3 tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan siklus ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan.

Hari/Tanggal : Rabu, 06 Januari 2021

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Tema : Ekosistem

Sub Tema : Hubungan Antarmakhluk Hidup dalam Ekosistem

Materi : Rantai Makanan

Kegiatan dilaksanakan berdasarkan RPP yang telah dikonsultasikan guru kelas. Adapun dalam tindakan ini terdapat 1 kali pertemuan, kegiatan yang dilakukan:

a. Kegiatan Awal

Sebelum melakukan proses pembelajaran, siswa memberi salam serta mempersiapkan diri untuk mulai proses pembelajaran, kemudian peserta didik membacakan doa. Setelah itu guru mengabsen peserta didik, menanyakan kabar mereka, serta menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini.

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini, guru memberikan beberapa pertanyaan sebagai stimulus permulaan proses pembelajaran. Setelah itu guru mengajak siswa bernyanyi bersama dengan menyanyikan lagu bangau oh bangau. Guru memberikan pertanyaan sebagai kontak permulaan proses pembelajaran kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebagai kontak permulaan dalam pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan pembelajaran tentang ekosistem pada materi rantai makanan dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menampilkan replika rantai makanan dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kotak Kejutan. Setelah itu guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 7 orang perkelompok. Sebelumnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran. Lalu guru memberikan dialog tentang rantai makanan yang terjadi di sawah. Kemudian guru meminta kepada peserta didik untuk berdiskusi peran apa yang akan dilakoni oleh mereka. Setelah itu masing-masing dari kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi serta melakoni peran mereka masing-masing. Guru memberikan kertas yang bertuliskan nama-nama tokoh yang ada dalam dialog secara acak. Setelah itu peserta didik menyesuaikan dengan peran

yang mereka pilih sebelumnya dan membentuk sebuah rangkaian rantai makanan yang terjadi di sawah, lalu mereka mempresentasikan diskusi mereka dan memperagakan peran mereka masing-masing sesuai dengan dialog yang diberikan oleh guru sebelumnya.

c. Kegiatan Penutup

Setelah proses pembelajaran berakhir guru memberikan lembar kerja yang berisikan 10 soal mengenai rantai makanan. Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, guru mengulang kembali pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini dan guru memperkuat kembali penjelasan kepada peserta didik. Kemudian guru dan peserta didik membuat kesimpulan bersama-sama tentang materi yang dipelajari hari ini. Guru dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan Alhamdulillah.

c) Tahap Pengamatan

Observasi dilakukan terhadap kegiatan guru dan aktivitas siswa, serta mencatat hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran itu berlangsung.

a. Observasi kegiatan guru

Pada tahap ini, pengamatan terhadap kemampuan guru menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas guru. Lembar observasi ini diisi oleh pengamat (guru mata pelajaran IPA) terhadap peneliti dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Pada siklus ini, guru masih kurang

menguasai langkah-langkah pembelajaran serta cenderung kaku dalam menyampaikan pembelajaran sesuai dengan instrumen yang telah ditentukan.

b. Observasi kegiatan siswa

Pada tahap ini, kegiatan mengamati aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran itu berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Lembar observasi ini diisi oleh guru (peneliti) terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan guru yang masih kebingungan dalam mengarahkan siswa serta mereka belum terbiasa dengan model pembelajaran role playing dan sudah menunjukkan motivasinya dalam proses pembelajaran.

d) Refleksi

Prestasi dan kegagalan pada siklus I bisa terjadi pada pendidik dan siswa. Berikut ini digambarkan kekurangan atau kekurangan pendidik (ilmuwan) dalam pengalaman pendidikan menggunakan model pembelajaran Role Playing siklus I: pengajar harus menguasai sarana dalam pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara menarik dengan tujuan agar siswa jangan lelah.

2) Deskripsi kegiatan Penelitian (Siklus II)

Pada kegiatan ini, terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan refleksi.

a) Tahap Perencanaan

Pada siklus I indikator penelitian yang telah ditetapkan belum tercapai, maka akan dilanjutkan dengan siklus II. Sebelum melaksanakan tindakan pada pertemuan ini, peneliti menyiapkan :

- 1) RPP
- 2) Media Pembelajaran : Kotak Kejutan
- 3) Lembar Kerja
- 4) Lembar observasi

b) Tahap pelaksanaan tindakan

Pada siklus ini dilakukan pada tanggal 13 Januari 2021. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Dalam kegiatan proses pembelajaran ini dibagi kedalam tiga tahapan, yaitu kegiatan awal (pendahuluan), kegiatan inti, dan kegiatan penutup (akhir). Pelaksanaan tindakan pada siklus ini dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan.

Hari/Tanggal : Rabu/ 13 Januari 2021

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Tema : Ekosistem

Sub Tema : Hubungan Antarmakhluk Hidup dalam Ekosistem

Materi : Rantai Makanan

a. Kegiatan Awal

Sebelum melakukan proses pembelajaran, siswa memberi salam serta mempersiapkan diri untuk mulai proses pembelajaran, kemudian peserta didik membacakan doa. Setelah itu guru mengabsen peserta didik, menanyakan kabar mereka, serta menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini.

b. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini, guru memberikan beberapa pertanyaan sebagai stimulus permulaan proses pembelajaran. Setelah itu guru mengajak siswa bernyanyi bersama dengan menyanyikan lagu bangau oh bangau. Guru memberikan pertanyaan sebagai kontak permulaan proses pembelajaran kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru sebagai kontak permulaan dalam pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan pembelajaran tentang ekosistem pada materi rantai makanan dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menampilkan replika rantai makanan dengan menggunakan media pembelajaran berupa Kotak Kejutan. Setelah itu guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk membentuk kelompok yang beranggotakan 7 orang perkelompok. Sebelumnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran. Lalu guru memberikan dialog tentang rantai makanan yang terjadi di sawah. Kemudian guru meminta kepada peserta didik untuk berdiskusi peran apa yang akan dilakoni oleh mereka. Setelah itu masing-masing dari kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi serta melakoni peran mereka masing-masing. Guru memberikan kertas yang bertuliskan nama-nama tokoh yang ada dalam dialog secara acak. Setelah itu peserta didik menyesuaikan dengan peran

yang mereka pilih sebelumnya dan membentuk sebuah rangkaian rantai makanan yang terjadi di sawah, lalu mereka mempresentasikan diskusi mereka dan memperagakan peran mereka masing-masing sesuai dengan dialog yang diberikan oleh guru sebelumnya.

