

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
DI MIN 2 DELI SERDANG**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

IHWANI PUTRI

1902090019



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 26 Juli 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Ihwani Putri
NPM : 1902090019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

3. Indah Pratwi, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

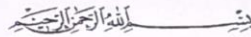
3.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

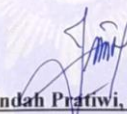
Nama Lengkap : Ihwan Putri
NPM : 1902090019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 17 Juli 2023


Disetujui oleh:

Pembimbing


Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Ihwan Putri
NPM : 1902090019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
29/ Juni 2023	Revisi Bab IV		
3/ Juli 2023	Revisi Penulisan Bab IV		
6/ Juli 2023	Tambahkan lampiran - lampiran		
8/ Juli 2023	Memperbaiki Penulisan pada lampiran		
10/ Juli 2023	Memperbaiki abstrak.		
12/ Juli 2023	Memperbaiki penulisan bab V		
17/ Juli 2023	ACC Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 17 Juli 2023
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Ihwani Putri
NPM : 1902090019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang**". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

IHWANI PUTRI
NPM. 1902090019

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Ihwani Putri, 1902090019. “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam materi tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) sub tema 2 (Perubahan Lingkungan) pembelajaran I dengan menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini dilakukan II siklus subyek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 2 Deli Serdang. Metode pengumpulan data penelitian meliputi: Tes dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Metode *Role Playing* dalam sub tema 2 (Perubahan Lingkungan) telah berhasil meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan dengan penerapan Metode *Role Playing* mempengaruhi tingkat kreativitas belajar siswa, ini terbukti dengan kemampuan siswa dalam memahami materi siklus air mengalami peningkatan yaitu menjadi 83,63% dari yang semula hasil pre-test hanya sebesar 48,5% dimana siswa yang dinyatakan tuntas berjumlah 7 orang, selanjutnya pada hasil siklus I mengalami peningkatan hanya sebesar 63,63%, dengan nilai rata-rata 68,54%, dimana siswa yang mengalami ketuntasan hanya sebesar 14 orang. Pada siklus 2 dilakukan kembali penerapan metode *role playing* dan menunjukkan kemampuan siswa memahami materi siklus air meningkat dengan nilai rata-rata 83,63% dan persentase 95,45% dimana siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 21 siswa dan 1 orang tidak tuntas.

Kata Kunci : Kreativitas Belajar Siswa, Metode *Role Playing*

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT segala limpahan anugwerah dan rahmat-Nya sehingga penelitian skripsi ini dapat diselesaikan sebagaimana yang diharapkan. Tidak lupa shalawat berangkaikan salam kepada nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan bagi kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Skripsi yang berjudul **“Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang”** dan diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Yang menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan kontribusi untuk menyelesaikan skripsi ini. Saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, SPd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
8. **Kepada sekolah, guru kelas V beserta staf dan pegawai MIN 2 Deli Serdang** yang telah memberikan bimbingan, dan saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
9. Terima kasih kepada **Alm. Ayahanda Muhammad Amin Hutasuhut** seorang ayah yang sangat luar biasa yang telah mengajarkan dan selalu memberikan arahan dan nasehat kepada penulis menjadi orang yang tawakal yang selalu berserah diri kepada Allah Swt sabar dan kuat sehingga menjadi anak yang lebih taat yang dapat menggandeng Ayah ke surga.
10. Terimakasih kepada **Ibunda Nurilan Siregar** orang yang sangat berpengaruh dalam hidup penulis, tanpa seorang Ibunda penulis bukanlah siapa-siapa yang tidak memiliki kemampuan. Dengan doa-doa yang selalu diberikan kepada penulis agar menjadi orang yang lebih baik dengan apa yang dicita-citakan sehingga dapat menguatkan mental penulis. Tanpa

sosok Ibunda tercinta penulis tidak mampu berada dititik ini, dengan doa-doa yang diberikan kepada penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini, maka dari itu penulis mempersembahkan Skripsi yang sederhana ini walaupun dengan adanya Skripsi ini belum dapat membalas apa yang telah berikan kepada penulis.

11. Terimakasih kepada **Kakak** dan **Abang** yang telah mendukung dan menguatkan penulis dalam mengejar studi ini sehingga penulis dapat berada dititik ini
12. Terimakasih kepada **Racmah Mawadha, Kemia Wandari, Sri Wahyuni,** dan **Aulia Fitri** yang telah memberikan saran dalam penyusunan Skripsi.
13. Terimakasih kepada **Rahma Doharni AK Simatupang** dan **Suci Handayani Simatupang** yang telah membantu penulis dalam pembuatan bahan demonstrasian dalam penyusunan Skripsi

Medan, Juli 2023

IHWANI PUTRI

NPM. 190209019

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGHANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Kajian Teoretis	10
1. Hakikat Belajar.....	10
2. Kreativitas Belajar	11
a. Pengertian Kreativitas Belajar.....	11
b. Indikator yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar	12

c. Ciri-ciri Kreativitas Belajar.....	13
d. Jenis-jenis Kreativitas Belajar.....	14
3. Hakikat Metode <i>Role Playing</i>	15
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	15
b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
c. Tujuan <i>Role Playing</i>	19
d. Manfaat Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	20
e. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	20
4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	22
a. Pengertian IPA	22
b. Ruang Lingkup IPA	24
c. Tujuan IPA	27
B. Penelitian Yang Relevan	28
C. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
1. Tempat Penelitian.....	33
2. Waktu Penelitian	33
B. Subjek dan Objek	34
1. Subjek.....	34
2. Objek	34
C. Prosedur Penelitian	34
Siklus I	35

Siklus II	37
D. Instrumen Penelitian.....	37
1. Tes.....	38
2. Observasi.....	40
E. Teknik Analisis Data	46
F. Indikator Pencapaian.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN	49
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan Hasil Penelitian	64
C. Keterbatasan peneliti.....	67
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
Daftar Pustaka	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Obsevasi Awal	6
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	28
Tabel 3.1 Rancangan dan Pelaksanaan Penelitian.....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes	38
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Soal Tes.....	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Observasi Guru	41
Tabel 3.5 Lembar Instrumen Observasi Guru.....	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Obsevasi Siswa	44
Tabel 3.7 Lembar Instrumen Observasi Siswa	45
Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	46
Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	47
Tabel 3.10 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	47
Tabel 4.1 Nilai Hasil Tes Siswa Pada Pra Siklus	50
Tabel 4.2 Nilai Hasil Tes Siswa Pada Siklus I.....	52
Tabel 4.3 Nilai Observasi Guru pada Siklus I	53
Tabel 4.4 Kriteria Ketuntasan	55
Tabel 4.5 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	55

Tabel 4.6 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	56
Tabel 4.7 Nilai Hasil Tes Siswa Siklus II	60
Tabel 4.8 Nilai Observasi Guru pada Siklus II	60
Tabel 4.9 Kriteria Ketuntasan	62
Tabel 4.10 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II.....	62
Tabel 4.11 Kriteria Ketuntasan	63
Tabel 4.12 Persentase Pencapaian Hasil Belajar IPA	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus I dan Siklus II	34
Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Rata-rata Hasil Analisis	66
Gambar 5.1 Siklus Air	86
Gambar 5.2 Siklus Air Bencana Kekeringan	88
Gambar 5.3 Keringan	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 Silabus Kelas V MIN 2 Deli Serdang.....	75
Lampiran 02 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	78
Lampiran 03 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	82
Lampiran 04 Materi Pembelajaran	86
Lampiran 05 Dialog Percakapan Siklus Air	89
Lampiran 06 Hasil Hasil Tes Siswa Pra Siklus.....	92
Lampiran 07 Hasil Hasil Tes Siswa Siklus I.....	93
Lampiran 08 Lembar Instrumen Observasi Guru Pada Siklus I.....	94
Lampiran 09 Nilai Observasi Siswa pada Siklus I.....	96
Lampiran 10 Hasil Lembar Observasi Siswa Pada Siklus I.....	97
Lampiran 11 Nilai Hasil Tes Siswa pada Siklus II	103
Lampiran 12 Lembar Instrumen Observasi Guru pada Siklus II.....	104
Lampiran 13 Nilai Observasi Siswa pada Siklus II	106
Lampiran 14 Hasil Lembar Observasi Siswa pada Siklus II.....	107
Lampiran 15 Format K 1	113
Lampiran 16 Format K 2.....	114
Lampiran 17 Format K 3.....	115

Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Proposal	116
Lampiran 19 Lembar Pengesahan Proposal	117
Lampiran 20 Berita Acara Seminar Proposal.....	118
Lampiran 21 Lembar Pengesahan Seminar Proposal.....	119
Lampiran 22 Permohonan Perubahan Judul Skripsi	120
Lampiran 23 Permohonan Izin Riset.....	121
Lampiran 24 Surat Keterangan Melakukan Riset.....	122
Lampiran 25 Dokumentasi	123
Lampiran 26 Daftar Riwayat Hidup.....	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir, sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila (Mulya dalam Sujana, 2019).

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar memalui perencanaan yang telah disusun dengan memperhatikan berbagai aspek guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada. Pendidikan juga dapat dilakukan di sekolah, rumah, dan lingkungan (Nurhasanah dkk, 2016).

Pendidikan suatu yang dinamis, sehingga menuntut adanya suatu perbaikan yang terus menerus untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Kashea, 2022). Pendidikan merupakan suatu bimbingan yang diberikan seorang guru yang memiliki keterampilan dalam mengajar (*pedagogik*) “ilmu pendidikan” kepada peserta didik untuk membentuk pola pikir dengan tujuan memanusiakan manusia itu sendiri. Kata pedagogos yang pada awalnya berarti pelayanan kemudian berubah menjadi pekerjaan yang mulia. Karena pengertian pedagogi (pedagogos) berarti seorang yang tugasnya membimbing anak didalam pertumbuhannya, pekerjaan pendidik mencakup banyak hal yaitu perkembangan fisik. Kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan, sosial, serta perkembangan iman (Rahman dkk, 2022).

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan yang sekaligus membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Pendidikan ini dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang untuk sekelompok orang atau lembaga dalam membantu individu atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan pendidikan (Sumatri dalam Martina, 2021).

Pendidikan merupakan suatu rangkaian pembelajaran bagi siswa agar dapat memahami, mengerti dan dapat menciptakan manusia yang kritis dalam berpikir. Dengan adanya pendidikan merupakan salah satu cara yang baik untuk memperoleh tingkatan kehidupan dengan lebih baik. Adapun pendidikan dan masyarakat tidak bisa dipisahkan, dalam perkembangan masyarakat sangat ditentukan dari segi pendidikan dalam mempersiapkan sumber manusia yang sesuai dengan perkembangan zaman. Agar manusia memiliki kualitas dan dapat menghasilkan suatu perubahan yang positif bagi masyarakat lainnya, agar pendidikan Indonesia dapat lebih maju (Idi dalam Sujana, 2019).

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat pengertian yang sederhana dan umum yaitu pendidikan merupakan usaha manusia menumbuh dan mengembangkan potensi-potensi secara jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung pada Sila Pancasila. Sehingga pendidikan merupakan upaya memanusiakan manusia baik lahir maupun batin, agar manusia memiliki etika dan kepribadian yang lebih baik. Pendidikan merupakan proses yang terus berkelanjutan dan tidak ada habisnya. Sehingga manusia memiliki kualitas yang mampu mewujudkan seorang manusia yang memiliki masa depan yang lebih baik yang sesuai dengan Sila Pancasila. Pendidikan harus sesuai dengan nilai-nilai

kebudayaan bangsa secara menyeluruh. Sebagai pendidik sudah selayaknya mendidik para siswa menjadi penerus bangsa yang berguna dan berkualitas agar penerus bangsa mampu merubah peradaban yang lebih baik, dan dapat mensejahterakan masyarakat. Dan guru podoman untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang diinginkan, maka guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran disekolah, dan guru harus memiliki keterampilan yang menarik dan kreatif sehingga peserta didik dapat menerima pelajaran yang diberikan guru dengan baik. Maka dari itu cara yang tepat dilakukan seorang guru adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Dan materi yang diajarkan menjadi menarik dan kreatif sehingga peserta didik dapat memahami materi secara baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat berpengaruh oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Guru harus memahami metode yang tepat dalam menerapkan setiap pembelajaran.

Banyak metode pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya metode pembelajaran *role playing*, dengan metode ini guru dapat menerapkannya saat proses pembelajaran. Arti *Role Playing* adalah peranan, sedangkan *Play* adalah bermain. Bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu metode yang bias digunakan dalam pembelajaran berdasarkan (Nurhasanah dkk, 2016).

Maka dapat disimpulkan dengan menggunakan *Role Playing* siswa dapat aktif sesuai dengan apa yang dia ketahui, sehingga membentuk pola pikir siswa berpikir kritis sehingga siswa memiliki pengalaman yang belum pernah ia rasakan sebelumnya. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa diajak untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penerapan metode *role playing* dapat mengajak

siswa untuk belajar secara aktif melalui metode *role playing*. Dengan adanya metode ini akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar dan siswa dapat merasakan suasana baru sehingga siswa tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran berlangsung. Metode ini dapat diterapkan dalam mata pembelajaran IPA. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang memiliki arti (Bermain peran) dimana dengan menggunakan metode *role playing* akan mengajak siswa bermain sambil belajar, sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi siswa yang bosan dalam mengikuti mata pembelajaran IPA dengan menggunakan bahan ajar yang menarik siswa akan semangat dalam belajar, dan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa dapat mengapresiasi apa yang dia ketahui, misalnya dengan bertanya, menjawab dan memberi tanggapan terhadap teman-temannya. Sehingga melatih percaya diri anak dalam pembelajaran.

Dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa yang mempunyai rasa ingin tahu tertatik terhadap tugastugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko dan tidak mudah putus asa dan lain sebagainya (Munandar dalam Tirtiana, 2013).

Kreativitas merupakan gabungan dari gagasan atau produk lama ke dalam produk baru, dengan demikian yang lama menjadi dasar untuk menghasilkan yang baru memacu berdasarkan kemampuan (Hurlock dalam Safi'i, 2019:2).

Maka dapat disimpulkan kreativitas belajar siswa merupakan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran sangatlah besar, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran IPA harus mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu alam, karena itu dibutuhkan suatu bahan ajar yang komprehensif dan memenuhi kebutuhan pembelajaran. Pemilihan isu sosial yang terbaru yang dapat pertampak peningkatan rasa ingin tahu dan motivasi siswa untuk belajar, indikator pembelajaran dikembangkan dari kompetensi dasar (Husna dalam Maknun, 2017).

Pengetahuan yang dilakukan berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip hukum yang sudah teruji berdasarkan rangkaian metode ilmiah. Dalam beberapa kasus IPA tidak hanya membahas hasil percobaan namun ada beberapa konsep IPA mengenai tanggapan dan pemikiran manusia atas gejala yang terjadi di alam (Hanifah dalam Aris & Afina, 2022).

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki objek dan menggunakan metode-metode ilmiah dan dikembangkan juga berdasarkan teori. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) salah satu ilmu yang wajib ada di sekolah, baik SD, SMP dan SMA. Yang dirancang agar siswa mampu menentukan fakta-fakta serta teori-teori dan siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Dengan proses pembelajaran IPA dimulai dengan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh. Dengan menggunakan model atau metode yang tepat siswa akan lebih mudah mengerti. Dengan menggunakan bermacam metode pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menimbulkan interaksi guru dan siswa, dengan itu guru dan siswa banyak membahas peristiwa-peristiwa yang terjadi pada alam.

Tabel 1.1 Nilai Observasi Awal di Kelas V**MIN 2 Deli Serdang T.A 2022/2023**

No	Keterangan	Nilai KKM	Jumlah Peserta Didik	persentase
1	Tuntas	≥ 75	7	31,81%
2	Tidak Tuntas	< 75	15	68,18 %
Jumlah			22	100 %

Berdasarkan tabel observasi awal yang merupakan nilai ulangan harian kelas V dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang, yang mencapai nilai KKM 75 (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 7 orang dengan presentasi nilai 31,81 % dan sebanyak 15 orang siswa dengan keterangan tidak tuntas dengan presentase nilai 68,18 %, maka dapat dilihat bahwa, hasil belajar peserta didik yang tuntas lebih sedikit dibandingkan dengan hasil belajar yang tidak tuntas.

Dikarenakan kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan metode yang lebih menarik sehingga hasil belajar siswa tidak meningkat, dan kurangnya motivasi guru kepada siswa terhadap hasil belajar. Dikarenakan guru masih menggunakan metode metode ceramah sehingga siswa masih banyak yang tidak paham dalam pembelajaran.

Maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan metode yang lebih menarik.
2. Belum ada penggunaan metode *role playing* di MIN 2 Deli Serdang.
3. Rendahnya hasil belajar siswa yang masih menggunakan metode ceramah.
4. Kurangnya motivasi guru terhadap siswa dalam meningkatkan hasil belajar .
5. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi diatas maka penelitian ini meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menerapkam metode *role playing* di MIN 2 Deli Derdang.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu, bagaimana meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang dengan menerapkan metode *role playing*.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui metode *role playing* dapat diterapkan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di MIN 2 Deli Serdang.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini akan memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni peneliti, guru, siswa dan sekolah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Beberapa manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA dengan menerapkan metode *role playing* upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- b. Dengan menggunakan metode *role playing* meningkatkan bahan ajar guru agar lebih menarik.
- c. Bagi peneliti, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan guna penelitian lebih lanjut, agar metode ini dapat dilakukan di MIN 2 Deli Serdang

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

- 1) Dengan menggunakan *role playing* ini akan menambah pengetahuan kepada siswa terhadap pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang.
- 2) Untuk meningkatkan efektifitas dalam sebuah pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

b. Bagi Guru

1. Dengan adanya penelitian ini dapat memberi pengetahuan dan pengalaman baru terhadap guru terhadap penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa.
2. Dengan penelitian ini guru dapat termotivasi dalam pengembangan metode pembelajaran *role playing*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dengan adanya penelitian ini. Sekolah dapat menerapkan metode *role playing* lebih kreatif. Sehingga dapat meningkatkan kualitas ajar guru dengan menerapkan metode-metode yang menarik sehingga siswa tidak bosan saat mengikuti pembelajaran, dan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti. Bahwasanya sebagai guru agar lebih kreatif dengan menggunakan metode-metode yang menarik sehingga siswa tidak mudah jenuh saat mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan metode *role playing* ini

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoretis

1. Hakikat Belajar

Pada hakikatnya belajar membantu untuk mengatasi keragaman yang spesifik dan takterbatas dari lingkungan dan untuk memperlakukan peristiwa-peristiwa yang memiliki sifat-sifat yang sama sebagai bagian dari suatu jenis yaitu kelompok tertentu (Suarim, 2021).

Belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pemahaman dan interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif. Oleh karenanya pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik khususnya guru (Syah dalam Suarim, 2021).

Belajar merupakan suatu aktifitas dasar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Faizah, 2017).

Belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan (Mahmud dalam Faizah, 2017).

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa belajar adalah suatu proses seseorang yang akan mengalami perubahan dan proses perkembangan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya. Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku seperti menulis, membaca, mengamati, mendengar dan meniru. Jadi belajar

juga suatu proses perubahan yang sering dialami manusia seperti sikap, minat, dan nilai.

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada dan sudah dikenal sebelumnya. Hal itu seperti pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh selama hidupnya baik dilingkungan sekolah, maupun diluar lingkungan sekolah (Munandar dalam Nuraini dkk, 2020:2).

Kreativitas adalah hasil dari belajar keterampilan kognitif, yang mampu menciptakan ide, pemikiran, persepsi atau langkah-langkah baru yang ada dalam diri seseorang. Dalam meningkatkan kemampuan dan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga kreativitas peserta didik sangatlah penting (Ahmad & Mawarni dalam Anggelia dkk, 2022).

Kreativitas adalah ciri khas yang dimiliki seseorang yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya (Asrori dalam Jagom, 2015).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar dalam Widiyaningrum & Harnamik, 2016).

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa kreativitas belajar merupakan suatu hasil yang telah diperoleh seseorang yang telah mengikuti tahap-tahap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Kreativitas juga merupakan ide-ide atau gagasan siswa terhadap pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan siswa.

b. Indikator yang Mempengaruhi Kreativitas Belajar

Menurut (Mulia dalam Anggelia dkk, 2022) indikator yang mempengaruhi kreativitas belajar yaitu:

1. Berpikir lancar dalam indikator ini peserta didik mampu berpikir untuk menemukan ide-ide pemecahan masalah.
2. Berpikir luwes indikator ini peserta didik mampu berpikir solutif.
3. Berpikir orisinil dalam indikator ini peserta didik mampu menjawab dengan kata-kata mereka sendiri yang mudah dipahami.
4. Keterampilan mengelaborasi dalam indikator ini peserta didik dapat menjelaskan secara luas dan rinci sebuah jawaban.

Munurut (Munandar dalam Azis & Prasetia, 2021) indikator yang mempengaruhi kreativitas yaitu: 1) Berpikir lancar. 2) Berpikir luwes. 3) Berpikir oriental. 4) Berpikir elaborative.

Munurut (Mahmud dkk, 2022) indikator yang mempengaruhi kreativitas yaitu: 1) Ide-ide baru. 2) Konsep-konsep baru. 3) Menemukan sesuatu yang baru. 4) Menghasilkan sesuatu yang baru.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa indikator dalam kreativitas belajar merupakan sebuah ide-ide, dan pemikiran luwes yang dituangkan oleh guru dan siswa sehingga menghasilkan sebuah karya.

c. Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Menurut (Suyanto dalam Sit dkk, 2016:9) mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat didefinisikan berdasarkan ciri-ciri berikut: 1) Senang menjajaki lingkungannya. 2) Mengamati dan memegang segala sesuatu. 3) Rasa ingin tahu yang besar, suka mengajukan pertanyaan. 4) Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya. 5) Selalu ingin mendapat pengalaman yang baru. 6) Suka melakukan eksperimen. 7) Jarang merasakan bosan. 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Menurut (Utami dalam Mulyati, 2019) ciri-ciri siswa memiliki kreativitas yaitu: 1) Seseorang memiliki kreativitas adalah seseorang mempunyai daya imajinasi yang kuat. 2) Mempunyai inisiatif. 3) Mempunyai kreativitas yang luas. 4) Bebas dalam berpikir. 5) Bersifat ingin tahu. 6) Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman yang baru. 7) Percaya pada diri sendiri. 8) Berani mengambil resiko. 9) Penuh semangat dan berani dalam berpendapat.

Menurut (Susanto dalam Fitri & Mayar, 2019) dinyatakan bahwa seseorang yang memiliki kreativitas yang sangat tinggi ditandai dengan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut : 1) Selalu ingin tahu. 2) Memiliki percaya diri yang kuat. 3) Memiliki sifat mandiri. 4) Berani mengeluarkan pendapat. 5) Dan berani mengambil resiko.

Menurut (Guiford dalam Sudarti, 2020) mengemukakan bahwa ada empat yang menjadi ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif yaitu :

1. Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan masalah.
3. Kemampuan untuk memecahkan gagasan-gagasan dengan cara yang aslitidak plagiasi murni dari pemikiranya sendiri.
4. Kemampuan dalam penguraian sesuatu dengan rinci secara jelas dan panjang lebar.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa ciri-ciri kreativitas yaitu rasa keingintahuan yang sangat besar terhadap sesuatu yang dipelajari, sehingga mampu memberikan gagasan-gagasan dan pendapat terhadap orang lain dan memiliki percaya diri yang sangat besar.

d. Jenis-jenis Kreativitas Belajar

Menurut (Muliawan dalam Salsabila & Ramadhini, 2020) kreativitas pada anak sekolah terdapat 7 jenis : 1) Kemampuan mengenai suatu objek. 2) Kemampuan berbicara. 3) Kemampuan berpikir/menalar. 4) Kemampuan berperilaku. 5) Kemampuan menyusun kembali. 6) Kemampuan berimajinasi. 7) Kemampuan merangkai bentuk.

Maka dapat disimpulkan dari pendapat diatas bahwa jenis kreativitas merupakan kemampuan berbicara, seperti menghafal dioalog, dan kemampuan berperilaku seperti bermain peran

3. Hakikat Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Role playing secara harfiah adalah peranan dan *play* adalah bermain. Bermain peran *role playing* merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik dalam Nurhasanah dkk, 2016).

Role playing pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku untuk mengembangkan konsep diri siswa menjadi positif dalam meningkatkan stabilitas emosional siswa. Dengan dramatisasi siswa berkesempatan untuk melakukan menafsirkan, dan merasakan suatu peranan tertentu. Melalui *role playing*, siswa diharapkan memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh pikiran dan minatnya dan perilakunya yang negatif menjadi positif (Hidayah, 2017).

Role playing adalah jenis metode metode stimulus yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasikan kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lalu, mengkreasikan kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini (Sudirman dalam Musturoh dkk, 2022).

Metode *role playing* mengharuskan subjek untuk melakukan praktik secara langsung dengan setting seperti tempat kejadian sebenarnya. Pada penelitian ini, peneliti melakukan tiga tahapan proses *role playing* yaitu tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II (Samsibar & Naro dalam Fitriani & Susanto, 2022).

Role playing salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif melalui personalisasi dengan cara memberikan peran-peran tertentu

kepada siswa dan mendramatisasikan peran tersebut dalam sebuah pentas (Setiawati dalam Sari, 2018).

Metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pembelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan siswa sehari-hari dilingkungan masyarakat. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Abdurrahman dalam Kashea, 2022).

Role playing juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap suatu mata pembelajaran dan materi pembelajaran, sehingga demikian juga dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang sedang dibelajarkan kepada mereka. Apabila untuk mempersiapkan pembelajaran dengan metode pembelajaran ini mereka harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan di perankan atau dibuat skenarionya (Poorman dalam Setiawati, 2016).

Bermain peran ialah “penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosial yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankanya” (Ramayulis dalam Istarani, 2014:228).

Bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Sudjana dalam Istarani, 2014:228).

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa *role playing* sebagai sebagai proses pembelajaran, dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran, dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Penerapan *role playing* dalam pembelajaran akan berdampak kepada siswa sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru, dan melatih pola pikir siswa dengan cara yang berbeda. Dan *role playing* suatu metode pembelajaran yang dimainkan dengan mendramatisasikan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi dalam kehidupan. *Role playing* juga berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan daya pikir siswa juga akan lebih berani dalam berbicara didalam kelas.

b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut (Baroro dalam Hariani, 2019) menyebutkan beberapa langkah-langkah penerapan metode *role playing* yaitu :

1. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum belajar mengajar.
3. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenarionya yang sedang diperagakan.

7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang sesuai diperagakan.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru diberi kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Menurut (Subagyo dalam Keshea, 2022) Adapun langkah-langkah untuk melakukan *role playing*, yaitu sebagai berikut : 1) Menentukan masalah. 2) Memilih pemeran. 3) Menyusun skenario. 4) Menyiapkan penonton. 5) Memainkan *role play*. 6) Diskusi dan evaluasi. 7) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Menurut (Uno dalam Istarani, 2014:233) menyatakan bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah-langkah, yaitu :

- 1) Pemanasan (Warming up). 2) Memilih partisipan. 3) Menyiapkan pengamat (observer). 4) Menata panggung. 5) Memainkan peran (manggung). 6) Diskusi dan evaluasi. 7) Memainkan peran ulang (manggung ulang). 8) Diskusi dan evaluasi kedua. 9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Menurut (Shaftel & Muliya dalam Istarani, 2014:238) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi : 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. 2) Memilih teman. 3) Menyusun tahap-tahap peran. 4) Menyiapkan pengamat. 5) Pemeranan. 6) Diskusi dan evaluasi. 7) Pemeranan ulang. 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua. 9) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa guru harus menyiapkan skenario dalam bermain peran dan prasarana yang akan dibutuhkan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ada.

c. Tujuan *Role Playing*

Tujuan bermain peran untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermaian peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Uno dalam Istarani, 2014:231).

Menurut (Saefuddin & Berdiati dalam Keshea, 2022) metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Memberikan sebuah pengalaman yang nyata dari apa yang telah dipelajari.
2. Menggambarkan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
4. Menumbuhkan minat dan motivasi minat belajar siswa.
5. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Menurut (Ramayulis dalam Istarani, 2014:232) yang menyatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat berikut : 1) Memahami perasan orang lain. 2) Membagi pertanggung jawaban dan memikulnya. 3) Menghargai pendapat orang lain. 4) Mengambil keputusan dalam kelompok. 5) Membantu menyesuaikan diri dengan

kelompok. 6) Memperbaiki hubungan sosial. 7) Mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap. 8) Mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap salah.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa tujuan dari *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga siswa dapat merasakan perasaan orang lain, dan mengenali nilai-nilai sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan.

d. Manfaat Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurut (Subagyo dalam Keshea, 2022) juga menjelaskan manfaat dari bermain peran sangatlah banyak, diantaranya sebagai berikut :

1. Dapat digunakan sebagai suatu media belajar kerja sama antar individu.
2. Menjadi sarana terbaik untuk belajar bahasa yang baik dan benar.
3. Dengan menggunakan metode bermain peran ini siswa terlatih untuk mengambil keputusan dengan cepat dan berekspresi secara bebas.
4. Menjadi media dan menjadi sebuah pengalaman ketika anak berproses bermain peran sedang berlangsung.
5. Menjadi sebuah pengalaman yang berkesan dan memiliki pesan dan pesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Menurut (Firmansyah dalam Imanizar dkk, 2021) metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan dan beberapa kekurangan yaitu :

1. Kelebihan metode *role playing*

- a) Peserta didik dapat melatih dirinya untuk memahami, dan melihat isi bahan yang akan didramakan.
- b) Peserta didik akan terlatih untuk kreatif.
- c) Bakat yang dimiliki oleh peserta didik padapat dipupuk sehingga di mungkinakan akan muncul tumbuh seni drama disekolah. Dapat ditumbuhkan dan dibina kerja sama antara pemain dengan sebaik-baiknya.
- d) Dapat ditumbuhkan dan dibina kerja sama antara pemain dengan sebaik-baiknya.
- e) Peserta didik akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Dapat dibinanya bahasa peserta didik menjadi bahasa yang baik agar padat dipahami oleh orang tua.

Maka dapat disimpulkan kelebihan menggunakan metode *role playing* yang telah dijelaskan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan metode ini secara garis bersasama. Dengan langkah-langkah dapat dijadikan sebuah acuan dalam menyusun langkah-langkah dalam menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA.

2. Kekurangan metode *role playing*

1. Pemain mungkin akan tidak berjalan dengan baik jika kelas tidak mendukung. Untuk mengatasi masalah di atas maka terlebih dahulu guru mengatur posisi tempat sesuai dengan kelompoknya.

2. Masih sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran secara baik, khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak difungsikan dengan baik. Maka dari itu guru harus menjelaskan secara detail terlebih dahulu tentang apa yang akan diperankan dalam skenario.
3. Memakan banyak waktu untuk lancarnya dalam bermain peran, diperlukan kelompok yang saling mengerti, daya imajinasi yang tinggi, jujur, saling mengetahui lebih dalam masing-masing pribadi. Dengan ini perlu disiapkan jam yang benar-benar cukup untuk medel *role playing*

Maka dapat disimpulkan dari penjelasan diatas, kekurangan *role playing* bahwa penggunaan metode *role playing* guru harus lebih menguasai langkah-langkah pembelajaran. Metode *role playing* mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah sambil menyimak, bagaimana orang lain berbicara dalam berperan.

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam diterjemahkan dari bahasa Inggris '*natural science*', secara singkat disebut *Science*. IPA secara harifiah dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan alam atau yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam (Iskandar dalam Pratiwi, 2021:1).

IPA adalah proses kegiatan yang dilakukan para saintis dalam memperoleh pengetahuan dan sikap terhadap proses kegiatan tersebut. Hal ini sejalan dengan hakikat Ilmu Pengetahuan Alam yang bukan hanya kumpulan pengetahuan fakta

untuk dihafal, tetapi ada proses aktif menemukan menggunakan pikiran dan sikap dalam mempelajarinya (Bundu dalam Pratiwi, 2021:2).

Untuk membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan berbagai strategi. Mulai dari desain pembelajaran IPA, model pembelajara, bahan ajar dan media pembelajaran yang dimanfaatkan guru saras dapat diarahkan untuk membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar (Santika dkk, 2022).

Ilmu alam atau ilmu pengetahuan alam adalah istilah yang digunakan merujuk pada rumpun ilmu di mana obyeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapun pun, dimana pun (Vardiansyah & Dani dalam Purwono dkk, 2014)

Pendidian Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu ilmu yang wajib dipelajari setiap manusia. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar (Haniah dkk, 2018).

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang resional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Ilmu Pengetahuan alam merupakan ilmu yang logis dan sesuai dengan kenyataan sehingga pembelajaran IPA perlu diajarkan dengan cara yang tepat dan dapat melibatkan siswa secara langsung (Hendro & Jenny dalam Haniah, 2018).

Ilmu Pengetuan Alam merupakan mata ajar yang berperan penting siswa mengalami pemahaman Imprehensif akan alam semesta maupun lingkungan lingkungannya. Pemahaman tersebut akan melahirkan pengetahuan yang dapat

digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mengeksplorasi alam sekitar. Namun ketidak keberhasilan dalam memahami IPA akan menghasilkan kecemasan pada siswa (Parikesit dkk, 2019).

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar melalaui proses mencari tahu dan berbuat. Sehingga akan membantu siswa untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam (Ttianto dalam Kleruk dkk, 2021).

