

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA**
(Penelitian pada siswa kelas 2 SD N Keceme 1 tahun ajaran 2017)

SKRIPSI



Disusun oleh :
Fitriana Rofik Nurjanah
13.0305.0170

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA**

(Penelitian Pada SD N Keceme 1, Caturharjo, Sleman Tahun Ajaran 2017)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program
Studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
Fitriana Rofik Nurjanah
13.0305.0170

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

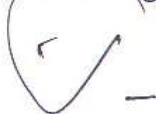
SKRIPSI BERJUDUL PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA

(Penelitian Pada SD N Keceme 1, Caturharjo, Sleman Tahun Ajaran 2017)

Oleh :
Fitriana Rofik Nurjanah
13.0305.0170

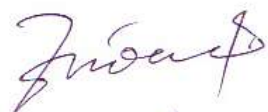
Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Faskultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Pembimbing I



Drs. Tawil, M.Pd., Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

Pembimbing II



Septiyati Purwandari, M.Pd.
NIP. 148306129

PENGESAHAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA**

Oleh :
Fitriana Rofik Nurjanah
13.0305.0170

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhamadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Selasa

Tanggal : 20 Juni 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Ketua / Anggota : Drs. Tawil, M.Pd., Kons (.....)
2. Sekertaris / Anggota : Septiyati Purwandari, M.pd. (.....)
3. Anggota : Dr.Purwati,MS.,Kons. (.....)
4. Anggota : M. A Noviudin Pritama,M.Pd. (.....)

Mengesahkan

Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitriana Rofik Nurjanah

N.P.M : 13.0305.0170

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap

Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib Universitas Muhammadiyah Magelang .

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yang Membuat Pernyataan


Fitriana Rofik Nurjanah

13.0305.0170

MOTTO

“Dan kehidupan dunia ini hanya senda gurau dan permainan. Dan
sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya,
sekiranya mereka mengetahui”

(QS. Al-‘Ankabut: 64)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku Bapak, Ibu dan Kakaku tercinta yang selalu menemaniku langkahku niatku, menyemangatiku dan senantiasa mendoa'akanku
2. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN IPA

(Penelitian Pada SD N Keceme 1, Caturharjo, Sleman Tahun Ajaran 2017)

Fitriana Rofik Nurjanah

NPM 13.0305.0170

ABSTRAKSI

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas II SD Negeri Keceme 1.

Rancangan penelitiannya eksperimen murni berbentuk *two group pretest-posttest design*. Variabel bebas *Role play* dan Variabel terikat Hasil belajar. Populasinya seluruh siswa kelas II SD N Keceme 1. Subjek penelitiannya 24 siswa kelas A dan 24 siswa kelas B. Sampling dalam penelitian *Purposive Sampling*. Metode pengumpulan data terdiri dari tes dan observasi. instrumen yang digunakan adalah perangkat pembelajaran, tes hasil belajar dan lembar observasi. Metode analisis datanya menggunakan uji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik analisis data untuk hasil belajar domain kognitif dalam penelitian menggunakan analisis diskriptif, uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji-t (*t-test*).

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Role Play* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan model *Role Play* dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran biasa dengan bukti, hasil observasi afektif kelas eksperimen rata-ratanya 20,20 termasuk pada kategori sangat baik dan pada kelas kontrol rata-ratanya 12,95 termasuk dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil uji-t (*t-test*) hasil belajar kelas eksperimen adalah 0,03 jadi ada pengaruh positif dalam model pembelajaran *Role Play*.

Kata Kunci : Hasil belajar IPA, model *Role Play*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan Rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga karena-Nya pula skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Anak Sekolah Dasar di SD Negeri Keceme 1 Kecamatan Sleman Kabupaten Sleman” dapat diselesaikan.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 pada jurusan Pendidikan Anak Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan petunjuk dan arahan untuk terselesaikannya penelitian ini.
4. Drs. Tawil, M.Pd., Kons selaku Dosen Pembimbing I dan Septiyati Purwandari, M.Pd. selaku Pembimbing II, yang senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan saran sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.

5. Dwi Susanti S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Keceme 1 Caturharjo yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut.
6. Rekan-rekan pendidik di SD Negeri Keceme 1 Caturharjo Sleman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, atas dukungan dan bantuan selama jalannya penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan, pada program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas kebersamaan, kenangan indah, motivasi, dukungan dan semangatnya.
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, yang turut membantu dan memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan para pendidik pada khususnya.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Peneliti	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar IPA	9
B. Model Pembelajaran <i>Role Play</i>	21
C. Pengaruh Pembelajaran <i>Role Play</i> Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA.	28

D. Kerangka Berfikir	29
E. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	31
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	31
C. Devinisi Operasional Penelitian.....	33
D. Subjek Penelitian	35
E. Lokasi Penelitian.....	36
F. Metode Pengumpulan Data	36
G. Instrumen Penelitian	37
H. Metode Analisis Data	42
I. Teknik Analisis Data.....	48
J. Prosedur Penelitian	50
K. Indikator Keberhasilan.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Try Out Instrumen Penelitian	53
B. Deskripsi Pelaksanaan Perlakuan (Treatment)	58
C. Deskripsi Data Hasil Penelitian	64
D. Analisis Data Pendukung	72
E. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA.....