c. Kegiatan Akhir

Setelah proses pembelajaran berakhir guru memberikan lembar kerja yang berisikan 10 soal mengenai rantai makanan. Setelah selesai mengerjakan soal tersebut, guru mengulang kembali pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini dan guru memperkuat kembali penjelasan kepada peserta didik. Kemudian guru dan peserta didik membuat kesimpulan bersama-sama tentang materi yang dipelajari hari ini. Guru dan peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan Alhamdulillah.

c) Tahap pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik serta mencatat hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran tersebut berlangsung.

a. Observasi kegiatan guru

Pada tahap ini, pengamatan terhadap kemampuan guru menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi aktivitas guru. Lembar observasi ini diisi oleh pengamat (guru mata pelajaran IPA) terhadap peneliti dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Pada siklus II ini, guru lebih menguasai

langkah-langkah pembelajaran serta lebih inovatif dalam menyampaikan pembelajaran sesuai dengan instrumen yang telah ditentukan.

b. Observasi kegiatan siswa

Pada tahap ini, kegiatan mengamati aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran itu berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Lembar observasi ini diisi oleh guru (peneliti) terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat dibandingkan pertemuan pada siklus I. Pada siklus ini aktivitas siswa mengalami peningkatan, semangat siswa meningkat terlihat pada saat siswa menjawab pertanyaan dari guru.

d) Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan memikirkan kembali selama latihan pada latihan-latihan pembelajaran yang telah diselesaikan untuk menyempurnakan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Penelitian pada siklus II mengalami perluasan inspirasi belajar siswa, siswa sangat dinamis dalam pengalaman yang berkembang dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing, sehingga pengalaman pendidikan menjadi lebih mempesona dan tidak melelahkan bagi siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing, inspirasi belajar mereka pun bertambah. Dari hasil eksplorasi pada siklus berikutnya cenderung beralasan bahwa pemanfaatan model pembelajaran Role Playing dapat memperluas inspirasi belajar siswa kelas V.

D. Analisis Data Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan persepsi dilakukan oleh seluruh siswa kelas V-C sebanyak 14 orang dengan waktu 2 x 25 menit. Latihan yang dalam dan terakhir. Dalam pelaksanaan pembelajaran, ilmuwan berperan sebagai pendidik. Dari pertemuan ini terjadi peningkatan inspirasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa, namun untuk keadaan ini masih kurang, dengan alasan belum sampai pada tujuan yang ingin dicapai. Karena masih ada beberapa perspektif yang rendah seperti yang ditunjukkan oleh spesialis dan harus ditingkatkan ke tingkat berikutnya. Hasil polling inspirasi belajar siswa pada siklus utama dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 Angket motivasi belajar siswa siklus I

No	Nama siswa	Indikator						Jumlah	Ket
		1	2	3	4	5	6		
1	Liana Hafiza	✓	✓	✓		✓		4	Sedang
2	M. Naufal Mubarak	✓	✓	✓		✓	✓	5	Tinggi
3	Naifah Khansa	✓		✓	✓		✓	4	Sedang
4	Najwa Muzkiatai Abdi	✓	✓		✓		✓	4	Sedang
5	Naufal Azizi	✓	✓			✓	✓	4	Sedang
6	Nazwa Zaharani	✓	✓		✓		✓	4	Sedang

7	Nizam Haza Hendrawan		✓		✓	✓	✓	4	Tinggi
8	Qalesya Zahira	✓		✓	✓	✓		4	Sedang
9	Rayval Arianda	✓	✓	✓	✓		✓	5	Tinggi
10	Reza Muhammad Ihsan P	✓		✓	✓	✓	✓	5	Tinggi
11	Syafitra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
12	Syifa Aulia Haris	✓		✓	✓	✓	✓	5	Tinggi
13	Zahrahtus Syifa	✓	✓	✓		✓	✓	5	Tinggi
14	Zahwa Aqvina	✓	✓	✓		✓	✓	5	Tinggi
Jumlah		13	10	10	9	11	12	64	Tinggi
Persentase		93%	71%	71%	64%	79%	86%	76%	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA secara klasikal dengan skor 64, berada pada kategori sedang atau cukup sempurna, dengan rata-rata persentase 76%. Adapun indikator motivator belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Pertama kali saya melihat pembelajaran ini saya percaya pembelajaran ini mudah bagi saya, 93%
2. Pada awal pembelajaran ada yang menarik bagi saya, 71%

3. Belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media kotak kejutan membuat saya semangat dalam belajar, 71%
4. Bekerja sama dengan teman membuat saya semangat dalam belajar, 64%
5. Menyelesaikan tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai, 79%
6. Saya mengerjakan dengan tekun tugas yang diberikan guru, 76%

Dari tabel diatas terlihat secara keseluruhan bahwa motivasi belajar siswa tergolong sedang, akan tetapi masih terdapat kelemahan-kelemahan terutama pada aspek yang ke- 4 dengan persentase 64%.

Tabel 4.2. Hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus II

No	Nama siswa	Indikator						Jumlah	Ket
		1	2	3	4	5	6		
1	Liana Hafiza	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
2	M. Naufal Mubarak	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
3	Naifah Khansa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
4	Najwa Muzkiatai Abdi	✓	✓	✓			✓	4	Sedang

5	Naufal Azizi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
6	Nazwa Zaharani	✓		✓	✓	✓	✓	5	Tinggi
7	Nizam Haza Hendrawan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
8	Qalesya Zahira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
9	Rayval Arianda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
10	Reza Muhammad Ihsan P	✓	✓	✓	✓		✓	5	Tinggi
11	Syafitra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
12	Syifa Aulia Haris	✓	✓	✓			✓	4	Sedang
13	Zahrahtus Syifa		✓	✓		✓	✓	4	Sedang
14	Zahwa Aqvina	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6	Sangat Tinggi
Jumlah		13	13	14	11	11	14	76	Tinggi

Persentase	93%	93%	100%	79%	79%	100%	90%	Sangat Tinggi
-------------------	------------	------------	-------------	------------	------------	-------------	------------	------------------

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA diperoleh rata-rata persentase 90% atau pada jumlah skor 76 dengan kategori sempurna. Adapun indikator motivasi belajar siswa adalah :

1. Pertama kali saya melihat pembelajaran ini saya percaya pembelajaran ini mudah bagi saya, 93%
2. Pada awal pembelajaran ada yang menarik bagi saya, 93%
3. Belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media kotak kejutan membuat saya semangat dalam belajar, 100%
4. Bekerja sama dengan teman membuat saya semangat dalam belajar, 79%
5. Menyelesaikan tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai, 100%
6. Saya mengerjakan dengan tekun tugas yang diberikan guru, 90%

Dari tabel diatas terlihat secara keseluruhan bahwa motivasi belajar siswa tergolong sangat baik atau tinggi, oleh karena itu peneliti tidak melakukan tindakan selanjutnya.