Pendidikan IPA sangatlah berguna untuk kehidupan sehari-hari. IPA di Sekolah Dasar (SD) diharapkan mampu meningkatkan rasa keingintahuan siswa, mengenali konsep, dan dapat mempunyai perilaku untuk memelihara serta melindungi alam dari segi sains, teknologi, serta masyarakat (Aris & Afina, 2022).

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang yang mencakup alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi secara seluruh, yang ada di dalam inti bumi, mengenai planet-planet yang ada di luar angkasa, baik benda-benda yang bisa dilihat oleh indra penglihatan maupun tidak bisa di lihat oleh indra penglihatan. Sehingga IPA merupakan ilmu yang mencakup ilmu alam semesta yaitu ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati.

b. Ruang Lingkup IPA

Menurut (Hardy & Fleeer dalam Pratiwi, 2021:14) ada enam ruang lingkup pemahamn IPA dalam perspektif yang sanagt luas.

1. IPA sebagai kumpulan pengetahuan, mengacu pada kumpulan berbagai konsep yang dangat luas. IPA dipertimbangkan sebagai akumulasi sebagai pengetahuan yang telah lama ditemukan sejak zaman dahulu sampai pengetahuan yang baru.
2. IPA sebagai suatu proses penelusuran, umumnya sebagai pandangan suatu pandangan yang berhubungan erat dengan kegiatan laboratorium serta perangkatnya.
3. IPA sebagai kumpulan nilai, pandangan ini menekankan pada aspek nilai ilmiah termasuk didalamnya nilai kejujuran, rasa ingin tahu, dan keterbukaan.
4. IPA sebagai cara untuk mengenal dunia, IPA dipertimbangkan sebagai suatu cara di mana manusia mengerti dan memberi makna pada dunia di sekeliling mereka.
5. IPA sebagai instiusi sosial, IPA seharusnya dipandang dalam pengertian sebagai kumpulan para professional, yang melalui IPA mereka didanai, dilatih dan diberi penghargaan akan hasil karya yang dihasilkan.
6. IPA sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, setiap orang menyadari bahwa apa yang dipakai dan digunakan untuk pemenuhan kebutuhan hidup sangat dipengaruhi ole IPA.

Ruang lingkup IPA di SD pada kurikulum 2013 disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa dan peningkatan terhadap hasil belajar yang mengaku kepada aspek spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan (Susanti & Apriani, 2020).

Ruang lingkup materi pembelajaran IPA di SD mencakup tubuh dan panca indra. Tumbhan dan hewan, sifat dan wujud benda-benda sekitar, alam semesta dan kenampakkanya. Bentuk tubuh hewan dan tumbuhan, daur hidup makhluk hidup,

gaya dan gerak, bentuk dan sumber energi alternatif, rupa bumi dan pengetahuannya, lingkungan alam semesta, dan sumber daya alam iklim dan cuaca, rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, makanan, rantai makanan dan keseimbangan ekosistem, pengebangbiakaan makhluk hidup, penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungan, kesehatan dan sistem pernafasan manusia, perubahan dan sifat benda, hantaaan panas, listrik dan magnet, tata surya, campuran dan larutan (Mendikbud dalam Susanti & Apriani, 2020).

Menurut (Mulysa dalam Sapurto, 2017) ruang lingkup untuk bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut :

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
2. Benda/materi, sifat-sifat kegunaanya meliputi : cair, padat, dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat serhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langitnya.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa ruang lingkup IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa memiliki pengetahuan, dan keterampilan. Guru juga harus kreatif dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dan ruang lingkup IPA adalah sebuah konsep alam semesta, dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta, konsep fisika, konsep kimia, konsep biologi yang dikembangkan secara konseptual.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut (Sulistiyorini dalam Sulthon, 2016) tujuan IPA adalah sebagai berikut: 1) Memahami alam sekitar. 2) Memahami keterampilan untuk mendapatkan ilmu berupa keterampilan proses/ metode ilmiah. 3) Memiliki sikap ilmiah di dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapinya.

Menurut (Khaeruddin dalam Sulthon, 2016) mata pembelajaran IPA bertujuan antara lain :

1. Membekali peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bersifat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah membuat keputusan.

Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat bahwa tujuan IPA memahami alam di sekitar kita dan menjaga kelestariannya. Melalui pembelajaran IPA siswa memiliki pengetahuan yang sangat luas sehingga siswa dapat memecahkan setiap masalah yang ada.

B. Penelitian yang Relevan

Peneliti yang relevan adalah penelitian yang memiliki relevansi terhadap suatu penelitian terdahulu, dengan demikian penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai acuan dan perbandingan bagi penelitian yang akan dilakukan. Berikut penelitian penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini adalah :

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Sudarti 2020	Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga	Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sindang II, ditemukannya permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diakibatkan oleh penggunaan metode ceramah saja pada saat pembelajaran. Selain itu pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, maka diterapkanlah metode <i>role playing</i> pada pembelajaran IPA dalam materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan metode <i>role playing</i> mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah PTK. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan target yang ditentukan yaitu 85%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar

			26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Maka, penerapan metode <i>role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2.	Kleruk, Muriati, Jamaluddin 2021	Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Barang Bekas Pada Siswa Kelas IV Sd Inpres Lanraki 1 Kota Makassar	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui media barang bekas pada siswa kelas IV SD Inpres Lanraki 1 Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Desain penelitian meliputi empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Inpres Lanraki 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar yang berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yaitu 76 pada siklus I dan 90 pada siklus II. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar yaitu 58,33% dan ketidaktuntasan hasil belajar yaitu 41,66% sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar mencapai 100% yang sudah melampaui indikator keberhasilan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA terjadi peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas IV SD Inpres Lanraki 1 Kota Makassar melalui media barang bekas.
3.	Hariani 2019	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangbiakan makhluk hidup melalui penerapan metode <i>role playing</i> . Metode yang

		<p>Siswa Pada Materi Perembangbiakan Makhluk Hidup</p>	<p>digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) melalui dua siklus dengan target yang ditentukan yaitu 85%, dimana setiap siklus terdiri dari rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dimana dilihat dari aktivitas siswa meningkat dari siklus I 60,56% ke siklus II 87,92%, dilihat dari kinerja guru juga meningkat dari siklus I 70,5% ke siklus II 87,5% dan yang paling penting peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa jika dilihat dari data awal 36,67% meningkat ke siklus I 73,33% dan meningkat lagi ke siklus II 86,67% yaitu sudah sesuai dengan target yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode <i>role playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA, karena metode <i>role playing</i> melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dalam situasi yang menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara mental dan suasana kelas semakin hidup.</p> <p>Kata</p>
4.	Salsabila & Ramdhini 2020	<p>Hubungan Tingkat Kreativitas Dengan Prestasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III</p>	<p>Penelitian ini membahas tentang hubungan kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas III SDN Karang Tengah 7. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa kelas III di SDN Karang Tengah 7. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III di SDN Karang</p>

		SDN Karang Tengah 7	Tengah 7. Untuk mengetahui hubungan antara kreativitas dengan hasil belajar siswa kelas III di SDN Karang Tengah 7. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan menggunakan desain penelitian korelasional bivariat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Karang Tengah 7 yang berjumlah 26 siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa kreativitas belajar siswa secara umum berada pada kategori sedang dengan persentase 69,24%. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kreativitas siswa kelas III SDN Karang Tengah 7 Tahun ajaran 2019-2020.
5.	Sari 2018	Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Kecandran 01 Kecamatan Sidomukti, Salatiga pada pembelajaran tematik tema 8. Daerah tempat tinggalku, subtema 1, pembelajaran ke 4 melalui penerapan model pembelajaran <i>role playing</i> . Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan mengadopsi model Stringer dengan pelaksanaan tahap look (melihat), think (berpikir) dan act (bertindak). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kecandran 01 sebanyak 33 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan melalui penilaian autentik dengan menilai sikap (observasi), pengetahuan (tes), dan keterampilan (penilaian kinerja). Analisis data dilakukan dengan

			<p>menggunakan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan kondisi awal sebelum tindakan dengan hasil setelah tindakan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam ranah pengetahuan hasil belajar meningkat dari persentase ketuntasan 48% dengan rata-rata kelas 67, menjadi 93% dengan rata-rata kelas 85. Dalam ranah sikap rata-rata siswa mampu mencapai predikat B (Baik) dari predikat C (Cukup). Dalam ranah keterampilan hasil belajar meningkat dari rata-rata 62 menjadi 75. Sehingga dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik kerana mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan.</p>
--	--	--	--

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan adalah jawaban sementara tentang masalah yang akan diteliti. Adapun hipotesis penelitian ini adalah dengan Penerapan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar siswa pada Pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Untuk mendapatkan data dan informasi yang akan digunakan dalam penelitian, maka penulis melakukan penelitian ini yang akan dilakukan pada kelas V MIN 2 Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan pada bulan Oktober 2022 s/d sampai bulan April 2023. Hal tersebut dapat mengefisiensi waktu dan dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, penelitian ini dilakukan pada semester genap dengan materi pembelajaran siklus air.

Tabel 3.1 Rancangan dan Pelaksanaan Penelitian

Perencanaan	Bulan									
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Pengajuan Judul										
Penyusunan Proposal										
Revisi Proposal										
Seminar proposal										
Perbaikan Proposal										
Penyusunan Skripsi										
Bimbingan Skripsi										
ACC Skripsi										

B. Subjek Dan Objek

1. Subjek

Adapun yang akan menjadi subjek didalam penelitian ini siswa kelas V MIN 2 Deli Serdang berjumlah 22 siswa.

2. Objek

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dalam penelitian tindakan kelas terdapat dua siklus yaitu, siklus pertama dan siklus kedua. Penelitian ini dilaksanakan dalam proses pengkajian yang terdiri dari empat tahap yaitu : Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), Refleksi (*Reflecting*).



Gambar 3.1 Siklus I Dan II

Siklus I

1. Tahapan persiapan atau perencanaan tindakan

Adapun langkah-langkah sebagai berikut :

Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sesuai dengan kompetensi dasar (KD) dalam materi siklus air dalam penggunaan metode *role playing*.

Menyiapkan peralatan dalam mengajar seperti buku dan alat tulis.

- a. Menyiapkan peralatan dokumentasi seperti kamera.
- b. Menyiapkan media pembelajaran.
- c. Membuat lembar observasi.
- d. Menyiapkan modul pembelajaran.
- e. Menyiapkan buku reward individu dan kelompok siswa.
- f. Menyiapkan lembar penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP dalam mata pembelajaran IPA dengan kompetensi dasar dalam materi siklus air dengan menggunakan metode *role playing*. Kemudian guru mengajak siswa melakukan tanya jawab mengenai materi siklus air.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran siswa akan diberi penjelasan mengenai penggunaan metode *role playing*. Kemudian siswa diberikan naskah dialog mengenai pembelajaran siklus air dalam penggunaan metode *role playing*, kemudian siswa mempelajari sehingga siswa dapat melaksanakan pembelajaran dalam penggunaan metode *role playing*. Kemudian memainkan peran yang sudah

ditetapkan, lalu guru menilai siswa dalam menggunakan metode *role playing* sampai evaluasi.

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati tingkah laku dan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dalam penerapan metode *role playing*. Peneliti juga sebagai guru pelaksana dan guru kelas VA sebagai guru kolaborasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, dan guru kelas juga melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan peneliti. Dilaksanakan juga penilaian saat pembelajaran dalam penerapan metode *role playing* sebagai nilai evaluasi.

Tahap ini, peneliti dan guru melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang telah terjadi dalam pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan format observasi atau penilaian yang telah ditetapkan sebagai hasil siswa pada akhir tindakan. Terdapat dua indikator pencapaian dalam observasi sebagai berikut :

1. Indikator keberhasilan guru yang sudah dicapai: guru telah berhasil menyampaikan materi pembelajaran IPA, dalam penerapan metode *role playing* sehingga meningkatnya hasil belajar siswa. Dan meningkatkan guru dalam penggunaan metode yang variasi dalam pembelajaran, dan kesesuaian dalam penyampaian .
2. Indikator keberhasilan siswa yang sudah dicapai: keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai siklus air.

4. Refleksi

Dalam tahap ini mengkaji secara keseluruhan tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan, kemudian adanya evaluasi agar menyempurnakan tahapan berikutnya. Hasil data-data yang telah dikumpulkan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Hasil dari refleksi ini digunakan sebagai tahap perencanaan siklus II.

Siklus II

Siklus II ini, hanya untuk penyempurnaan penelitian pada siklus I, dalam permasalahan ini dapat dijelaskan secara jelas mengenai data hasil pelaksanaan siklus sebelumnya sebelum diketahui. Jika masalah masih ada dikarenakan siswa masih banyak yang belum mampu dalam menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan, maka dilaksanakan tahapan seperti siklus sebelumnya, tetapi masih pada siklus II. Sehingga peneliti melakukan perbaikan skenario yang telah disusun dari penerapan metode *role playing* yang telah digunakan sebelumnya, kemudian peneliti menjelaskan kembali konsep pembelajaran Yang masih kurang dipahami siswa.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes dan observasi.

1. Tes

Tes adalah instrument pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes soal, dimana untuk mengetahui kreativitas belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* di MIN 2 Deli Serdang.

Tes yang digunakan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPA, adapun kisi-kisi soal sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument soal

No	Materi Pembelajaran	Indikator	Soal	Ranah Kognitif		
				C4	C5	C6
1.	IPA	Siswa mampu membuat kesimpulan	1,5		√	
2.	IPA	Siswa mampu membangun keterampilan dasar	10			√
3.	IPA	Siswa mampu memberikan penjelasan sederhana	2,3,4,6,8,7,9	√		

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Soal Tes

No	Kreteria Penilaian	Skor	Total Skor
1	Jika siswa dapat menjawab bagaimana upaya menghemat air dirumah dengan tiga alasan dan jawaban benar	4	4
	Jika siswa menjawab bagaimana upaya menghemat air dirumah dengan dua alasan	3	
	Jika siswa menjawab bagaimana upaya menghemat air dirumah dengan satu alasan	2	
	Jika siswa menjawab bagaimana upaya menghemat air dirumah salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	

2	Jika siswa menjawab kegiatan apa yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air dengan benar	3	3
	Jika siswa menjawab kegiatan apa yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air jawaban kurang tepat	2	
	Jika siswa menjawab kegiatan apa yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	
3	Jika siswa dapat menjawab apa saja bagian dari air tanah dengan benar	3	3
	Jika siswa dapat menjawab apa saja bagian dari air tanah dengan kurang tepat	2	
	Jika siswa dapat menjawab apa saja bagian dari air tanah dengan salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	
4	Jika siswa dapat menjawab mengapa air dibumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus dengan benar	3	3
	Jika siswa dapat menjawab mengapa air dibumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus kurang tepat	2	
	Jika siswa dapat menjawab mengapa air dibumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	
5	Jika siswa dapat menjawab bagaimana proses siklus air menghasilkan air jernih dengan 5 alasan	5	5
	Jika siswa dapat menjawab bagaimana proses siklus air menghasilkan air jernih dengan 4 alasan	4	
	Jika siswa dapat menjawab bagaimana proses siklus air menghasilkan air jernih dengan 3 alasan	3	
	Jika siswa dapat menjawab bagaimana proses siklus air menghasilkan air jernih dengan 2 alasan	2	
	Jika siswa menjawab salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	
6	Jika siswa dapat menjawab apa yang terjadi jika siklus air tidak ada dengan jawaban benar	3	3
	Jika siswa dapat menjawab apa yang terjadi jika siklus air tidak ada dengan jawaban kurang tepat	2	
	Jika jawaban salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	
7	Jika siswa dapat menjawab apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi kirangnya ketersediaan air tanah dengan benar	3	

	Jika siswa dapat menjawab apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi kirangnya ketersediaan air tanah kurang tepat	2	3
	Jika siswa menjawab salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	
8	Jika siswa dapat menjawab apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup dengan benar	3	3
	Jika siswa dapat menjawab apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup kurang tepat	2	
	Jika siswa menjawab salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	
9	Jika siswa dapat menjawab apa saja yang dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir dengan benar	3	3
	Jika siswa dapat menjawab apa saja yang dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir kurang tepat	2	
	Jika siswa menjawab salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	
10	Jika siswa dapat membuat bagan sederhana pada proses siklus air dengan empat alasan	5	5
	Jika siswa dapat membuat bagan sederhana pada proses siklus air dengan tiga alasan	4	
	Jika siswa dapat membuat bagan sederhana pada proses siklus air dengan 2 alasan	3	
	Jika siswa menjawab salah	1	
	Jika siswa tidak menulis satu katapun	0	

2. Obsevasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan disengaja melalui pengamatan terhadap gejala yang diselidiki (Abdussamad, 2021:147)