Tabel 4.3. Hasil observasi aktivitas guru siklus I

No	Deskripsi kegiatan guru	Skor Pengamat
1	Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik memimpin doa	4
2	Guru mengabsensi peserta didik sambil menanyakan kabar	3
3	Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan singkat	4
4	Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik melalui nyanyian bangau oh bangau	3
5	Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai	4
6	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran	4
7	Guru menjelaskan tentang ekosistem	3

8	Guru menjelaskan jenis-jenis makanan hewan	3
9	Guru menjelaskan tentang rantai makanan	3
10	Guru menampilkan replika rantai makanan menggunakan media kotak kejutan	3
11	Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok dan masing-masing beranggotakan 7 orang	4
12	Guru menjelaskan cara bermain peran serta tahap-tahapannya	3
13	Guru memanggil kelompok secara bergantian maju ke depan kelas untuk memainkan perannya.	3
14	Setiap kelompok memberikan kesimpulan mengenai skenario yang mereka perankan	3
15	Guru mengajak peserta didik	4

	menyimpulkan hasil pembelajaran	
16	Guru mengadakan tes	3
17	Guru memberikan reward kepada peserta didik	3
18	Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam	3
Jumlah		60
Skor Persentase		83,3 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa guru kurang melaksanakan model pembelajaran role playing dengan baik dan guru terlihat kebingungan pada saat mengarahkan siswa ketika bertanya dan menjawab pertanyaan.

Adapun untuk menentukan skor persentase tindakan dari pengamat terhadap aktivitas yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh persentase 83,3% dengan jumlah skor 60. Dengan melihat taraf keberhasilan proses pembelajaran terhadap aktivitas peneliti menunjukkan bahwa aktivitas peneliti pada tindakan siklus I sudah termasuk kategori baik, akan tetapi masih terdapat kelemahan-kelemahan sehingga perlu untuk dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.4. Hasil observasi aktivitas guru siklus II

No	Deskripsi kegiatan guru	Skor Pengamat
1	Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik memimpin doa	4
2	Guru mengabsensi peserta didik sambil menanyakan kabar	4
3	Guru mengadakan tes kemampuan awal melalui pertanyaan singkat	4
4	Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik melalui nyanyian bangau oh bangau	3
5	Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai	4
6	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran	4

7	Guru menjelaskan tentang ekosistem	4
8	Guru menjelaskan jenis-jenis makanan hewan	3
9	Guru menjelaskan tentang rantai makanan	4
10	Guru menampilkan replika rantai makanan menggunakan media kotak kejutan	3
11	Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok dan masing-masing beranggotakan 7 orang	4
12	Guru menjelaskan cara bermain peran serta tahap-tahapannya	3
13	Guru memanggil kelompok secara bergantian maju ke depan kelas untuk memainkan perannya.	3
14	Setiap kelompok memberikan kesimpulan mengenai skenario yang mereka perankan	3

15	Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran	4
16	Guru mengadakan tes	3
17	Guru memberikan reward kepada peserta didik	3
18	Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam	4
Jumlah		64
Skor Persentase		88,8%

Berdasarkan informasi tabel di atas, cenderung terlihat bahwa latihan yang dilakukan pendidik lebih unggul dari siklus sebelumnya. Hampir semua cara dalam memanfaatkan model pembelajaran pura-pura dilakukan dengan baik oleh pendidik (ahli) dan kemampuan pendidik untuk mengarahkan siswa sambil mengajukan dan menjawab pertanyaan juga meningkat. Dari hasil pemeriksaan saksi mata pada tabel di atas diperoleh skor 64 dengan taraf 88,8%. Dengan demikian tingkat kemajuan pengalaman yang berkembang pada latihan pendidik dalam pola kegiatan kedua diingat untuk kelas yang umumnya sangat baik dan telah benar bentuknya.

Sedangkan akibat dari persepsi penonton terhadap latihan pemain pengganti dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I

No	Hal yang diamati	Skor
1	Bertanya	3
2	Menjawab pertanyaan	2
3	Bekerja sama	2
4	Presentasi	3
Jumlah		10
Persentase		62%

Dari tabel di atas cenderung terlihat adanya perluasan inspirasi belajar pada materi yang diberikan dengan memanfaatkan model pembelajaran Role Playing, namun ada beberapa kekurangan yang perlu perbaikan.

Tabel 4.6. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II

No	Hal yang diamati	Skor
1	Bertanya	3
2	Menjawab pertanyaan	3
3	Bekerja sama	4
4	Presentasi	4
Jumlah		14
Persentase		87%

Berdasarkan tabel diatas, skor yang didapat dari hasil memperhatikan latihan siswa dalam pelaksanaan menguasai penggunaan model Role Playing pada siklus II terdapat urutan “sangat baik” khususnya dengan skor 14 dan tingkat 87%. Dengan demikian, pelaksanaan gerak yang dilakukan oleh pendidik dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing dipandang sangat baik dan tidak perlu ada kegiatan tambahan.

Adapun informasi perolehan hasil yang diperoleh dari tes yang dipimpin setelah dilakukan tindakan eksplorasi pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.7. Hasil tes siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Tes siklus I	
		Kognitif	Keterangan
1	Liana Hafiza	80	Tuntas
2	M. Naufal Mubarak	80	Tuntas
3	Naifah Khansa	80	Tuntas
4	Najwa Muzkiatai Abdi	70	Tidak tuntas
5	Naufal Azizi	80	Tuntas
6	Nazwa Zaharani	70	Tidak tuntas
7	Nizam Haza Hendrawan	60	Tidak tuntas

8	Qalesya Zahira	70	Tidak tuntas
9	Rayval Arianda	80	Tuntas
10	Reza Muhammad Ihsan P	80	Tuntas
11	Syafitra	70	Tidak tuntas
12	Syifa Aulia Haris	60	Tidak tuntas
13	Zahrahtus Syifa	60	Tidak tuntas
14	Zahwa Aqvina	50	Tidak tuntas
Jumlah Nilai		990	6 Tuntas/8 Tidak Tuntas
Rata-rata		70,71	

Dari data diatas dapat dilihat pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan nilai rata-rata 70,71 maka rumus klasikal adalah sebagai berikut :

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$KS = \frac{6}{14} \times 100 \% = 42,85 \%$$

Banyaknya siswa yang tidak tuntas pada siklus I ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran Role Playing. Pada siklus I adapun nilai yang

tertinggi ialah 80 dan nilai terendah 50. Maka dari pada itu pada siklus II peneliti melakukan perbaikan-perbaikan selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing, dengan harapan hasil belajar siswa dapat meningkat dari tes sebelumnya.

Tabel 4.8. Hasil tes siklus II

No	Nama Siswa	Hasil Tes Siklus II	
		Kognitif	Keterangan
1	Liana Hafiza	90	Tuntas
2	M. Naufal Mubarak	90	Tuntas
3	Naifah Khansa	90	Tuntas
4	Najwa Muzkiatai Abdi	80	Tuntas
5	Naufal Azizi	80	Tuntas
6	Nazwa Zaharani	80	Tuntas
7	Nizam Haza Hendrawan	70	Tidak tuntas
8	Qalesya Zahira	80	Tuntas
9	Rayval Arianda	80	Tuntas
10	Reza Muhammad Ihsan P	80	Tuntas

11	Syafitra	80	Tuntas
12	Syifa Aulia Haris	80	Tuntas
13	Zahrahtus Syifa	80	Tuntas
14	Zahwa Aqvina	70	Tidak tuntas
Jumlah Nilai		1.130	12 Tuntas/2 Tidak Tuntas
Rata-rata		80,71	

Dari data diatas dapat dilihat pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa dengan nilai rata-rata 80,71, maka rumus klasikal adalah sebagai berikut :

$$KS = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

$$KS = \frac{12}{14} \times 100 \% = 85,71 \%$$

Berdasarkan tabel tes siklus selanjutnya diketahui bahwa siswa kelas V MIS Al Asriyah Langsa yang memperoleh nilai 75 pada ujian sebagai KKM adalah 12 individu atau 85,71% yang diperoleh dari jumlah siswa yang selesai digandakan sebanyak 100 kemudian, kemudian, dipisahkan dengan jumlah siswa habis-habisan. . Sedangkan masyarakat yang belum sampai di KKM sebanyak 2 siswa.

Dari kerjasama dokter spesialis dengan saksi mata, disimpulkan bahwa hasil belajar pada siklus II secara normal telah mencapai norma mencapai pemenuhan dan berkembang dari siklus I. Hal ini dikarenakan tingkat fokus belajar dan kesungguhan siswa Selanjutnya berkembang mengikuti pengalaman pendidikan, sebagian besar siswa sudah memahami materi yang diperkenalkan oleh pendidik.

Hasil refleksi yang dilakukan ilmuwan dengan para saksi mata, menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing dibantu oleh kotak tak terduga untuk membangun inspirasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MIS Al-Ashriyah Langsa dinilai efektif. dan berhenti pada siklus II.

E. Pembahasan dan Kesimpulan

Eksplorasi ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tidak hanya untuk melihat inspirasi belajar siswa, tetapi juga untuk menggambarkan perkembangan hasil belajar siswa dan reaksi mereka terhadap model pembelajaran Role Playing dalam materi pecking order yang telah ditetapkan.

Dalam pembelajaran IPA mata pelajaran sistem biologi materi pecking order mapan dengan memanfaatkan model pembelajaran pura-pura dapat memperluas inspirasi belajar siswa kelas V-C semester 1 MIS Al Asriyah Kota Langsa Tahun Pelajaran 2020/2021. Inspirasi belajar siswa diperkirakan dengan memanfaatkan polling. Hasil yang diperoleh pada siklus utama adalah 76% dan peningkatan pada siklus berikutnya adalah 90%. Informasi tersebut didukung oleh hasil eksperimen yang diperoleh siswa pada setiap siklusnya. Hasil eksperimen yang diperoleh pada

siklus utama, khususnya 42,85%, meningkat pada siklus berikutnya, khususnya 85,71%.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil percakapan pada bagian sebelumnya, dapat diduga bahwa pembelajaran IPA dengan topik pecking order environment mapan dengan menggunakan model pembelajaran pura-pura dapat membangun inspirasi belajar siswa di kelas V-C semester 1 MIS Al Ashriyah Kota Langsa untuk tahun ajaran 2020/2021. Pelajari inspirasi belajar seperti yang diperkirakan dengan memanfaatkan polling. Hasil yang diperoleh pada siklus primer adalah 76% dan peningkatan pada siklus berikutnya adalah 90%. Pemeriksaan ini juga didukung oleh tes yang dipimpin. Dari hasil tes akhir siklus utama diperoleh 42,85% dan siklus II 85,71%. Perluasan akibat tes ini erat kaitannya dengan inspirasi belajar siswa kelas V MIS Al Asriyah.

B. Saran

Ada beberapa ide yang perlu dipertimbangkan bagi para ilmuwan tambahan yang tertarik mendalami pemanfaatan model pembelajaran, khususnya model pembelajaran Role Playing, khususnya:

1. Untuk Peneliti:
 - a) Ilmuwan masa depan seharusnya melihat sumber dan referensi tambahan yang terkait dengan kerangka instruktif dan kelangsungan pengalaman

yang berkembang sehingga efek samping dari pemeriksaan mereka dapat lebih baik dan lebih lengkap.