Obvervasi dilakukan dengan menggunakan obsevasi guru dan siswa. Lembar observasi guru digunakan untuk mengumpulkan data tindakan yang dilakukan guru dalam pelajaran. Sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk mengumpulkan informasi atau aktivitas siswa dari tindakan yang diberikan guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar

Observasi Guru Melalui Metode *Role Playing*

No	Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Guru menyiapkan skenario	<ul style="list-style-type: none"> Guru membuat skenario yang akan ditampilkan 	1,	1
2.	Siswa mempelajari skenario	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membaca skenario Guru mengajarkan siswa untuk bagaimana bermain 	2 dan 3	2
3.	Guru membentuk kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok Guru membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota 	4 dan 5	2
4.	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai pembelajaran Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran 	6,7 dan 8	3
5.	Siswa menampilkan skenario yang sudah dipersiapkan	<ul style="list-style-type: none"> Guru menunjuk kelompok akan menampilkan bermain peranya Guru mengingatkan siswa terhadap peranannya 	9 dan 10	2
6.	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan setiap Kelompok yang belum tampil mengamati kelompok yang sedang tampil 	11	1
7.	Siswa diberikan lembar kerja	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan lembar kerja kepada siswa Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan 	12 dan 13	2
8.	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulannya 	14	1

9.	Guru memberikan kesimpulan kembali	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesimpulan kembali 	15	1
10	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengulas kembali pembelajaran Guru menyebutkan jawaban yang benar 	16 dan 17	2
11.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan siswa berao bersama Guru menutup pembelajaran dengan salam 	18 dan 19	2
Jumlah				19

Tabel 3.5 Lembar Observasi Guru Melalui Metode *Role Playing*

Keterangan :

1 = Kurang Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

4 = Sangat Baik

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Guru membuat skenario yang akan ditampilkan					
2	Guru mengarahkan siswa untuk membaca skenario					
3	Guru mengajarkan siswa untuk bagaimana bermain					
4	Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok					
5	Guru membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota					
6	Guru memberikan penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai					
7	Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai pembelajaran					
8	Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran					

9	Guru menunjuk kelompok akan menampilkan bermain peranya					
10	Guru mengingatkan siswa terhadap peranannya					
11	Guru mengarahkan setiap Kelompok yang belum tampil mengamati kelompok yang sedang tampil					
12	Guru memberikan lembar kerja kepada siswa					
13	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan					
14	Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulanya					
15	Guru memberikan kesimpulan kembali					
16	Guru mengulas kembali pembelajaran					
17	Guru menyebutkan jawaban yang benar					
18	Guru dan siswa berdoa bersama					
19	Guru menutup pembelajaran dengan salam					
Jumlah skor						
Jumlah skor total (R)						
Skor Maksimal						
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru						

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Lembar

Observasi Siswa Melalui Metode *Role Playing*

No	Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Guru menyiapkan skenario	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempelajari materi siklus air 	1,	1
2.	Siswa mempelajari skenario	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca skenario yang telah dibuat Siswa mempelajari skenario dengan baik 	2 dan 3	2
3.	Guru membentuk kelompok	<ul style="list-style-type: none"> siswa membentuk beberapa kelompok siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota 	4 dan 5	2
4.	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai	<ul style="list-style-type: none"> siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai siswa mendengarkan arahan guru siswa mendengarkan tujuan pembelajaran 	6,7 dan 8	3
5.	Siswa menampilkan skenario yang sudah dipersiapkan	<ul style="list-style-type: none"> siswa maju untuk menampilkan perannya siswa mendengarkan arahan guru terhadap peranan 	9 dan 10	2
6.	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan	<ul style="list-style-type: none"> siswa mendengarkan arahan guru 	11	1
7.	Siswa diberikan lembar kerja	<ul style="list-style-type: none"> siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan 	12 dan 13	2
8.	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyampaikan hasil kesimpulannya 	14	1
9.	Guru memberikan kesimpulan kembali	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru 	15	1

10	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar 	16 dan 17	2
11.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dan guru berdoa bersama Siswa menjawab salam 	18 dan 19	2
Jumlah				19

Tabel 3.7 Lembar Observasi Siswa Melalui Metode *Role Playing*

Keterangan :

1 = Kurang Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

4 = Sangat Baik

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Siswa mempelajari materi siklus air					
2	Siswa membaca skenario yang telah dibuat					
3	Siswa mempelajari skenario dengan baik					
4	Siswa membentuk beberapa kelompok					
5	Siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota					
6	Siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai					
7	Siswa mendengarkan arahan guru					
8	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran					
9	Siswa maju untuk menampilkan perannya					

10	Siswa mendengarkan arahan guru terhadap peranan					
11	Siswa mendengarkan arahan guru					
12	Siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru					
13	Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan					
14	Siswa menyapaikan hasil kesimpulaannya					
15	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru					
16	Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran					
17	Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar					
18	Siswa dan guru berdoa bersama					
19	Siswa menjawab salam					
Jumlah skor						
Jumlah skor total (R)						
Skor Maksimal						
Jumlah presentase kegiatan pembelajaran guru						

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu tes dan observasi.

1. Dinyatakan bahwa proses proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila secara klasikal menyapai 75%

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

kriteria	
$0\% \leq DS < 75\%$	Tidak tuntas
$75\% \geq DS \geq 100\%$	tuntas

Sumber : (Dalimunthe,2022).

Dinyatakan bahwa proses proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila secara individu menyapai 75%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diproleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria	Nilai Skor
Bila Nilai 91-100	Sangat Baik
Bila Nilai 71-90	Baik
Bila Nilai 61-70	Cukup
Bila nilai Kurang dari 61	Kurang

Sumber : Kunandar (dalam Elita,2022.)

- Perhitungan observasi aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Pencapaian}}{\text{Jumlah Skor Makasimal}} \times 100 \%$$

Tabel 3.10 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria	Nilai Skor
Bila Nilai 91-100	Sangat Baik
Bila Nilai 71-90	Baik
Bila Nilai 61-70	Cukup
Bila nilai Kurang dari 61	Kurang

Sumber : Kunandar (dalam Elita,2022.)

F. Indikator Keberhasilan Kreativitas Belajar

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu kriteria ketuntasan yang telah diterapkan pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. berikut ini adalah indikator keberhasilan aktivitas siswa sebagai berikut:

- Indikator keberhasilan kreativitas siswa minimal berkriteria baik dengan daya klasikal $\geq 75\%$.

2. Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* minimal berkriteria baik dengan daya klasikal $\geq 75\%$.
3. Kreativitas guru dalam menerapkan metode *role playing* minimal berkriteria baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus dengan Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang.

1. Deskripsi Hasil Temuan Awal Penelitian

Sebelum penulis membahashasil penelitian, penulis akan mendeskripsikan proses pembelajaran IPA yang terjadi di kelas V berdasarkan hasil observasi penulis dilapangan, ketika guru masuk kelas kemudian berdoa bersamai-samai. Setelah selesai, guru mengabsen siswa, kemudian membuka materi siklus air.

Guru kemudian menulis materi di papan tulis, sedangkan siswa menyalinnya di buku masing-masing. Guru kemudian menerangkan materi yang telah ditulis tadi, sementara siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru. Setelah selesai menerangkan, tidak terjadi respon dan tanya jawab antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan penulis, hasil tes siswa masih jauh dari kata maksimal. Sedangkan guru hanya memberikan penilaian tanpa memberikan motivasi supaya siswa belajar lebih baik lagi, baik dirumah maupun di sekolah. Siswa juga terlihat acuh dengan hasil penilaian yang mereka dapatkan. Berikut adalah hasil penilaian IPA kelas V sebelum melakukan PTK:

Tabel 4.1 Nilai Hasil Tes Siswa Pra Siklus

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa Tuntas	7	31,81%
	Siwa Tidak Tuntas	15	68,18%
		22	100%

Hasil tes materi siklus air dapat dilihat pada lampiran 06 yakni nilai tertinggi 82, nilai rata-rata sebesar 48,5% dan nilai terendah 28. Sedangkan jumlah siswa yang hasil belajarnya memenuhi standar ketuntasan belajar sebanyak 7 siswa. Oleh karena itu, banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah KKM harus menjadi refleksi bagi guru kelas khususnya bagi peneliti ingin memaksimalkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran secara efektif akan mempengaruhi kreativitas belajar siswa. Melihat kondisi tersebut, maka perlu ada perbaikan pembelajaran supaya kreaktivitas belajar siswa meningkat dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1

Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas V MIN 2 Deli Serdang merupakan sebuah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

Adapun perencanaan tindakan pelajaran pada siklus 1 ini berdasarkan pada tinjauan serta tindakan awal yang dilakukan penelitian antara lain:

1. Merancang RPP
2. Mempersiapkan instrument penelitian yang diperlukan seperti instrumen lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dan menggunakan alat demonstrasi siklus air.

b. Pelaksanaan Tindakan

Sesuai dengan rencana yang telah dibuat, proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode *role playing*. Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Adapun pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal
 - a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
 - b. Guru menanyakan kabar.
 - c. Guru mengecek kehadiran siswa.
 - d. Guru mengingatkan siswa untuk selalu mengutamakan disiplin.
 - e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa.
2. Kegiatan Inti
 - a. Guru memberikan pertanyaan mengenai materi pembelajaran kepada siswa.
 - b. Guru memberikan materi singkat yang akan dibahas.
 - c. Guru menyiapkan skenario siklus air yang akan ditampilkan.
 - d. Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari skenario siklus air.

- e. Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok.
 - f. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
 - g. Guru memanggil kelompok pertama untuk tampil.
 - h. Guru mengarahkan kepada kelompok yang belum tampil untuk mengamati kelompok yang sedang tampil.
 - i. Guru memberikan lembar kerja kepada siswa.
 - j. Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan kesimpulan setiap kelompok yang telah tampil.
 - k. Guru mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh siswa.
 - l. Guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Kegiatan Penutup
- a. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
 - b. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam.

Setelah pembelajaran telah dilaksanakan diperoleh hasil persentase dari siklus I yang telah dilaksanakan nilai yang diperoleh belum maksimal. Peneliti akan melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Adapun hasil tes yang dilakukan pada siklus pertama dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Nilai Hasil Tes Siswa Siklus I

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa Tuntas	14	63,63%
2	Siswa Tidak Tuntas	8	36,36%
		22	100%

Dilihat dari hasil sebelum melakukan PTK, pada siklus I ini mengalami kenaikan sebesar 31,82 yaitu dari 31,81% menjadi 63,63% bisa dilihat pada lampiran 07 nilai hasil tes siswa. Akan tetapi berdasarkan nilai diatas masih terdapat

beberapa siswa yang masih belum mencapai KKM. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan selanjutnya untuk mencapai nilai melebihi KKM yang telah ditentukan.

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan menggunakan lembar observasi. Tujuan pengamatan ini memperoleh informasi yang mendalam tentang proses pembelajaran. Lembar observasi yang disiapkan meliputi lembar aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.3 Lembar Observasi Guru Pada Siklus 1

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Guru membuat skenario yang akan ditampilkan			✓		
2	Guru mengarahkan siswa untuk membaca skenario			✓		
3	Guru mengajarkan siswa untuk bagaimana bermain			✓		
4	Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok			✓		
5	Guru membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota				✓	
6	Guru memberikan penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai			✓		
7	Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai pembelajaran			✓		
8	Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran		✓			
9	Guru menunjuk kelompok akan menampilkan bermain peranya			✓		

10	Guru mengingatkan siswa terhadap peranannya				√	
11	Guru mengarahkan setiap Kelompok yang belum tampil mengamati kelompok yang sedang tampil		√			
12	Guru memberikan lembar kerja kepada siswa				√	
13	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan				√	
14	Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulannya		√			
15	Guru memberikan kesimpulan kembali				√	
16	Guru mengulas kembali pembelajaran			√		
17	Guru menyebutkan jawaban yang benar		√			
18	Guru dan siswa berdoa bersama				√	
19	Guru menutup pembelajaran dengan salam				√	
Jumlah skor		60				
Skor Maksimal		76				
Presentase		78,94				

Adapun data aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan rumus persentase berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{60}{76} \times 100 \%$$

$$= 78,94\%$$

Tabel 4.4 Kriteria Ketuntasan

Kriteria	Nilai Skor
Bila Nilai 91-100	Sangat Baik
Bila Nilai 71-90	Baik
Bila Nilai 61-70	Cukup
Bila nilai Kurang dari 61	Kurang

Sumber : Kunandar (dalam Elita,2022.)

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa jumlah skor dari keseluruhan aspek yang diamati adalah 60 dengan persentase 78,94% dan berada dalam kategori baik. Namun peneliti ingin melakukan perbaikan lagi di siklus ke II agar skor yang diperoleh lebih memuaskan. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru diamati oleh wali kelas V SD MIN 2 Deli Serdang yaitu Ibu Roin S.Pd.I Analisis terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan aktivitas suatu pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Siswa mempelajari materi siklus air			✓		
2	Siswa membaca skenario yang telah dibuat			✓		
3	Siswa mempelajari skenario dengan baik			✓		
4	Siswa membentuk beberapa kelompok			✓		
5	Siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota			✓		
6	Siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai		✓	✓		
7	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
8	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			✓		
9	Siswa maju untuk menampilkan perannya			✓		

10	Siswa mendengarkan arahan guru terhadap peranan		√		
11	Siswa mendengarkan arahan guru	√			
12	Siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru		√		
13	Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan		√		
14	Siswa memberikan hasil kesimpulannya	√			
15	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru		√		
16	Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran	√			
17	Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar	√			
18	Siswa dan guru beroya bersama			√	
19	Siswa menjawab salam			√	
Jumlah skor		54			
Skor Maksimal		76			
Presentase		75%			

Adapun data aktivitas siswa dianalisis dengan rumus persentase berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{54}{76} \times 100 \%$$

$$= 71,10\%$$

Tabel 4.6 Kriteria Ketuntasan

Kriteria	Nilai Skor
Bila Nilai 91-100	Sangat Baik
Bila Nilai 71-90	Baik
Bila Nilai 61-70	Cukup
Bila nilai Kurang dari 61	Kurang

Sumber : Kunandar (dalam Elita,2022.)

Dari tabel diatas tentang aktivitas siswa dapat diketahui persentase siswa berada dalam katagori baik bisa dilihat pada lampiran 09 nilai observasi siswa.

Namun peneliti ingin melakukan perbaikan lagi di siklus II agar skor yang diperoleh lebih memuaskan. Berdasarkan hal yang telah dijelaskan sebelumnya maka peneliti akan melakukan tindakan-tindakan kembali untuk dapat meningkatkan kemampuan menganalisis jawaban. Untuk penelitian dilanjutkan pada siklus II.

d. Tahap Refleksi

Hasil analisis data yang diperoleh dari nilai pretest, dan lembar observasi terlihat telah terjadi perubahan. Pada saat pretest jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 7 orang (31,81%) dan yang tidak tuntas 15 orang (68,18%). Sedangkan pada saat siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 orang (63,63%) dan yang tidak tuntas hanya 8 orang (36,36%). Hal ini sudah menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran dengan metode *role playing* pada materi “siklus air” sudah menunjukkan perubahan namun belum memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 75%. Maka peneliti akan melanjutkannya ke siklus II untuk meningkatkan pemahaman menganalisis siswa.

3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II didasarkan pada siklus I. Sebelum proses pembelajaran pada siklus II dimulai, guru mengoreksi kekurangan yang ada pada siklus I. Proses pembelajaran pada siklus II, guru berusaha untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, guru juga berusaha untuk mengelola waktu dengan baik agar sesuai dengan rencana perbaikan pembelajaran. Proses pembelajaran pada siklus II lebih menekankan kepada siswa agar lebih fokus mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru lebih aktif dalam proses pembelajaran dan aktif bekerja sama selama diskusi berlangsung.

Diharapkan dalam pelaksanaan siklus II suasana pembelajaran tidak kaku dan keaktifan siswa, kerjasama dalam kelompok dan hasil belajarnya yang meningkat.

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus I tidak menunjukkan ketuntasan belajar maka penulis melanjutkan ke siklus II yaitu merencanakan kembali RPP yang kurang maksimal disiklus I pada materi “Siklus Air”, selanjutnya penulis menyiapkan kembali lembar pengamatan siklus II, Membuat post test II dan menyiapkan alat dan bahan-bahan ajar.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan memperhatikan kekurangan yang terdapat pada siklus I. Sehingga kesalahan dan kekurangan tidak terulang kembali pada siklus II. Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus II sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.
- b. Guru menanyakan kabar.
- c. Guru mengecek kehadiran siswa.
- d. Guru mengingatkan siswa untuk selalu mengutamakan disiplin.
- e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memberikan pertanyaan mengenai materi pembelajaran kepada siswa
- b. Guru memberikan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu siklus air.