- b) Spesialis masa depan juga diharapkan didukung oleh wawancara dengan sumber-sumber terampil dalam penyelidikan penerapan model pembelajaran, khususnya model pembelajaran Role Playing.
2. Normal bagi pendidik untuk lebih imajinatif dalam menyampaikan pembelajaran untuk mencapai target pembelajaran yang paling ekstrem dan membuat kelas lebih dinamis dan bersemangat.
3. Dipercaya pihak sekolah akan lebih fokus pada kemajuan dalam penyampaian kemajuan dengan ikut mempersiapkan tenaga pendidik untuk membangun pemahaman dan imajinasi pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2004. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004
- Anas, Muhammad. 2014. *Mengenal Metodologi Pembelajaran*.
- Anugrah, Muhamad. *Penelitian Tindakan Kelas (langkah-langkah praktis pelaksanaan penelitian tindakan kelas)*, Bandung: LeutikaPrio.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- A, Sujana *Pendidikan IPA*. 2013. Bandung: Rizqi Press
- Aqib, Zainal & M. Chotibuddin. 2018. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Azhar, Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahri, Syaiful Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- C, Riana. dkk. 2008. *Komputer dan Media Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Habibati. 2017. *Stategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala Universitas Press.
- Dimiyati & Mudjiono. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hakim Thursan. *Belajar secara efektif*. : Niaga Swadaya.

- Hanifah, Nurdinah. 2014. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya, Cet. 1*. Bandung: UPI Press.
- Hidayati. 2014. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Mariyaningsih, Nining dan Mistina Hidayati. 2018. *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Inovasi Pembelajaran di Kelas-kelas Inspiratif*. Surakarta: Kekata Publisher.
- Mustafa, Pinton Setya Hafidz Gusdiyanto, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Narti, Sri. 2019. *Kumpulan Contoh Laporan Hasil Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- . 2013. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- O, Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish.
- . *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

- Soekamto. 2000. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- SP, Cristina. 2019. *Mengajar Membaca Itu Mudah*. Yogyakarta: CV Alaf Media
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito
- Sudjono, Anas. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Sugihartono, dkk. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY
- Sugiono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiyorini, Sri & Suparton. 2007. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Sumatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sunaryo, ddk. 2010. *Modul Pembelajaran Induktif Gender*. Jakarta: LAPIS-Learning Assistance Program For Islamic Schools Manara Ravindo.
- Sutianah, Cucu. 2020. *Pengembangan Karakter Kebangsaan dan Karakter Wirausaha Melalui Implementasi Model Pembelajaran Teaching Factory 6 Langkah (TF-6M)*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media
- Suyudi, Agus. 2003. *Dasar-dasar IPA*. Malang: F. MIPA UNM
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2007. *Model Pembelajaran IPA Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas / Semester : 5 /2
Tema : Ekosistem (Tema 5)
Sub Tema : Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem(Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 1x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.5	Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Menganalisis Rantai makanan pada sebuah ekosistem. 3.5.2 Menjelaskan Sumber energi pada makhluk hidup.
4.5	Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	4.5.1 Menggambar Rantai makanan pada sebuah ekosistem.

A. TUJUAN

1. Dengan mendiskusikan asal energi pada makhluk hidup, siswa mampu menjelaskan rantai makanan yang terdapat dalam suatu ekosistem secara baik dan benar.
2. Dengan menggunakan hasil diskusi, pengetahuan dan gambar tentang rantai makanan, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang salah satu ekosistem secara baik dan benar.


B. MATERI

1. Rantai makanan pada sebuah ekosistem
2. Sumber energi pada makhluk hidup.

C. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*
Strategi : *Cooperative Learning*
Model : *Bermain Peran (Role Playing)*
Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 	10 menit
Inti	<p>Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membuka hari dengan sebuah diskusi tentang sarapan pagi. ➤ Siswa membaca artikel singkat tentang sarapan pagi. ➤ Guru menjelaskan tentang energi yang terkandung dalam makanan yang kita konsumsi. <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengamati gambar rantai makanan dan memberi penjelasan mengenai gambar tersebut. 	25 menit
	 <p>➤ Siswa kemudian mendiskusikan tentang hubungan antara aliran energi dengan rantai makanan.</p> <p>➤ Siswa membuat contoh rantai makanan dalam sebuah ekosistem.</p> <p>➤ Kegiatan ini dimaksudkan untuk memahami siswa tentang rantai makanan dalam sebuah ekosistem (KD IPA 3.5 dan 4.5).</p> <p>➤ Siswa membentuk beberapa kelompok yang beranggotakan 6-7 orang dalam satu kelompok</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa berbagi peran yang masing-masing siswa mendapat satu peran ➤ Siswa kemudian menjelaskan kembali hasil diskusi kelompok dengan bermain peran di depan kelas ➤ Siswa membuat kesimpulan <p>Hasil yang diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pengetahuan siswa tentang rantai makanan. – Keterampilan siswa dalam menjelaskan rantai makanan serta menggambarkan rantai makanan dalam sebuah ekosistem. – Sikap mandiri dan teliti siswa dalam mengerjakan tugas yang dimaksud (KD IPA 3.5 dan 4.5). 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	10 menit

A. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian sebagai berikut.

Bentuk Penilaian: Nontes (Rubrik Penjelasan tentang Rantai Makanan)

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPA 3.5 dan 4.5

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Penjelasan rantai makanan.	Penjelasan yang diberikan sangat detail dan lengkap. Siswa bahkan memberikan tambahan informasi berdasarkan pada apa yang ia ketahui.	Penjelasan yang diberikan cukup lengkap.	Penjelasan yang diberikan masih kurang lengkap.	Siswa masih memerlukan bimbingan guru secara terus menerus dalam menjelaskan rantai makanan yang dimaksud.
Keterampilan menulis penjelasan.	Penjelasan yang diberikan menggunakan kalimat yang baik dan sangat mudah dimengerti.	Penjelasan yang diberikan menggunakan kalimat yang baik walaupun ada bagian yang sedikit kurang dimengerti.	Penjelasan yang diberikan masih banyak yang kurang dapat dimengerti.	Semua penjelasan yang diberikan membingungkan.
Sikap Kecermatan dan Ketelitian Diisi dengan catatan khusus hasil pengamatan terhadap sikap yang menunjukkan kecermatan dan ketelitian siswa yang sangat baik hingga yang memerlukan pendampingan untuk kemudian digunakan sebagai data dalam rekapitulasi penilaian sikap.				

B. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
2. Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
3. Buku teks, buku bacaan tentang rantai makanan, gambar-gambar hewan dari media cetak dan majalah, serta lingkungan sekitar.
4. Gambar/Slide rantai makanan pada ekosistem

5. Kotak Kejutan

Catatan Guru

- 1. Masalah :.....
- 2. Ide Baru :.....
- 3. Momen Spesial :.....

Mengetahui

Kepala Sekolah MI Swasta Al-Ashriyah

.....,

Guru Kelas 5 ,

.....
NIP.

.....

LEMBAR SOAL

Nama :
Mata pelajaran :
Kelas :
Hari/tanggal :

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

1. Rantai makanan yang terjadi pada ekosistem kolam adalah
 - a. Lumut → Ikan Nila → Ikan Bawal
 - b. Teratai → Ulat → Kelinci
 - c. Eceng Gondok → Ikan → Hiu
 - d. Ikan Teri → Ikan Bawal → Hiu

2. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada hari minggu, Wayan pergi ke sawah di belakang rumahnya. Dia melihat banyak tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan diantaranya belalang, burung pipit, ular, ikan mujair, dan burung bangau

Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat dibentuk adalah

- a. Tanaman padi → belalang → ikan mujair → burung pipit → burung bangau
 - b. Tanaman padi → belalang → burung pipit → ular → burung bangau
 - c. Tanaman padi → ikan mujair → belalang → ular → burung bangau
 - d. Tanaman padi → ikan mujair → ular → belalang → burung bangau
3. Rantai makanan yang tepat pada ekosistem kebun adalah....
 - a. Bayam → ayam → belalang → ular
 - b. Wortel → tikus → kelinci → elang
 - c. Rumput → kucing → ayam → musang
 - d. Selada → belalang → burung kutilang → ular

4. Perhatikan rantai makanan berikut!
Ganggang hijau → mujair → lele → ular → elang
Lele dan elang berperan sebagai
 - a. Konsumen I dan Konsumen V
 - b. Konsumen II dan Konsumen IV
 - c. Konsumen II dan Konsumen V
 - d. Konsumen III dan Konsumen V
5. Tumbuhan hijau bagi makhluk hidup sekitarnya berperan sebagai
 - a. Pengurai sisa kehidupan
 - b. Penghasil karbondioksida
 - c. Pencegahan erosi
 - d. Penyediaan energi
6. Komponen rantai makanan kebun terdiri dari belalang, burung, rumput, dan ular. Perubahan yang terjadi jika burung punah adalah
 - a. Rumput dan belalang berkembang pesat
 - b. Rumput berkurang dan ular punah
 - c. Belalang dan ular punah
 - d. Belalang dan ular berkembang pesat
7. Rantai makanan pada ekosistem laut adalah
 - a. Udang → plankton → ikan tuna → hiu
 - b. Plankton → udang → ikan tuna → hiu
 - c. Plankton → udang → gurame → paus
 - d. Cumi-cumi → kuda laut → plankton → paus
8. Contoh rantai makanan pada komunitas air payau antara lain
 - a. Plankton → udang → ikan bandeng → ular
 - b. Rumput → ikan mujair → ular → elang
 - c. Plankton → udang → ikan bandeng → lumba-lumba
 - d. Lumut → ikan bandeng → ikan teri → ular

9. Rantai makanan pada ekosistem sungai adalah
- a. Lumut → ikan gabus → bangau → buaya → pengurai
 - b. Ganggang → ikan lele → katak → ular → pengurai
 - c. Lumut → ikan kecil → ikan besar → hiu → pengurai
 - d. Ganggang → ikan gabus → elang → ular → pengurai

10. Perhatikan ilustrasi berikut!

Jono sedang berada di pekarangan samping rumah. Dia melihat pepohonan serta rumput yang menghijau, beberapa katak, belalang dalam jumlah yang cukup banyak, beberapa jamur, dan banyak ulat yang menempel di dedaunan. Apabila saat itu datang sekawanan ular, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah

- a. Rumput semakin pesat
- b. Katak menurun drastis
- c. Belalang menurun drastis
- d. Ulat di pekarangan habis

SELAMAT BEKERJA

Lembar Observasi Guru

Siklus I

Nama Sekolah : MIS Al-Ashriyah

Kelas/Semester : Vc / 1

Nama Pengamat : Nurul Fitriani, S.Pd.1

Materi : Rantai Makanan

Hari/Tanggal : Rabu, 06 Januari 2021

A. Petunjuk :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut Bapak/Ibu

Skor

0 : Tidak dilakukan

1 : Dilakukan tetapi tidak tepat waktu

2 : Dilakukan tepat tetapi tidak sesuai materi

3 : Dilakukan tepat tetapi tidak sistematis

4 : Dilakukan tepat dan sistematis

B. Lembar Pengamatan

No	Deskripsi kegiatan guru	Skor				
		0	1	2	3	4
1	Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik memimpin doa					✓
2	Guru mengabsensi peserta didik sambil menanyakan kabar				✓	
3	Guru mengadakan tes					✓

	kemampuan awal melalui pertanyaan singkat					
4	Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik melalui nyanyian bangau oh bangau				✓	
5	Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai					✓
6	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran					✓
7	Guru menjelaskan tentang ekosistem				✓	
8	Guru menjelaskan jenis-jenis makanan hewan				✓	
9	Guru menjelaskan tentang rantai makanan				✓	
10	Guru menampilkan replika rantai				✓	

	makanan menggunakan media kotak kejutan					
11	Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok dan masing-masing beranggotakan 7 orang					✓
12	Guru menjelaskan cara bermain peran serta tahap-tahapannya				✓	
13	Guru memanggil kelompok secara bergantian maju ke depan kelas untuk memainkan perannya.				✓	
14	Setiap kelompok memberikan kesimpulan mengenai skenario yang mereka perankan				✓	
15	Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran					✓
16	Guru mengadakan tes				✓	

17	Guru memberikan reward kepada peserta didik				✓	
18	Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam				✓	

$$\text{Skor Persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Taraf keberhasilan proses

86% - 100% : Sangat Baik

76% - 85% : Baik

60% - 75% : Cukup

55% - 59% : Kurang Baik

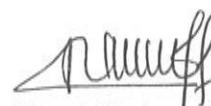
0% - 54% : Sangat Kurang

C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer :

Dalam melaksanakan model ini dalam pembelajaran IPA pada materi Rantai Makanan sudah terlaksana dgn baik. Tetapi guru masih terlihat kurang menguasai langkah pembelajaran dan terlihat kebingungan dalam mengarahkan siswa. ketika bertanya dan menjawab pertanyaan