- c. Guru memberikan materi singkat yang akan dibahas.
 - d. Guru menyiapkan skenario siklus air yang akan ditampilkan.
 - e. Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari skenario siklus air.
 - f. Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok.
 - g. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
 - h. Guru memanggil kelompok pertama untuk tampil.
 - i. Guru mengarahkan kepada kelompok yang belum tampil untuk mengamati kelompok yang sedang tampil.
 - j. Guru memberikan lembar kerja kepada siswa.
 - k. Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan kesimpulan setiap kelompok yang telah tampil.
 - l. Guru mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh siswa.
 - m. Guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Kegiatan Penutup
- a. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.
 - b. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan mengucapkan salam.

Setelah pembelajaran telah dilaksanakan diperoleh hasil persentase dari siklus II yang telah dilaksanakan nilai yang diperoleh sudah maksimal. Adapun hasil tes yang dilakukan pada siklus ke dua dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Nilai Hasil Tes Siswa Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa Tuntas	21	95,45%
2	Siwa Tidak Tuntas	1	0,45%
		22	100%

Hasil tes pada siklus II ini mengalami kenaikan sebesar 31,82, dari 63,63% menjadi 95,45% berada pada kategori sangat baik bisa dilihat pada lampiran 11 nilai tes pada siswa. Maka berdasarkan hasil tes diatas, pembelajaran IPA menggunakan metode *role playing* dinyatakan berhasil dan penelitian dapat dihentikan.

c. Tahap Pengamatan

Observasi guru pada siklus II yang dilakukan peneliti yaitu mengamati aktivitas guru saat kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.8 Lembar Observasi Guru Pada Siklus II

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Guru membuat skenario yang akan ditampilkan				✓	
2	Guru mengarahkan siswa untuk membaca skenario				✓	
3	Guru mangajarkan siswa untuk bagaimana bermain				✓	
4	Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok			✓		
5	Guru membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota				✓	
6	Guru memberikan penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai				✓	
7	Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai pembelajaran			✓		

8	Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran		√				
9	Guru menunjuk kelompok akan menampilkan bermain peranya				√		
10	Guru mengingatkan siswa terhadap peranannya				√		
11	Guru mengarahkan setiap Kelompok yang belum tampil mengamati kelompok yang sedang tampil			√			
12	Guru memberikan lembar kerja kepada siswa				√		
13	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan				√		
14	Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulanya			√			
15	Guru memberikan kesimpulan kembali				√		
16	Guru mengulas kembali pembelajaran			√			
17	Guru menyebutkan jawaban yang benar		√				
18	Guru dan siswa berdoa bersama				√		
19	Guru menutup pembelajaran dengan salam				√		
Jumlah skor							67
Skor Maksimal							76
Presentase							88,15%

Adapun data aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan rumus persentase berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{67}{76} \times 100 \%$$

$$= 88,15\%$$

Tabel 4.9 Kriteria Ketuntasan

Kriteria	Nilai Skor
Bila Nilai 91-100	Sangat Baik
Bila Nilai 71-90	Baik
Bila Nilai 61-70	Cukup
Bila nilai Kurang dari 61	Kurang

Sumber : Kunandar (dalam Elita,2022.)

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa jumlah skor dari keseluruhan aspek yang diamati adalah 67 dengan persentase 88,15% dan berada dalam kategori baik oleh karena itu peneliti mengatakan sudah berhasil. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru diamati oleh wali kelas V SD MIN 2 Deli Serdang yaitu Ibu Roin S.Pd.I Analisis terhadap aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan aktivitas suatu pembelajaran.

Tabel 4.10 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Siswa mempelajari materi siklus air				✓	
2	Siswa membaca skenario yang telah dibuat				✓	
3	Siswa mempelajari skenario dengan baik				✓	
4	Siswa membentuk beberapa kelompok				✓	
5	Siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota				✓	
6	Siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai		✓		✓	
7	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
8	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			✓		

9	Siswa maju untuk menampilkan perannya				√	
10	Siswa mendengarkan arahan guru terhadap peranan				√	
11	Siswa mendengarkan arahan guru			√		
12	Siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru				√	
13	Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan				√	
14	Siswa menyapaikan hasil kesimpulannya			√		
15	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru			√		
16	Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran			√		
17	Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar			√		
18	Siswa dan guru beraa bersama				√	
19	Siswa menjawab salam				√	
Jumlah skor		69				
Skor Maksimal		76				
Presentase		90,7%				

Adapun data aktivitas siswa dianalisis dengan rumus persentase berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{69}{76} \times 100 \%$$

$$= 90,7\%$$

Tabel 4.11 Kriteria Ketuntasan

Kriteria	Nilai Skor
Bila Nilai 91-100	Sangat Baik
Bila Nilai 71-90	Baik
Bila Nilai 61-70	Cukup
Bila nilai Kurang dari 61	Kurang

Sumber : Kunandar (dalam Elita,2022.)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa, setiap aspek yang diamati pada aktivitas siswa ada peningkatan, dan sudah terbilang dalam kategori sangat baik. Bisa dilihat pada lampiran 13 nilai observasi siswa, oleh karena itu peneliti dikatakan sudah berhasil meningkatkan keterampilan menganalisis lebih baik dari sebelumnya.

d. Tahap refleksi

Berdasarkan hasil pembahasan dari analisis data pada siklus II yang telah dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan materi siklus air pada siklus II terlihat semakin baik dengan kata lain ada peningkatan terhadap hasil menganalisis siswa. Dilihat dari jumlah siswa sebanyak 22 siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21 orang siswa (95,45%) tuntas dan 1 orang siswa (0,45%) belum tuntas dalam menganalisis jawaban soal, siswa yang belum tuntas menganalisis diakibatkan karena tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga tertinggal dengan teman-teman yang lain. Maka dari kenyataan ini peneliti bertujuan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* tercapai dengan baik sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam pembahasan ini akan diuraikan hasil kreativitas belajar siswa kelas V di MIN 2 Deli Serdang setelah menerapkan metode *role playing*. Dari analisis kualitatif dan kuantitatif, disimpulkan bahwa pada dasarnya strategi pembelajaran ini dapat memberikan suatu perubahan yang mendasar pada sikap dan kreativitas belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi pada siswa di siklus I, diketahui bahwa pembelajaran melalui metode *role playing* dapat meningkatkan kreativitas belajar

siswa walaupun peningkatannya masih kecil. Akan tetapi, perlahan-lahan siswa sudah dapat menyesuaikan diri sehingga ketika melihat hasil observasi dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan positif pada sikap siswa ke arah yang lebih baik saat proses pembelajaran berlangsung.

Setelah diadakan refleksi di siklus I dan masih terdapat kekurangan dalam penerapannya. Masih terdapat 8 siswa yang belum tuntas. Hal itu berarti belum bisa dikatakan berhasil. Maka dilakukan perubahan kegiatan yang dianggap perlu demi tercapainya hasil belajar yang lebih meningkat dibanding dengan hasil yang diperoleh dari siklus I. Pada siklus II, setelah mengadakan perubahan tindakan terlihat bahwa kreativitas belajar siswa lebih meningkat. Sudah banyak siswa yang aktif meminta bimbingan dan memberanikan diri dalam bertanya kepada peneliti ketika masih ada hal yang belum dimengerti. Pada siklus II ini juga terlihat siswa yang melakukan kegiatan lain sudah berkurang. Sebagai akibat dari perubahan yang terjadi pada siklus ini, maka pada siklus II skor rata-rata yang dicapai oleh siswa berada pada kategori sangat baik yaitu 83,63%, meskipun sebelumnya pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 68,54%. Maka dalam hal ini peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada kelas V di MIN 2 Deli Serdang setelah siklus II dilaksanakan maka dapat dinyatakan berhasil. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pemahaman melalui penerapan metode *role playing* dari pra siklus ke siklus berikutnya. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

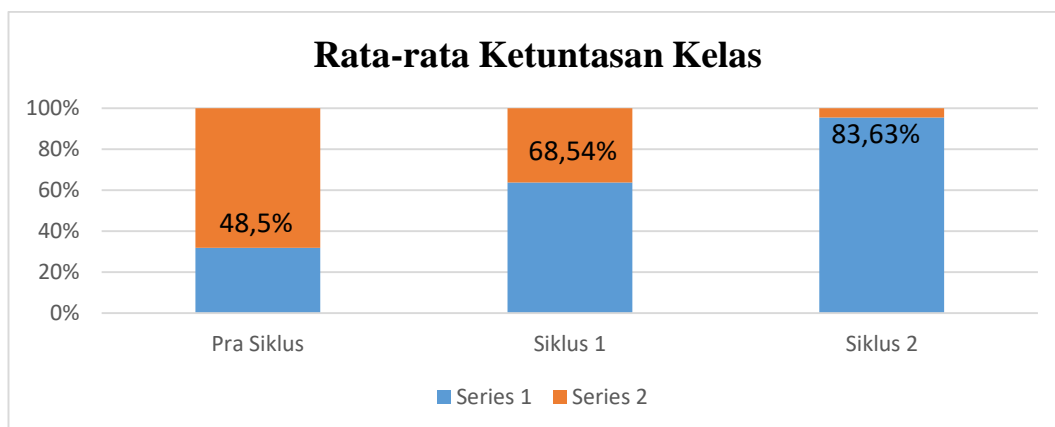
Tabel 4.12

Persentase Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD MIN 2 Deli Serdang Setelah Menerapkan Metode Role Playing Pra Siklus Siklus I dan Siklus II

Siklus	KKM	Tuntas	TidakTuntas	Persentase	Nilai Rata-rata	Katagori
Pra Siklus	75	7	15	31,81%	48,5%	kurang
1	75	14	8	63,63%	68,54%	Baik
2	75	21	1	95,45%	83,64%	Sangat Baik

Dari data diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa pada pra siklus terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa sebesar 48,5% berada dikatagori kurang. Sedangkan siklus I terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa sebesar 68,54% yang berada pada kategori baik dan siklus II nilai rata-rata hasil belajar IPA sebesar 83,64% yang berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA di MIN 2 Deli Serdang.

Untuk mengetahui peningkatan nilai rata-rata dapat dikemukakan melalui diagram batang berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Rata-rata Hasil Menganalisis

C. Keterbatasan Peneliti

Peneliti menyadari hasil dari penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu :

1. Masih ada siswa yang tidak fokus dalam memperhatikan proses pembelajaran sehingga mempengaruhi siswa dalam menjawab tes.
2. Penelitian ini hanya berlaku untuk siswa kelas V MIN 2 Deli Serdang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil menganalisis siswa kelas V MIN 2 Deli Serdang Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang pada pembelajaran IPA siklus air. Sebelum diterapkan metode *role playing* dalam menganalisis pra siklus siswa yang tuntas berjumlah 7 orang dengan persentase 31,81% dan nilai rata-rata 48,5% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 15 orang dengan persentase 68,15%. Pada siklus I hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75, maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya. Pada siklus II siswa yang tuntas belajar berjumlah 21 orang dengan persentase 95,45% dan nilai rata-rata 83,53% dan siswa yang tidak tuntas belajar berjumlah 1 orang dengan persentase 0,45%. Maka hasil belajar sudah mencapai KKM dan tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya karena telah berhasil menerapkan metode *role playing* dalam menganalisis pada siswa kelas V pada pembelajaran IPA materi siklus air
2. Respon siswa setelah menggunakan metode *role playing* yaitu siswa sudah mampu dalam menganalisis sebuah jawaban soal dan mencari tahu masalah yang ada didalam materi dan mencari jawaban dari materi yang telah diberikan yang dibuat oleh peneliti.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan kreativitas menganalisis siswa, oleh karena itu metode pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dalam memahami suatu konsep dari materi secara aktif dan untuk kemudian didapatkan suatu kesimpulan pembelajaran agar menjadi lebih efektif lagi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru.
2. Bagi para guru kelas disarankan agar dalam melaksanakan proses belajar mengajar dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dapat membuat siswa menjadi kreativitas.
3. Bagi siswa, di harapkan dapat memiliki kreativitas dan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan bakatnya.
4. Bagi peneliti, kiranya hasil penelitian ini dapat menjadikan motivasi peneliti dalam mengajar ketika menjadi guru nantinya untuk dapat menerapkan metode-metode dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. syakir Media Press.
- Anggelia,Puspitasari, A. (2022). Penerapan Model *Project-based Learning* ditinjau dari Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam. 7(2).
- Aris & Afina. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air pada siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang. *ISSN ONLINE*, 03(01).
- Aziz & Prasetia. (2021). Model Pembelajaran Creative Problem Solving dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal EduTech*, 7(1), 107–113.
- Dalimunthe. (2022). Penerapan Model *Project based Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Negeri 107402 Saentis Tahun Ajaran 2021/2022.
- Elita. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran *Paired Storytelling* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN Paluh Sibaji.
- Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pelajaran. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2).
- Fitri & Mayar. (2019). Eksistensi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak DI TK. *PJurnal Pendidikan Tambusai*, 561(3), S2–S3.
- Fitriani & Susanto. (2022). Peningkatan Keterampilan Komunikasi Terapeutik Dengan Metode Role Playing pada Siswa Asisten Keperawatan SMK Muhammadiyah Lumanjang. *Penelitian Tindakan Kelas*, 5(1), 100–107.
- Haniah,Rosnita, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1–8.
- Hariani. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Junal Ilmiah Pendidikan Agama dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 11–22.
- Hidayah. (2017). Pengembangan Keterampilan Berbicara dengan Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 1–10.
- Imanizar, Napitupulu,Manalu. (2021). Penerapan *Role Playing* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(80), 41–46.
- Istarani. (2014). 58 Model Pembelajaran *Inovatif*. ISCOM.
- Jagom. (2015). Kreativitas Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Masalah Geografi Berdasarkan Gaya Belajar Visual-Spatial dan Auditory-Sequential. *Jurnal*

Pendidikan Matematika, 1(3), 176–190.

- Kadir. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Kashea. (2022). Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Wijaya Pura. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 6(7), 557–558.
- Kleruk, Muriati, J. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Barang Bekas pada Siswa Kelas IV Sd Inpres Lanraki 1 Kota Makassar. *Jurnal IPA Terpadu*, 5(1), 85–95.
- Mahmud, Isnanto, S. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. 08(May), 779–784.
- Maknun. (2017). Pendidikan Nilai pada Pembelajaran IPA. *Holistik Journal For Islamic Social Sciences*, 2(1), 60–69.
- Martina. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horay* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran PS Mata Pembelajaran IPS Tema Pariwisata dalam Kehidupan. *Jurnal Lembaga Penelitian Dan Pernebitan Ensiklopedia*, 3(4), 153–157.
- Masturoh, Nadiya, F, Putri, M. (2022). Penerapan Program *Role Playing* Pada Pendidikan Kewarganegaraan. *Snhrp, April*, 1075–1081.
- Nurani, Hartati, S. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. PT. Bumi Aksara.
- Nurhasanah, Sujana, S. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Parikesit & Damiyanti. (2019). Kecemasan Terhadap Mata Ajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Siswa Sekolah Dasar dan Menengah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 82–90.
- Pratiwi. (2021). *IPA untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. UMSU Press.
- Purwanto, Yitmini, A. (2014). Penggunaan Media Audio -Visual pada Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 116–121.
- Rahman, Munandar, Fitriani, Karlia, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Safi'i. (2019). *Creative Learning Strategi Pengembangan Aktivitas Anak Berbakat*. Akademia Pustaka.
- Salsabila & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwa*, 2(2), 278–288.