Langsa, 06 Januari 2021

Guru kelas V



Nurul Fitriany, S. Pd. I

Nip. 198008292007102001

Lembar Observasi Guru

Siklus II

Nama Setoran : Mis Al-Ashriyah
Kelas/Semester : V₂ / 1
Nama Pengamat : Nurul Fitriyani .s.pd.t
Materi : Rantai Makanan
Hari/Tanggal : Rabu, 13 Januari 2021

A. Petunjuk :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom nilai yang sesuai menurut Bapak/Ibu
Skor

- 0 : Tidak dilakukan
- 1 : Dilakukan tetapi tidak tepat waktu
- 2 : Dilakukan tepat tetapi tidak sesuai materi
- 3 : Dilakukan tepat tetapi tidak sistematis
- 4 : Dilakukan tepat dan sistematis

B. Lembar Pengamatan

No	Deskripsi kegiatan guru	Skor				
		0	1	2	3	4
1	Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik memimpin doa					✓
2	Guru mengabsensi peserta didik sambil menanyakan kabar					✓
3	Guru mengadakan tes					✓

	kemampuan awal melalui pertanyaan singkat					
4	Guru mempersiapkan fisik dan psikis peserta didik melalui nyanyian bangau oh bangau				✓	
5	Guru menjelaskan tujuan mempelajari materi serta kompetensi yang akan dicapai					✓
6	Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran					✓
7	Guru menjelaskan tentang ekosistem				.	✓
8	Guru menjelaskan jenis-jenis makanan hewan				✓	
9	Guru menjelaskan tentang rantai makanan					✓
10	Guru menampilkan replika rantai				✓	

	makanan menggunakan media kotak kejutan					
11	Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok dan masing-masing beranggotakan 7 orang					✓
12	Guru menjelaskan cara bermain peran serta tahap-tahapannya				✓	
13	Guru memanggil kelompok secara bergantian maju ke depan kelas untuk memainkan perannya.				✓	
14	Setiap kelompok memberikan kesimpulan mengenai skenario yang mereka perankan				✓	
15	Guru mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran					✓
16	Guru mengadakan tes				✓	

17	Guru memberikan reward kepada peserta didik				✓	
18	Guru mengajak berdoa dan dilanjutkan dengan salam					✓

$$\text{Skor Persentase} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Taraf keberhasilan proses

86% - 100% : Sangat Baik

76% - 85% : Baik

60% - 75% : Cukup

55% - 59% : Kurang Baik

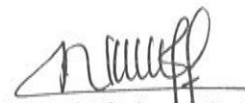
0% - 54% : Sangat Kurang

C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer :

Pada saat menerapkan model pembelajaran ini terlihat peningkatan, guru sudah mampu menguasai pelaksanaan pembelajaran dan tidak terlihat kebingungan lagi dalam melaksanakan dan juga mengarahkan siswa.

Langsa, 13 Januari 2021

Guru kelas V



Nurul Fitriany, S. Pd. I

Nip. 198008292007102001

Angket motivasi belajar siswa

Siklus I

A. Identitas Siswa

Nama : *Liana Hafiza*

Kelas : *Vc*

B. Petunjuk dalam pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
2. Beri tanda (✓) sesuai dengan pilihanmu

No	Pernyataan	Keterangan	
		S	TS
1	Pertama kali saya melihat pembelajaran ini saya percaya bahwa pelajaran ini mudah bagi saya	✓	
2	Pada awal pembelajaran ada yang menarik bagi saya	✓	
3	Belajar dengan model pembelajaran role playing membuat saya semangat dalam belajar	✓	
4	Bekerja sama dengan teman membuat saya semangat dalam belajar		✓
5	Menyelesaikan tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai	✓	
6	Saya mengerjakan dengan tekun tugas yang diberikan guru		✓

Keterangan :

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

Angket motivasi belajar siswa

Siklus
Pertemuan II

A. Identitas Siswa

Nama : M. NAUFAL MUBAROKAH

Kelas : VC

B. Petunjuk dalam pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
2. Beri tanda (√) sesuai dengan pilihanmu

No	Pernyataan	Keterangan	
		S	ST
1	Pertama kali saya melihat pembelajaran ini saya percaya bahwa pelajaran ini mudah bagi saya	✓	
2	Pada awal pembelajaran ada yang menarik bagi saya	✓	
3	Belajar dengan model pembelajaran role playing membuat saya semangat dalam belajar	✓	
4	Bekerja sama dengan teman membuat saya semangat dalam belajar	✓	
5	Menyelesaikan tugas dalam pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai	✓	
6	Saya mengerjakan dengan tekun tugas yang diberikan guru	✓	

Keterangan :

S : setuju

ST : tidak setuju

LEMBAR SOAL

Nama : Nizam haza hendrawan
Mata pelajaran : IPA
Kelas : 5^c
Hari/tanggal : Rabu / 06 Januari . 2021

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

1. Rantai makanan yang terjadi pada ekosistem kolam adalah

- a. Lumut → Ikan Nila → Ikan Bawal
- b. Teratai → Ulat → Kelinci
- c. Eceng Gondok → Ikan → Hiu
- d. Ikan Teri → Ikan Bawal → Hiu

2. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada hari minggu, Wayan pergi ke sawah di belakang rumahnya. Dia melihat banyak tanaman padi yang mulai menguning dan berbagai jenis hewan diantaranya belalang, burung pipit, ular, ikan mujair, dan burung bangau. Berdasarkan ilustrasi tersebut, rantai makanan yang dapat dibentuk adalah

- a. Tanaman padi → belalang → ikan mujair → burung pipit → burung bangau
- b. Tanaman padi → belalang → burung pipit → ular → burung bangau
- c. Tanaman padi → ikan mujair → belalang → ular → burung bangau
- d. Tanaman padi → ikan mujair → ular → belalang → burung bangau

3. Rantai makanan yang tepat pada ekosistem kebun adalah....

- a. Bayam → ayam → belalang → ular
- b. Wortel → tikus → kelinci → elang
- c. Rumput → kucing → ayam → musang
- d. Selada → belalang → burung kutilang → ular