- Salsabila & Ramdhini. (2020). Hubungan Tingkat Kreativitas Dengan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Karang Tengah 7. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2, 18–27.
- Santika,Suastra, A. (2022). Membentuk Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 10(1), 207–212.
- Saputro. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-Sifat Cahaya Dengan Metode Inquiri pada Kelas V Semester II SD Negeri Sumogawe 04. *JMP Online*, 1(9), 925–937.
- Sari. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. *Satya Widya*, 34(1), 62–76.
- Setiawati. (2016). Implementasi Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Ilmu Pendidikan*, 14(2), 318–332.
- Sit,Khadijah, N. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktek). Perdana Publishing.
- Suarim & Neviyarni. (2021). Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik. *Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83.
- Sudarti. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Mumaniora*, 5(3), 117.
- Sujana. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*,
- Sulastri,Imran,Firmansyah. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103.
- Sulthon. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 4(1).
- Susanti & Apriani. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(2), 27–37.
- Tirtiana. (2013). Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pembelajaran Akutasi pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Interveri. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2), 15–23.
- Widiyaningrum & Harnamik. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas belajar Siswa Kelas XII Pemasaran pada Pembelajaran Produktif Pemasaran Di SMK Negeri 1Purbalingga. *Economic Education Analysis*

Journal, 5(3), 729–735.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01

SILABUS TEMATIK KELAS V

TEMA 8 SUBTEMA 2

Satuan Pendidikan : MIN 2 DELI SERDANG

Kelas Semester : V / II

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

Subtema 2 : Perubahan Lingkungan

Alokasi Waktu : 2 x 35 (JP)

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan Negara.
3. Memahami pengetahuan factual, kinseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Mata Pembelajaran dan kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
IPA 1.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air	> Siklus air dan dampaknya > Siklus air > Dampak siklus air pada peristiwa di bumi serta	> Melakukan percobaan tahap-tahap dalam siklus air seperti evaporasi, kondensasi, dan presipitasi > mendiskusikan siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

berdasarkan informasi dari berbagai sumber	kelangsungan makhluk hidup	
<p>IPS</p> <p>3.3. Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang</p> <p>4.3. menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya mensejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa</p>	<p>➤ kegiatan ekonomi untuk kesejahteraan bangsa Indonesia di bidang :</p> <p>➤ pertanian</p> <p>➤ peternakan</p> <p>➤ perkebunan dan perhutanan</p> <p>➤ perikanan</p> <p>➤ pertambangan</p> <p>➤ perindustrian</p>	<p>➤ mengamati gambar/ foto/video/teks bacaan tentang kegiatan ekonomi</p> <p>➤ mengidentifikasi jenis-jenis kegiatan ekonomi</p> <p>➤ menjelaskan berbagai bentuk kegiatan ekonomi beserta contohnya</p> <p>➤ memahami penyajian berbagai bentuk data terkait kegiatan ekonomi (tabel,diagram garis, grafik batang gambar)</p>
<p>PPKn</p> <p>1.3. Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3. bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3. menelaah keberagaman social budaya masyarakat</p> <p>4.3. menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya</p>	<p>➤ Kegiatan sosial Budaya Masyarakat</p>	<p>➤Menyimak bacaan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat</p>
<p>SBdP</p> <p>3.3. Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah</p>	<p>➤ Membuat gambar cerita</p>	

4.3. Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah	Memaikan alat musik sederhana	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memaikan alat music sederhana untuk mengiringi lagu bertangga nada mayor dan minor ➤ Mempraktikkan gerak melangkahkkan kaki ke berbagai arah dan mengayun ke berbagai arah mengikuti ketukan/tepuk tangan
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8. Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non fiksi</p> <p>4.8. Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi</p>	➤ Teks non fiksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati gambar urutan proses pembuatan makanan yang dicetak ➤ Mengurutkan urutan gambar pembuatan makanandengan tepat

Diketahui

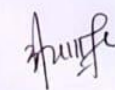
Kepala Sekolah,



Muhammad Ali Usri Siregar, S.Pd.I

NIP : 196912102001121001

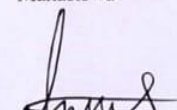
Wali Kelas V



Roin S.Pd.I

NIP : 197710072014122003

Mahasiswa



Ihwani Putri

NPM : 1902090019

Lampiran 02

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan pendidikan : SD MIN 2 DELI SERDANG
kelas / Semester : V / II (Dua
tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema 2 : Perubahan Lingkungan
Muatan Terpadu : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Alokasi Waktu : 2 x 35 (PJ)

A. KOPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, perduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan Negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PRNCAPAIAN KOPETENSI

Muatan : IPA

No	Kompetensi	Indikator
5.8	Menganalisis siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	5.8.1 Agar siswa dapat memahami siklus air dan mengidentifikasi dampak terhadap bumi dengan kelangsungan makhluk hidup.
6.8	Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.	6.8.1 Agar siswa dapat membuat karya mengenai siklus air sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengetahui siklus air tanah dengan keingintahuan yang besar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diharapkan dapat memahami proses terjadinya siklus air, dan siklus air tanah, serta faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya ketersediaan air tanah, kegiatan yang dapat menjamin ketersediaan air tanah.
3. Siswa dapat menjelaskan siklus air melalui kegiatan bermain peran dengan percaya diri.
4. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan siklus air yang telah di mainkan dengan keingintahuan yang besar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Siklus air

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode role playing
2. Tanya jawab
3. Penugasan

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Alat mendemonstrasuikan bermain peran

G. SUMBER BELAJAR

Buku guru dan buku siswa kelas 5 tema 8

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (Menghargai kedisiplinan siswa). 3. Guru menanyakan kabar dan mengabsen siswa. 4. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 6. Guru memberikan pertanyaan kepada murid mengenai materi yang akan diajarkan <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang tahu apa itu siklus air? • Apa saja manfaat siklus air bagi kehidupan manusia? 7. Guru memberikan materi singkat yang akan dibahas pada pertemuan ini. 	15 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 9. Guru menyiapkan skenario siklus air yang akan ditampilkan 10. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario siklus air dalam beberapa hari sebelum belajar mengajar 11. Guru membentuk beberapa kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa) 12. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai 13. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk menampilkan skenario siklus air yang sudah dipersiapkan 14. Masing-masing siswa berada dikelompokna sambil mengamati skenario siklus air yang sedang diperagakan 15. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang sesuai yang diparagakan 16. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulan terhadap perana yang telah dimainkan 17. Guru mendengarkan kembali hasil kesimpulan yang akan dijelaskan siswa 	140 menit

	18 Guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kegiatan diakhiri dengan siswa melakukan refleksi terhadap apa yang telah mereka pelajari hari ini. Dan bersama-sama bersyukur atas karunia Tuhan bahwa di bumi persediaan air masih berlimpah. Di kota-kota besar air mulai sulit didapat, karena banyak lahan yang telah diubah menjadi bangunan sehingga tempat penyerapan air berkurang. 2 Siswa diingatkan harus bijak dalam penggunaan air agar kelestarian air tetap terjaga. 3 Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh petugas. 	15 menit

I. PENILAIAN

Teknik penilaian:

- a) Nilai pengetahuan: Tes
- b) Nilai keterampilan: Untuk kerja

Diketahui

Kepala Sekolah,

 Ali Usri Siregar, S.Pd.I
 NIP : 196912102001121001

Wali Kelas V



Roin S.Pd.I

NIP : 197710072014122003

Mahasiswa



Ihwani Putri

NPM : 1902090019

Lampiran 03

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan pendidikan : SD MIN 2 DELI SERDANG
kelas / Semester : V / II (Dua)
tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema 2 : Perubahan Lingkungan
Muatan Terpadu : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Alokasi Waktu : 2 x 35 (PJ)

A. KOPETENSI INTI (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan Negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PRNCAPAIAN KOPETENSI

Muatan : IPA

No	Kompetensi	Indikator
5.8	Menganalisis siklus air dan dampaknya bagi peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	5.8.1 Agar siswa dapat memahami siklus air dan mengidentifikasi dampak terhadap bumi dengan kelangsungan makhluk hidup.
6.8	Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.	6.8.1 Agar siswa dapat membuat karya mengenai siklus air sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengetahui siklus air tanah dengan keingintahuan yang besar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diharapkan dapat memahami proses terjadinya siklus air, dan siklus air tanah, serta faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya ketersediaan air tanah, kegiatan yang dapat menjamin ketersediaan air tanah.
3. Siswa dapat menjelaskan siklus air melalui kegiatan bermain peran dengan percaya diri.
4. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan siklus air yang telah di mainkan dengan keingintahuan yang besar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Siklus air

E. METODE PEMBELAJARAN

4. Metode role playing
5. Tanya jawab
6. Penugasan

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Alat mendemonstrasuikan bermain peran

G. SUMBER BELAJAR

Buku guru dan buku siswa kelas 5 tema 8

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kelas dimulai dengan dibuka salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2 Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. (Menghargai kedisiplikan siswa). 3 Guru menanyakan kabar dan mengabsen siswa. 4 Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 5 Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 6 Guru memberikan pertanyaan kepada murid mengenai materi yang akan diajarkan <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang tahu apa itu siklus air? • Apa saja manfaat siklus air bagi kehidupan manusia? 7 Guru memberikan materi singkat yang akan dibahas pada pertemuan ini. 8 Guru melakukan ice breaking dengan menyanyikan lagu siklus air 	15 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 9 Guru menyiapkan skenario siklus air yang akan ditampilkan 10 Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario siklus air dalam beberapa hari sebelum belajar mengajar 11 Guru membentuk beberapa kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa) 12 Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai 13 Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk menampilkan scenario siklus air yang sudah dipersiapkan 14 Masing-masing siswa berada dikelompokna sambil mengamati scenario siklus air yang sedang diperagakan 15 Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang sesuai yang diparagakan 16 Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulan terhadap perana yang telah dimainkan 17 Guru mendengarkan kembali hasil kesimpulan yang akan dijelaskan siswa 	140 menit


	18 Guru melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1 Kegiatan diakhiri dengan siswa melakukan refleksi terhadap apa yang telah mereka pelajari hari ini. Dan bersama-sama bersyukur atas karunia Tuhan bahwa di bumi persediaan air masih berlimpah. Di kota-kota besar air mulai sulit didapat, karena banyak lahan yang telah diubah menjadi bangunan sehingga tempat penyerapan air berkurang. 2 Siswa diingatkan harus bijak dalam penggunaan air agar kelestarian air tetap terjaga. 3 Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing oleh petugas. 	15 menit

I. PENILAIAN

Teknik penilaian:

- a) Nilai pengetahuan: Tes
- b) Nilai keterampilan: Untuk kerja

Diketahui


Kepala Sekolah,

 Muhammad Ali Usri Siregar, S.Pd.I
 NIP : 196912102001121001

Wali Kelas V


 Roin S.Pd.I

NIP : 197710072014122003

Mahasiswa


 Ihwani Putri

NPM : 1902090019

Lampiran 04

Materi Kelas 5 SD Tema 8 Sub Tema 2

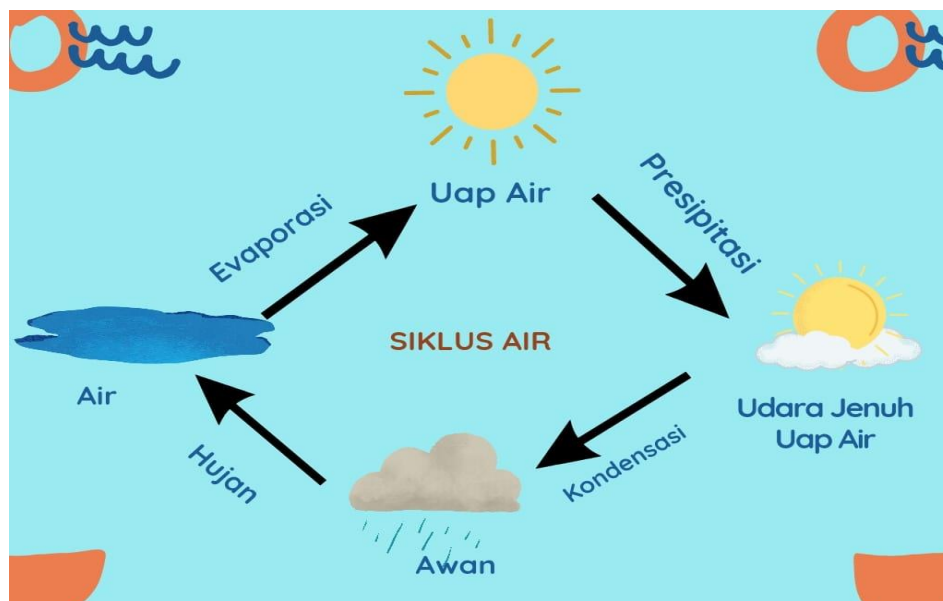
Pembelajaran 1 Mata Pembelajaran IPA

A. Siklus Air Tanah

1. Proses terjadinya air tanah
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya ketersediaan air tanah
3. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah

B. Siklus Air

1. Siklus hidrologi atau siklus air adalah pola sirkulasi air dalam ekosistem yang dimulai dengan adanya proses pemanasan permukaan bumi oleh sinar matahari, lalu terjadi penguapan hingga akan terjadi kondensasi uap air menjadi titik air. Kumpulan titik air di atmosfer dinamakan awan. Bila uap air telah menjadi titik-titik air, maka hujan akan turun
2. Siklus air terjadi melalui beberapa tahap proses, yaitu:



Gambar 5.1 Siklus Air

- a. Evaporasi (Penguapan)

Air laut, sungai, dan danau menguap akibat panasnya dari sinar matahari.
 - b. Presipitasi (Pengendapan)

Uap air dari permukaan bumi naik dan berkumpul di udara, kemudian lama-kelamaan udara yang mengalami penguapan tidak dapat lagi menampung uap air (jenuh).
 - c. Kondensasi (Pengembunan)

Ketika suhu udara turun, uap air akan berubah menjadi titik air, titik-titik air ini akan membentuk awan gelap.
 - d. Titik-titik di awan gelap kemudian turun menjadi hujan.
3. Berdasarkan proses siklus air di atas dapat disimpulkan bahwa sebenarnya jumlah air di bumi secara keseluruhan cenderung tetap. Hanya wujud dan tempatnya yang berubah.

Materi Kelas 5 SD Tema 8 Sub Tema 2

Pembelajaran 2 Mata Pembelajaran IPA

Siklus Air dan Bencana Kekeringan

1. Bagaimana proses siklus air
2. Apa yang dimaksud dengan air tanah
3. Bagaimana perbedaan air tanah dengan air permukaan
4. Mengapa air dipermukaan biasanya lebih kotor dibandingkan dengan air tanah
5. Apa akibat dari musim panas yang panjang

6. Membuat poster tentang dampak siklus air bagi kehidupan



Gambar 5.2 Siklus Air dan Bencana Kekeringan

Materi Kelas 5 SD Tema 8 Sub Tema 2

Pembelajaran 5 Mata Pembelajaran IPA

Kekeringan

1. Bagaimana menghadapi kekeringan
2. Manfaat air bagi kehidupan
3. Membuat poster



Gambar 5.3 Kekeringan

Lampiran 05

Dialog Percakapan Siklus Air

Pagi hari yang cerah Zahra sedang asik menyiram bunga dihalam rumah mereka, tidak lama kemudian bayu pun dan menghampiri Zahra!

Bayu : Kamu sedang apa zar?

Zahra : Aku sedang menyiram bunga bayu!

Bayu : Ouhh

Zahra : Kenapa ?

Bayu pun termenung melihat ke atas?

Bayu : Kamu tahu tidak bagaimana proses terjadinya siklus air?

Zahra : Emang kamu tidak tahu ya bayu?

Bayu : Hehe gak zar

Ternyata bayu termenung sedang memikirkan bagaimana proses terjadinya hujan

Zahra : Mau aku jelasin gak?

Bayu : Mau dong!

Zahra : Dengerin yak!

Dengan senang hati Zahra menjelaskan kepada bayu, bayu pun mendengarkan penjelasan apa yang yang telah disampaikan oleh zahra

Air : Hai aku air!

Matahari : Hai juga perkenalkan aku matahari

Air : Wah kamu sangat panas!

Matahari : Iya aku satu-satunya planet yang paling panas!

Air : Pantas saja aku merasa aku mulai menguap

Ternyata air yang berada dipermukaan bumi akan mengalami penguapan, uap air akan naik keatas atmosfir akibat panasnya matahari disebut dengan evapoeasi

Matahari : Iya itu karena diriku yang sangat panas

Air : Wow kamu sangat luar biasa

Setelah proses evaporasi terjadi titik-titik uap akan berkumpul membentuk awan-awan

Awan : wouww wouww aku adalah awan !

Setelah uap membentuk awan, awan-awan tersebut berkumpul dan mengendap yang disebut dengan presipitasi

Awan :wouwww aku adalah awan!

Awan pun terlihat sangat senang berada diatas permukaan! Kemudian awan-awan yang telah mengalami pengendapan akan berubah menjadi titik-titik air, lalu titik-titik air berubah menjadi awan gelap yang disebut kondensasi

Awan gelap :wouwww sepertinya aku tidak bisa menahan lagi

Ternyata kumpulan awan-awan hitam tidak dapat menahan titik-titik air yang telah ditampungnya, tidak lama kemudian hujan pun turun

Hujan : Yeehh akhirnya aku turun ke bumi dengan proses-proses yang telah aku lakukan

Zahra : Nah itu dia penjelasan mengenai proses siklus air

Bayu : Lalu apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya ketersediaan air tanah zahra?

Zahra : Faktornya seperti curah hujan dan banyak atau tidaknya pepohonan!

Bayu : Satu pertanyaan lagi zahra!

Zahra : Apa bayu?

Bayu : Kegiatan apa yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah zahra?

Zahra : Melakukan reboisasi, menghemat air, membuang sampah pada tempatnya

Bayu : Oke makasih banyak atas penjelasannya zahra!

Zahra : Iya sama-sama bayu

Bayu pun sangat senang setelah mengerti bagaimana proses terjadinya hujan

Lampiran 06

Nilai Hasil Tes Siswa Pra Siklus

No	Nama Siswa	Hasil	Keterangan
1	A A H	37	Tidak tuntas
2	A D A	34	Tidak tuntas
3	D A	45	Tidak tuntas
4	D W	48	Tidak tuntas
5	F M A	75	Tuntas
6	F A	77	Tuntas
7	F F	31	Tidak tuntas
8	I A	82	Tuntas
9	M A F	31	Tidak Tuntas
10	M R A	31	Tidak Tuntas
11	M A A	75	Tuntas
12	M S S	37	Tidak Tuntas
13	M A Z	37	Tidak Tuntas
14	N Z R	77	Tuntas
15	R M	37	Tidak tuntas
16	R R	77	Tuntas
17	R S	75	Tuntas
18	S A	28	Tidak Tuntas
19	T A	37	Tidak tuntas
20	Y P P	37	Tidak tuntas
21	Y A	28	Tidak tuntas
22	Z A N	31	Tidak Tuntas
Jumlah Hasil Nilai		1.067	
Nilai Rata-rata		48,5%	

Lampiran 07

Nilai Hasil Tes Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil	Keterangan
1	A A H	44	Tidak tuntas
2	A D A	45	Tidak tuntas
3	D A	77	Tuntas
4	D W	60	Tidak tuntas
5	F M A	82	Tuntas
6	F A	80	Tuntas
7	F F	51	Tidak tuntas
8	I A	85	Tuntas
9	M A F	77	Tuntas
10	M R A	85	Tuntas
11	M A A	80	Tuntas
12	M S S	77	Tuntas
13	M A Z	80	Tuntas
14	N Z R	80	Tuntas
15	R M	42	Tidak tuntas
16	R R	80	Tuntas
17	R S	77	Tuntas
18	S A	82	Tuntas
19	T A	62	Tidak tuntas
20	Y P P	51	Tidak tuntas
21	Y A	34	Tidak tuntas
22	Z A N	77	Tuntas
Jumlah Hasil Nilai		1.508	
Nilai Rata-rata		68,54%	

Lampiran 08

Lembar Observasi Guru Pada Siklus 1

Nama Sekolah : SD MIN 2 Deli Serdang
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Siklus air

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
I	Guru mempersiapkan scenario					
1	Guru membuat skenario yang akan ditampilkan			✓		
II	Siswa mempelajari scenario					
2	Guru mengarahkan siswa untuk membaca scenario			✓		
3	Guru mengajarkan siswa untuk bagaimana bermain			✓		
III	Guru membentuk kelompok					
4	Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok			✓		
5	Guru membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota				✓	
IV	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai					
6	Guru memberikan penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai			✓		
7	Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai pembelajaran			✓		
8	Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran		✓			
V	Siswa menampilkan scenario yang sudah dipersiapkan					
9	Guru menunjuk kelompok akan menampilkan bermain peranya			✓		
10	Guru mengingatkan siswa terhadap peranannya				✓	

VI	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan				
11	Guru mengarahkan setiap Kelompok yang belum tampil mengamati kelompok yang sedang tampil	✓			
VII	Siswa diberikan lembar kerja				
12	Guru memberikan lembar kerja kepada siswa			✓	
13	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan			✓	
VIII	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya				
14	Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulannya	✓		✓	
IX	Guru memberikan kesimpulan kembali				
15	Guru memberikan kesimpulan kembali			✓	
X	Evaluasi				
16	Guru mengulas kembali pembelajaran		✓		
17	Guru menyebutkan jawaban yang benar	✓			
XI	Penutup				
18	Guru dan siswa berao bersama			✓	
19	Guru menutup pembelajaran dengan salam			✓	
Jumlah skor					60
Skor Maksimal					76
Presentase					78,94%

Lampiran 09

Nilai Observasi Siswa Siklus I

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Skor	Persentase	katagori
1	A A H	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	54	71,05%	Baik
2	A D A	3	3	3	2	2	3	4	2	4	2	2	4	3	2	2	3	2	4	4	53	70,66%	Baik
3	D A	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	54	71,05%	Baik
4	D W	3	3	3	2	2	2	2	2	4	4	3	3	4	3	3	2	2	4	4	55	73,33%	Baik
5	F M A	3	2	3	2	2	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	59	77,63%	Baik
6	F A	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	57	75%	Baik
7	F F	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	4	4	42	55,26%	Kurang
8	I A	3	3	3	2	2	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	4	4	47	61,84%	Cukup
9	M A F	2	2	2	1	1	3	3	3	4	3	2	3	3	1	1	2	2	4	4	46	60,52%	Cukup
10	M R A	3	3	2	2	2	1	2	1	4	3	3	3	4	2	1	2	3	4	4	45	59,21%	Kurang
11	M A A	2	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	1	1	1	14	4	4	50	65,78%	Cukup
12	M S S	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	1	1	1	4	4	56	73,68%	Baik
13	M A Z	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	2	2	3	3	4	4	54	71,05%	Baik
14	N Z R	4	4	4	2	2	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	4	4	58	76,31%	Baik
15	R M	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	2	2	2	4	4	58	76,31%	Baik
16	R R	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	1	1	4	4	51	67,10%	Baik
17	R S	2	2	2	1	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	4	47	61,84%	Cukup
18	S A	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	4	50	65,78%	Cukup
19	T A	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	4	4	51	67,10%	Baik
20	Y P P	2	2	2	1	1	2	2	2	4	3	3	3	3	1	1	3	2	4	4	45	59,21%	Kurang
21	Y A	2	1	2	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	1	2	4	4	42	55,26%	Kurang
22	Z A N	2	2	1	2	2	1	1	1	3	3	2	4	4	2	2	3	2	4	4	44	57,89%	Kurang
																					1.118		
																					66,86%		

Lampiran 10

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I

Nama Sekolah : SD MIN 2 Deli Serdang
 Nama Siswa : FATHI MUKI AZMI
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Siklus air

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
I	Guru mempersiapkan scenario					
1	Siswa mempelajari materi siklus air			✓		
II	Siswa mempelajari scenario					
2	Siswa membaca scenario yang telah dibuat		✓			
3	Siswa mempelajari scenario dengan baik			✓		
III	Guru membentuk kelompok					
4	Siswa membentuk beberapa kelompok		✓			
5	Siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota		✓			
IV	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai					
6	Siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai			✓		
7	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
8	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			✓		
V	Siswa menampilkan scenario yang sudah dipersiapkan					
9	Siswa maju untuk menampilkan perannya				✓	
10	Siswa menanggapi arahan guru terhadap peranan				✓	
VI	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan					
11	Siswa mendengarkan arahan guru		✓			
VII	Siswa diberikan lembar kerja					
12	Siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru				✓	

13	Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan				✓	
VIII	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya					
14	Siswa menyampaikan hasil kesimpulannya				✓	
IX	Guru memberikan kesimpulan kembali					
15	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru				✓	
X	Evaluasi					
16	Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran				✓	
17	Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar				✓	
XI	Penutup					
18	Siswa dan guru berdoa bersama				✓	
19	Siswa menjawab salam				✓	
Jumlah skor					59	
Skor Maksimal					96	
Presentase					77,63%	

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I

Nama Sekolah : SD MIN 2 Deli Serdang
 Nama Siswa : FATHAN DIDIL
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Siklus air

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
I	Guru mempersiapkan scenario					
1	Siswa mempelajari materi siklus air		✓			
II	Siswa mempelajari scenario					
2	Siswa membaca scenario yang telah dibuat		✓			
3	Siswa mempelajari scenario dengan baik			✓		
III	Guru membentuk kelompok					
4	Siswa membentuk beberapa kelompok			✓		
5	Siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota	✓				
IV	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai					
6	Siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai			✓		
7	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
8	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			✓		
V	Siswa menampilkan scenario yang sudah dipersiapkan					
9	Siswa maju untuk menampilkan perannya				✓	
10	Siswa menanggapi arahan guru terhadap peranan				✓	
VI	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan					
11	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
VII	Siswa diberikan lembar kerja					
12	Siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru			✓		

13	Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan			✓	
VIII	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya				
14	Siswa menyampaikan hasil kesimpulannya			✓	
IX	Guru memberikan kesimpulan kembali				
15	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru			✓	
X	Evaluasi				
16	Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran			✓	
17	Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar	✓			
XI	Penutup				
18	Siswa dan guru berdoa bersama			✓	
19	Siswa menjawab salam			✓	
Jumlah skor				57	
Skor Maksimal				76	
Presentase				75%	

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I

Nama Sekolah : SD MIN 2 Deli Serdang
 Nama Siswa : YUBA ARDIANSYAH
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Siklus air

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
I	Guru mempersiapkan scenario					
1	Siswa mempelajari materi siklus air		✓			
II	Siswa mempelajari scenario					
2	Siswa membaca scenario yang telah dibuat	✓				
3	Siswa mempelajari scenario dengan baik		✓			
III	Guru membentuk kelompok					
4	Siswa membentuk beberapa kelompok	✓				
5	Siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota	✓				
IV	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai					
6	Siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai			✓		
7	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
8	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			✓		
V	Siswa menampilkan scenario yang sudah dipersiapkan					
9	Siswa maju untuk menampilkan perannya			✓		
10	Siswa menanggapi arahan guru terhadap peranan			✓		
VI	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan					
11	Siswa mendengarkan arahan guru		✓			
VII	Siswa diberikan lembar kerja					
12	Siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru			✓		

13	Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan			✓	
VIII	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya				
14	Siswa menyampaikan hasil kesimpulannya	✓			
IX	Guru memberikan kesimpulan kembali				
15	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru	✓			
X	Evaluasi				
16	Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran	✓			
17	Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar	✓			
XI	Penutup				
18	Siswa dan guru berdoa bersama			✓	
19	Siswa menjawab salam			✓	
Jumlah skor				42	
Skor Maksimal				76	
Presentase				55,26%	

Lampiran 11

Nilai Hasil Tes Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Hasil	Keterangan
1	A A H	77	Tuntas
2	A D A	75	Tuntas
3	D A	82	Tuntas
4	D W	80	Tuntas
5	F M A	91	Tuntas
6	F A	82	Tuntas
7	F F	82	Tuntas
8	I A	88	Tuntas
9	M A F	88	Tuntas
10	M R A	88	Tuntas
11	M A A	82	Tuntas
12	M S S	94	Tuntas
13	M A Z	88	Tuntas
14	N Z R	82	Tuntas
15	R M	82	Tuntas
16	R R	88	Tuntas
17	R S	88	Tuntas
18	S A	85	Tuntas
19	T A	88	Tuntas
20	Y P P	88	Tuntas
21	Y A	57	Tidak tuntas
22	Z A N	85	Tuntas
Jumlah Hasil Nilai		1.840	
Nilai Rata-rata		83,63%	

Lampiran 12

Lembar Observasi Guru Pada Siklus II

Nama Sekolah : SD MIN 2 Deli Serdang
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Siklus air

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
I	Guru mempersiapkan scenario					
1	Guru membuat skenario yang akan ditampilkan			✓		
II	Siswa mempelajari scenario					
2	Guru mengarahkan siswa untuk membaca scenario				✓	
3	Guru mengajarkan siswa untuk bagaimana bermain				✓	
III	Guru membentuk kelompok					
4	Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok			✓		
5	Guru membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota				✓	
IV	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai					
6	Guru memberikan penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai				✓	
7	Guru memberikan arahan kepada siswa mengenai pembelajaran			✓		
8	Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran		✓			
V	Siswa menampilkan scenario yang sudah dipersiapkan					
9	Guru menunjuk kelompok akan menampilkan bermain peranya				✓	
10	Guru mengingatkan siswa terhadap peranannya				✓	

VI	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan					
11	Guru mengarahkan setiap Kelompok yang belum tampil mengamati kelompok yang sedang tampil			✓		
VII	Siswa diberikan lembar kerja					
12	Guru memberikan lembar kerja kepada siswa				✓	
13	Guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan				✓	
VIII	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya					
14	Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulannya			✓		
IX	Guru memberikan kesimpulan kembali					
15	Guru memberikan kesimpulan kembali				✓	
X	Evaluasi					
16	Guru mengulas kembali pembelajaran			✓		
17	Guru menyebutkan jawaban yang benar	✓				
XI	Penutup					
18	Guru dan siswa berao bersama				✓	
19	Guru menutup pembelajaran dengan salam				✓	
Jumlah skor						67
Skor Maksimal						76
Presentase						88,15%

Lampiran 14

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II

Nama Sekolah : SD MIN 2 Deli Serdang
 Nama Siswa : M. SANGKOT SUBUH
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Siklus air

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
I	Guru mempersiapkan scenario				✓	
1	Siswa mempelajari materi siklus air				✓	
II	Siswa mempelajari scenario					
2	Siswa membaca scenario yang telah dibuat				✓	
3	Siswa mempelajari scenario dengan baik				✓	
III	Guru membentuk kelompok					
4	Siswa membentuk beberapa kelompok				✓	
5	Siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota				✓	
IV	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai					
6	Siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai			✓		
7	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
8	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran		✓			
V	Siswa menampilkan scenario yang sudah dipersiapkan					
9	Siswa maju untuk menampilkan perannya				✓	
10	Siswa menanggapi arahan guru terhadap peranan				✓	
VI	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan					
11	Siswa mendengarkan arahan guru				✓	
VII	Siswa diberikan lembar kerja					
12	Siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru				✓	

13	Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan				✓
VIII	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya				
14	Siswa menyampaikan hasil kesimpulannya			✓	
IX	Guru memberikan kesimpulan kembali				
15	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru			✓	
X	Evaluasi				
16	Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran			✓	
17	Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar			✓	
XI	Penutup				
18	Siswa dan guru berdoa bersama			✓	
19	Siswa menjawab salam			✓	
Jumlah skor					68
Skor Maksimal					76
Presentase					89,47%

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II

Nama Sekolah : SD MIN 2 Deli Serdang
 Nama Siswa : ILHAM ARMAN SYAH
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Siklus air

Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
I	Guru mempersiapkan scenario					
1	Siswa mempelajari materi siklus air				✓	
II	Siswa mempelajari scenario					
2	Siswa membaca scenario yang telah dibuat				✓	
3	Siswa mempelajari scenario dengan baik				✓	
III	Guru membentuk kelompok					
4	Siswa membentuk beberapa kelompok			✓		
5	Siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota		✓			
IV	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai					
6	Siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai			✓		
7	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
8	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			✓		
V	Siswa menampilkan scenario yang sudah dipersiapkan					
9	Siswa maju untuk menampilkan perannya			✓		
10	Siswa menanggapi arahan guru terhadap peranan			✓		
VI	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan					
11	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
VII	Siswa diberikan lembar kerja					
12	Siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru				✓	

13	Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan				✓	
VIII	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya					
14	Siswa menyampaikan hasil kesimpulannya		✓			
IX	Guru memberikan kesimpulan kembali					
15	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru		✓			
X	Evaluasi					
16	Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran				✓	
17	Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar		✓			
XI	Penutup					
18	Siswa dan guru berdoa bersama				✓	
19	Siswa menjawab salam				✓	
Jumlah skor					61	
Skor Maksimal					76	
Presentase					80,26%	

Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus II

Nama Sekolah : SD MIN 2 Deli Serdang
 Nama Siswa : YUBA ARDIANSYAIT
 Kelas : V (lima)
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 Materi Pokok : Siklus air


Beri tanda ceklis (✓) pada kolom pelaksanaan yang sesuai!