4. Perhatikan rantai makanan berikut!

Ganggang hijau → mujair → lele → ular → elang

Lele dan elang berperan sebagai

- a. Konsumen I dan Konsumen V
 - b. Konsumen II dan Konsumen IV
 - c. Konsumen II dan Konsumen V
 - d. Konsumen III dan Konsumen V
5. Tumbuhan hijau bagi makhluk hidup sekitarnya berperan sebagai
- a. Pengurai sisa kehidupan
 - b. Penghasil karbondioksida
 - c. Pencegahan erosi
 - d. Penyediaan energi
6. Komponen rantai makanan kebun terdiri dari belalang, burung, rumput, dan ular. Perubahan yang terjadi jika burung punah adalah
- a. Rumput dan belalang berkembang pesat
 - b. Rumput berkurang dan ular punah
 - c. Belalang dan ular punah
 - d. Belalang dan ular berkembang pesat
7. Rantai makanan pada ekosistem laut adalah
- a. Udang → plankton → ikan tuna → hiu
 - b. Plankton → udang → ikan tuna → hiu
 - c. Plankton → udang → gurame → paus
 - d. Cumi-cumi → kuda laut → plankton → paus
8. Contoh rantai makanan pada komunitas air payau antara lain
- a. Plankton → udang → ikan bandeng → ular
 - b. Rumput → ikan mujair → ular → elang
 - c. Plankton → udang → ikan bandeng → lumba-lumba
 - d. Lumut → ikan bandeng → ikan teri → ular

9. Rantai makanan pada ekosistem sungai adalah

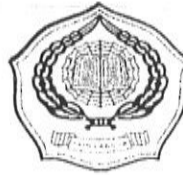
- a. Lumut → ikan gabus → bangau → buaya → pengurai
- b. Ganggang → ikan lele → katak → ular → pengurai
- c. Lumut → ikan kecil → ikan besar → hiu → pengurai
- d. Ganggang → ikan gabus → elang → ular → pengurai

10. Perhatikan ilustrasi berikut!

Jono sedang berada di pekarangan samping rumah. Dia melihat pepohonan serta rumput yang menghijau, beberapa katak, belalang dalam jumlah yang cukup banyak, beberapa jamur, dan banyak ulat uang menempel di dedaunan. Apabila saat itu datang sekawanan ular, maka kemungkinan yang akan terjadi adalah

- a. Rumput semakin pesat
- b. Katak menurun drastis
- c. Belalang menurun drastis
- d. Ulat di pekarangan habis

SELAMAT BEKERJA



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
Nomor 66 Tahun 2020

TENTANG

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penyusunan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk ditunjuk dalam tugas tersebut;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor : 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor : 146 tahun 2014 tentang Perubahan Sekolah Tinggi Agama Islam menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
4. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 10 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
5. Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : B.II/3/17201. tanggal 24 April 2019 Tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang definitif;
6. SP DIPA Nomor : 025.04.2.888040/2020, tanggal 12 November 2019;
7. SK Rektor IAIN Langsa Nomor 140 Tahun 2019 tanggal 09 Mei 2019, tentang Pengangkatan Dekan dan Wakil Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) langsa;
8. Hasil Seminar Proposal Mahasiswa Tanggal 27 Februari 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Kesatu : Menunjuk Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa:

1. Chery Julida Panjaitan, M.Pd
(Membimbing Isi)
2. Junaidi, M.Pd. I *ACC penelitian 19/12 - 2020*
(Membimbing Metodologi)

Untuk Membimbing Skripsi :
Nama : Rawzatun Nufus
Tempat / Tgl.Lahir : Langsa, 15 Oktober 1998
NIM : 1052016010
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi :

Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Kotak Kejutan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MIS AI - Ashriyah

- Kedua : Bimbingan harus diselesaikan selambat-lambatnya selama 1 (satu) tahun terhitung sejak tanggal ditetapkan.
Ketiga : Kepada Pembimbing tersebut di atas, diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.
Kutipan Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Langsa
Pada Tanggal 4 Maret 2020

Dekan,

Dr. IQBAL, S.Ag, M.Pd

Tembusan Yth :

1. Dekan FTIK IAIN Langsa;
2. Kasubbag Akademik Kemahasiswaan dan Alumni ;
3. Ketua Prodi PGMI FTIK IAIN Langsa.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus Zawiyah Cot Kala, Jln. Meurandeh Kota Langsa – Kota Langsa – Aceh Telp. 0641-22619/23129
Fax. 0641 – 425139 E-mail : info@stainlangsa.ac.id

Nomor : 1126/In.24/FTIK/TL.00/12/2020
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah**

Langsa, 15 Desember 2020

Kepada Yth,
Kepala MIS AI - Ashriyah Langsa
di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dengan ini kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

N a m a : **RAWZATUN NUFUS**
N I M : 1052016010
Semester / Unit : IX (Sembilan) / 1 (satu)
Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
A l a m a t : Desa Seuriget Kec. Langsa Barat Kab. Kota Langsa

Bermaksud mengadakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan penyusunan Skripsi yang berjudul :

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTU KOTAK KEJUTAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MIS AL - ASHRIYAH

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

Iqbal

Tembusan :

- Dekan FTIK IAIN Langsa
- Kepala MIS AI - Ashriyah Langsa
- Ketua Prodi PGMI

YAYASAN MADRASAH ISLAM MODEREN

أَلْمَدْرَسِيَّةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الْعَصْرِيَّةُ

MI AL - ASHRIYAH LANGSA

Jln. Cut Nyak Dhien, No. 25, Gampong Jawa, Kec. Langsa Kota
Telp. (0641) 23780 NSM : 11211740003 NPSN:60703489

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-016/MI.01.21.8/PP.004/02/2021

Berdasarkan surat izin penelitian saudara Nomor : 1126/In.24/FTIK/TL.00/12/2020 tanggal 15 Desember 2020 yang dilakukan di MIS Al-Ashriyah, bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **RAWZATUN NUFUS**
N I M : 1052016010
Semester : IX (Sembilan)
Pekerjaan : Mahasiswa
Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Perguruan Tinggi : IAIN Langsa
Alamat : Desa Seuriget Kec. Langsa Barat Kab. Kota Langsa

Telah melakukan penelitian di MIS Al-Ashriyah dengan judul skripsi "**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING BERBANTU KOTAK KEJUTAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V MIS AL-ASHRIYAH.**"

Demikianlah Surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Langsa, 04 Februari 2021

Kepala MIS Al-Ashriyah


Khalis Hasan, S.Pd.I

NIP. 19671231 200604 1 263