No	Aspek yang Dinilai/Indikator	Pelaksanaan				Keterangan
		1	2	3	4	
I	Guru mempersiapkan scenario					
1	Siswa mempelajari materi siklus air			✓		
II	Siswa mempelajari scenario					
2	Siswa membaca scenario yang telah dibuat			✓		
3	Siswa mempelajari scenario dengan baik			✓		
III	Guru membentuk kelompok					
4	Siswa membentuk beberapa kelompok		✓			
5	Siswa membentuk setiap kelompok terdiri dari 7 anggota		✓			
IV	Memberikan penjelasan potensi yang akan dicapai					
6	Siswa menyimak penjelasan mengenai potensi yang ingin dicapai		✓			
7	Siswa mendengarkan arahan guru			✓		
8	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran			✓		
V	Siswa menampilkan scenario yang sudah dipersiapkan					
9	Siswa maju untuk menampilkan perannya				✓	
10	Siswa menanggapi arahan guru terhadap peranan				✓	
VI	Kelompok lain mengamati skenario yang di peragakan					
11	Siswa mendengarkan arahan guru		✓			
VII	Siswa diberikan lembar kerja					
12	Siswa menerima lembar kerja yang diberikan guru		✓			

13	Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan				✓
VIII	Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya				
14	Siswa menyampaikan hasil kesimpulannya			✓	
IX	Guru memberikan kesimpulan kembali				
15	Siswa mendengarkan kesimpulan dari guru			✓	
X	Evaluasi				
16	Siswa menyimak mengulas kembali pembelajaran				✓
17	Siswa menyimak menyebutkan jawaban yang benar			✓	
XI	Penutup				
18	Siswa dan guru beraa bersama				✓
19	Siswa menjawab salam				✓
Jumlah skor					58
Skor Maksimal					76
Presentase					76,31

Lampiran 15

FORM K 1



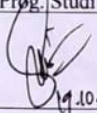

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

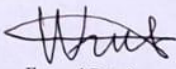
Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ihwani Putri
 N P M : 1902090019
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119 IPK = 3,70


Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 19.10.2022	Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 DELI SERDANG	
	Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPA Dengan Model Probkem Based Learning di SD MIN 2 DELI SERDANG	
	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema Cuaca Sub Tema Perubahan Cuaca Penggunaan Metode Cooperative Learning	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,

 Ihwani Putri

Lampiran 16

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

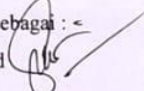
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ihwani Putri
 NPM : 1902090019
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

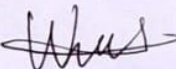
“Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 DELI SERDANG”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :


Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd 

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 19 Oktober 2022
 Hormat Pemohon,


 Ihwani Putri

Lampiran 17



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2384 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :



Nama : **Ihwani Putri**
N P M : 1902090019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 21 Oktober 2023

Medan, 25 Rabi'ul Awwal 1444 H
21 Oktober 2022 M





Dr. Hj. Samsuryarnita, M.Pd.
NIDN: 0004066701


Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 18



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Unggul | Cerdas | Terpercaya

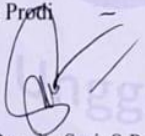
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Ihwani Putri
 NPM : 1902090019
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
19/10/2022	Acc Judul Proposal	H
10/11/2022	Memperbaiki margin, spasi, melengkapi PPD, silabus lampiran, daftar pustaka	H
20/11/2023	Memperbaiki margin, spasi secara keseluruhan penulisan, kisi-kisi, daftar pustaka	H
23/12/2023	kisi kisi Pretes-postes, penulisan, Lampiran	H
1/3/2023	Memperbaiki tulisan dan isi	H
3/3/2023	Acc Seminar Proposal	H

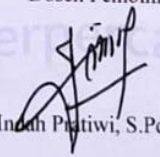
Diketahui oleh:
Ketua Prodi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Medan, 3 Maret 2023


Dosen Pembimbing



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Lampran 19


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id


LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:


Nama : Ihwani Putri
 NPM : 1902090019
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang


Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 20



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 13 Maret 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ihwani Putri
 NPM : 1902090019
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang

Revisi / Perbaikan :

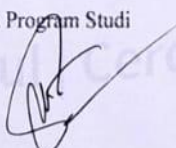
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Instrumen observasi Guru dan siswa, teknik Analisis Data, tujuan penelitian, spasi
2.	teknik Analisis Data, Rumus kuantitas dan Individu, Rumusan masalah, kriteria ketuntasan
3.	Perbaiki Indikator penelitian

Medan, 09 Juni 2023

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

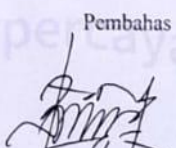
Diketahui

Ketua Program Studi




Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.


Pembahas



Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Lampiran 21


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL


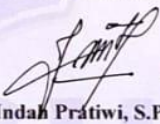
Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

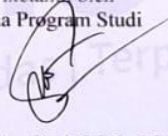
Nama Mahasiswa : Ihwani Putri
 NPM : 1902090019
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang

Pada hari Senin, tanggal 13 Maret, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 07 Juni 2023


Disetujui oleh :

Dosen Pembahas  Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.	Dosen Pembimbing  Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
--	--

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 22


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ihwani Putri
 NPM : 1902090019
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang

Menjadi:


Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang

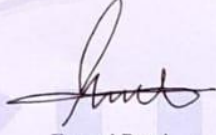
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 07 Juni 2023

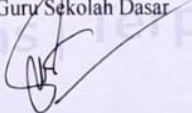
Menyetujui
 Dosen Pembimbing

Hormat Pemohon



Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd


Ihwani Putri

Diketahui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Lampiran 23



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
 Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 2270 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023

Lamp : ---

Hal : **Permohonan Izin Riset**

Medan, 20 Dzulqa'dah 1444 H
 09 Juni 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD MIN 2 Deli Serdang
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :



Nama : **Ihwani Putri**

N P M : 1902090019

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar





Judul Skripsi : Penerapan Metode Role Playing Untuk meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum Wr.Wb





Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd
NIDN.0004066701

Pertinggal

Lampiran 24



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN DELI SERDANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 DELI SERDANG
Jl. Masjid No.60 Kec. Hamparan Perak Kab. Deli Serdang Kode POS. 20254
 Email: min2.deliserdang@gmail.com

Hamparan Perak, 20 Juni 2023

Nomor : **044**/Mi.02.01.002/PP.00.4/06/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Surat Balasan Permohonan Izin Riset


Kepada Yth.
 Bapak/Ibu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Di
 Medan

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
 Dengan hormat,
 Sehubungan dengan Surat nomor: 2270/IL.3-AU/UMSU-02/F/2023, perihal permohonan izin riset untuk penyusunan skripsi mahasiswa atas nama Ihwani Putri dengan judul Skripsi "Penerapan Metode Role Playing Untuk meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di MIN 2 Deli Serdang".

Dengan ini kami sampaikan beberapa hal:

1. Kami telah memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melakukan Riset.
2. Benar adanya, yang bersangkutan telah melaksanakan dan menyelesaikan riset untuk penyusunan skripsi.

Demikian Surat balasan permohonan izin riset dari kami, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.
 Wassalamualaikum Wr.Wb.



Mohammad Aji Usri Siregar, S.Pd.I
NIP.196912102001121001

Lampiran 25 Dokumentasi

Gambar Kegiatan Pembelajaran





Hasil Nilai Pra Siklus

Nama: Ilham Ardyanah.

Soal Esay

1. Bagaimana upaya menghemat air di rumahmu ?
2. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah
3. Apa saja bagian dari air tanah ?
4. Mengapa air di bumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus
5. Bagaimana proses siklus air menghasilkan air yang jernih?
6. Apa yang terjadi jika siklus air tidak ada?
7. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya tersedianya air tanah
8. Apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup
9. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir !
10. Buatlah bagan sederhana pada proses terjadinya siklus air

(82)

1. Menghemat air secukupnya 2
2. Melakukan reboisasi, membuang sampah pada tempatnya 3
3. Air gunung, air laut 2
4. adanya siklus air 3
5. Evaporasi - preptasi - kondensasi - hujan 3
6. kekeringan 3
7. ketinggian tanah 2
8. Minum, masak nyuci, mandi 3
9. membuang sampah pada tempatnya. Menjaga lingkungan 3
10.

→ Matahari 4

↳ preptasi 4

↳ kondensasi 4

↳ air hujan 4

↳ Evaporasi 4

m. air

Soal Essay.

1. Bagaimana upaya menghemat air di rumahmu ?
2. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah
3. Apa saja bagian dari air tanah ?
4. Mengapa air di bumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus
5. Bagaimana proses siklus air menghasilkan air yang jernih?
6. Apa yang terjadi jika siklus air tidak ada?
7. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya tersedianya air tanah
8. Apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup
9. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir !
10. Buatlah bagan sederhana pada proses terjadinya siklus air

1. ~~mamakai~~ Air secukupnya? Menghemat air
2. MASUK MELALUI AKAR dan MEMBUANG KELUAR
3. Air Menguap karena pada AIR 1
4. Karena UAP AIR hujan TURUN ke BUMI 1
5. LAUE danau Sungai 3
6. kekeringan 3
7. MEMBUANG SAMPAH sembarangan 3
8. minum ~~air~~ Menyuci, masak 3
9. MEMBUANG SAMPAH sembarangan 3
10. ~~bagian~~ ~~bagian~~
 - menguap
 - Evaporasi
 - ↓ presipitasi 5
 - ← kondensasi
 - hujan
 - air

YUGA

Soal Essay.

1. Bagaimana upaya menghemat air di rumahmu ?
2. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah
3. Apa saja bagian dari air tanah ?
4. Mengapa air di bumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus
5. Bagaimana proses siklus air menghasilkan air yang jernih?
6. Apa yang terjadi jika siklus air tidak ada?
7. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya tersedianya air tanah .
8. Apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup
9. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir !
10. Buatlah bagan sederhana pada proses terjadinya siklus ai

28

1. MANDIRI DANIP DANIP DANIP DANIP MANDIRI
 2. MANDIRI DANIP DANIP DANIP MANDIRI
 3. DANIP DANIP MANDIRI MANDIRI DANIP DANIP
 4. MANDIRI DANIP MANDIRI MANDIRI DANIP DANIP
 5. MANDIRI DANIP MANDIRI MANDIRI DANIP
 6. DANIP DANIP DANIP DANIP DANIP DANIP
 7. DANIP DANIP DANIP DANIP DANIP DANIP
 8. DANIP DANIP DANIP DANIP DANIP DANIP
 9. DANIP DANIP DANIP DANIP DANIP DANIP
 10. MANDIRI DANIP DANIP DANIP DANIP DANIP

Hasil Nilai Siklus I

Nama : Ilham Armanstah.

Soal Essay.

1. Bagaimana upaya menghemat air di rumahmu ?
2. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah
3. Apa saja bagian dari air tanah ?
4. Mengapa air di bumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus
5. Bagaimana proses siklus air menghasilkan air yang jernih?
6. Apa yang terjadi jika siklus air tidak ada?
7. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya tersedianya air tanah
8. Apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup
9. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir !
10. Buatlah bagan sederhana pada proses terjadinya siklus air

1. Menghemat air ~~secukupnya~~ menggunakan air ^{secukupnya} seluruhnya. Mematikan keran
2. Menanam pohon, membuang sampah
3. Evaporasi - presipitasi kondensasi hujan air mengalir ke laut
4. Karena adanya bulan siklus air
5. Adanya proses siklus air jadi air jernih
6. Kekeringan
7. Curah hujan yang tinggi
8. Mandi makan minum
9. Menanam pohon, membuang sampah pada tempatnya
10.
 - menguar
 - Evaporasi air
 - ↳ kondensasi
 - ↳ presipitasi

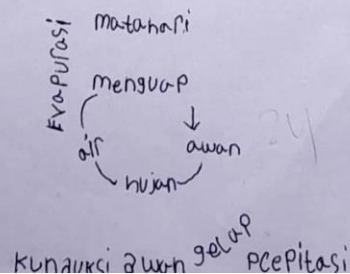
Nama- RANAH SYARIQA

Soal Essay.

1. Bagaimana upaya menghemat air di rumahmu ?
2. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah
3. Apa saja bagian dari air tanah ?
4. Mengapa air di bumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus
5. Bagaimana proses siklus air menghasilkan air yang jernih?
6. Apa yang terjadi jika siklus air tidak ada?
7. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya tersedianya air tanah
8. Apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup
9. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir !
10. Buatlah bagan sederhana pada proses terjadinya siklus air

77

1. jangan membuang air berlebihan hrs disiran - 2
2. air tnh tnh yg ada airnya - 1
3. hujan terus ke tanah dan lalu airnya menyerap ke dlm tanah dan airnya menjadi ~~kesugai~~ kesugai menuju ke laut 3
4. karna hujan turun dri permukaan bumi karna hujan yg 'abs-abs' 3
5. air adalah air dari gunung makanya 'jernih'
6. ~~karena~~ bisa kekeringan 3
7. karna air mengalir dekat tanah dan tinggi rendahnya suatu wilayah 3
8. karna untuk bisa masak minum dan lain lainnya 3
9. tidak membuang sampah sembarangan 3
- 10.



5

-1092

Soal Esay

1. Bagaimana upaya menghemat air di rumahmu ?
2. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah
3. Apa saja bagian dari air tanah ?
4. Mengapa air di bumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus
5. Bagaimana proses siklus air menghasilkan air yang jernih?
6. Apa yang terjadi jika siklus air tidak ada?
7. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya tersedianya air tanah
8. Apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup
9. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir !
10. Buatlah bagan sederhana pada proses terjadinya siklus air

- (34)
1. Jangan di kotor kan.
 2. Jangan buang.
 3. hemat air.
 4. jangan mandi.
 5. air gunung.
 6. ~~Jangan pernah kali~~ mengambil air di sungai.
 7. hemat air.
 8. minum, mandi.
 9. jangan pernah kali air.
 10. proses.

Hasil Nilai Siklus II

Nama: M. Sangkot Subuh.

Soal Essay

1. Apa yang terjadi jika siklus air tidak ada?
2. Buatlah bagan sederhana pada proses terjadinya siklus air
3. Apa saja bagian dari air tanah ?
4. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya tersedianya air tanah
5. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah
6. Apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup
7. Mengapa air di bumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus
8. Bagaimana upaya menghemat air di rumahmu ?
9. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir !
10. Bagaimana proses siklus air menghasilkan air yang jernih?

94

1. ketidak adaan air
2. EVAPORASI → penguapan
Kondensasi → proses
awan → hujan → air tanah
3. Sabar, proses siklus air, air masuk ke tanah - mengirit kesediaan tanah
4. semakin sering hujan di daerah semakin banyak air
5. Memelihara tanaman, menanam pohon
6. Minum, masak, mandi
7. siklus air
8. mematikan keran ketika di pakai
9. menanam pohon, membuat sumbu pada tempatnya
10. EVAPORASI - PRECIPITASI - KONDENSASI, Hujan

Nama: desi wulandari

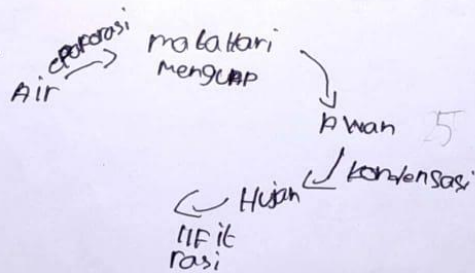
Soal Essay

1. Apa yang terjadi jika siklus air tidak ada?
2. Buatlah bagan sederhana pada proses terjadinya siklus air
3. Apa saja bagian dari air tanah ?
4. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya tersedianya air tanah
5. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah
6. Apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup
7. Mengapa air di bumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus
8. Bagaimana upaya menghemat air di rumahmu ?
9. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir !
10. Bagaimana proses siklus air menghasilkan air yang jernih?

Jawaban

1. Kekeringan 3

2.



80

3. Air sumbu dan mata air 1
4. seperti curah hujan dan banjir atau tidaknya peltoran di suatu wilayah 3
5. melakukan Reboisasi, menghemat air, membuang sampah pada tempatnya 3
6. mencuci, minum, masak. 3
7. menghemat air, menggunakan air secukupnya, mematikan keran 1
8. jangan menggunakan air berlebihan dan mematikan keran setelah selesai 4
9. membuang sampah pada tempatnya menanam pohon melakukan Reboisasi 3
10. terjadinya evaporasi, kondensasi. 2

Soal Essay

1. Apa yang terjadi jika siklus air tidak ada?
2. Buatlah bagan sederhana pada proses terjadinya siklus air
3. Apa saja bagian dari air tanah?
4. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya tersedianya air tanah
5. Kegiatan apa saja yang dapat dilakukan untuk menjamin ketersediaan air tanah
6. Apa saja manfaat air bagi kehidupan makhluk hidup
7. Mengapa air di bumi tidak habis walaupun digunakan terus-menerus
8. Bagaimana upaya menghemat air di rumahmu?
9. Apa saja yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya banjir!
10. Bagaimana proses siklus air menghasilkan air yang jernih?

Nama: Yona Ardiansah

~~1. kekeringan~~

2. ~~air hujan~~ ~~matahari~~ ~~air~~ ~~matahari~~ ~~melempar~~

3. ~~air~~ ~~lumpur~~

4. dan memotong perpipaan

5. melakukan reboisasi, menghemat air

6. mandi, minum, mencuci, masak

7. ~~hidup~~ siklus air

8. ~~tidak~~ mematikan keran air ~~kalau~~ ~~tidak~~ ~~di~~ ~~tidak~~ ~~di~~ ~~gunakan~~

9. buangan sampah pada tempatnya

10. ~~tidak~~ mengalir ke laut

57

Lampiran 26

Daftar Riwayat Hidup



Nama : Ihwani Putri
NPM : 1902090019
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat, Tanggal Lahir : Kota Rintang, 1 November 2001
Alamat : Dusun 1 Desa Kota Rintang Kec. Hamparan Perak,
Kab. Deli Serdang
No Hanphone : 0812-8879-6163
Email : ihwaniputri1@gmail.com

Pendidikan Formal :

1. SD Negeri 104199, Lulus tahun 2013
2. MTs Negeri Hamparan Perak
3. SMA Negeri 1 Hamparan Perak

Ihwani Putri_Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di SD MIN 2 Deli Serdang

ORIGINALITY REPORT

17%	17%	6%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	6%
2	repository.uinsu.ac.id Internet Source	2%
3	www.scilit.net Internet Source	1%
4	etd.iain-padangsidimpuan.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	www.syekhnurjati.ac.id Internet Source	<1%
8	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%

repository.unja.ac.id