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel

1. Kisi-kisi Instrumen.....	40
2. Hasil Uji Validitas.....	41
3. Kisi-kisi Penilaian Psikomotorik	42
4. Rubik Penilaian Psikomotorik	43
5. Lembar Observasi Pembelajaran Role Play	44
6. Klasifikasi Tingkat kesukaran.....	48
7. Klasifikasi Daya Pembeda	49
8. Hasil Uji Validitas Instrumen	57
9. Hasil Uji Reabilitas Instrumen.....	59
10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	59
11. Hasil Uji Daya Beda	60
12. Diskripsi Data Pretest	66
13. Diskripsi Data Posttest.....	67
14. Hasil Belajar IPA Ranah Afektif	70
15. Hasil Belajar IPA Ranah Psikomotorik	72
16. Hasil Uji Normalitas	74
17. Hasil Uji Homogenitas.....	76
18. Hasil Uji-t Posttest	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1. Kerangka Berfikir	30
2. Paradigma Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	33
3. Histogram Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	67
4. Diagram Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	43
5. Diagram Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	44
6. Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Eksperimen Dan kontrol.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Ijin Penelitian.....
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran RPP
3. Soal Pretest Posttest
4. Silabus.....
5. Naskah Role Play
6. Materi Ajar.....
7. Lembar Validasi.....
8. Validitas
9. Realibilitas
10. Daya Beda.....
11. Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....
12. Uji Normalitas.....
13. Uji Homogenitas
14. Uji Independen T-test.....
15. Dokumentasi
16. Buku Bimbingan Skripsi.....

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran terbagi atas mata pelajaran umum, mata pelajaran muatan lokal, dan pengembangan diri. Mata pelajaran umum terdapat 8 mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh setiap siswa. Salah satu mata pelajaran siswa kelas 2 tersebut adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA merupakan disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. IPA melatih anak berfikir kritis dan objektif. Paolo dan Martin juga menegaskan bahwa dalam IPA tercakup juga coba- coba dan melakukan kesalahan, gagal, dan mencoba lagi (Haryono,2013:39). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dalam pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara penyelidikan, penyusunan, dan penyajian gagasan-gagasan.

Dalam pembelajaran IPA guru bertugas merencanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman siswa serta menentukan konsep sesuai lingkungan dan keadaan siswa. Pembelajaran yang akan direncanakan memerlukan berbagai teori untuk merancang nya supaya rencana pembelajaran yang disusun, benar-benar memenuhi harapan dan tujuan pembelajaran. (Uno, Hamzah. 2010:3). Pembelajaran IPA yang menarik bukan hanya pengetahuan

berupa fakta, konsep, dan teori yang dijejalkan begitu saja kepada siswa. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal dalam menciptakan siswa-siswi sekolah dasar kelas II yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA akan sangat bermakna ketika proses pembelajaran itu dimengerti dan dipahami oleh siswa. Pendidikan dasar yaitu termasuk pendidikan SD yang merupakan proses mendasar untuk menekankan siswa pada konsep-konsep pembelajaran yang akan berkelanjutan. Pendidikan siswa sekolah dasar dimulai dari umur 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget mereka pada fase operasional konkret. Dimana kemampuan yang tampak adalah berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun terikat dengan objek yang bersifat konkret (Heruman, 2013:1). Pemahaman siswa terhadap teori-teori IPA, fenomena, dan peristiwa-peristiwa alam dapat dilakukan dengan cara pengamatan, dan melalui proses percobaan. Pada saat melakukan kegiatan pengamatan dan percobaan siswa dilatih untuk dapat bersikap jujur, terbuka, dan memiliki rasa tanggung jawab. Penanaman nilai ini harus dipahami dan menjadi dasar untuk siswa-siswi kelas II SD dalam bersikap siswa pada kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Seorang guru dapat merancang instrumen untuk mengumpulkan data tentang keberhasilan belajar siswa mencapai tujuan pembelajaran. Data tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran (Sanjaya, 2011:13). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3-5) hasil belajar merupakan

hasil dari suatu interaksi tindak belajar dari sisi guru, diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar dari sisi siswa merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Role play bermakna sebagai suatu aktivitas untuk mencari kesenangan dengan tujuan mencari kepuasan dalam belajar. *Role* berarti peran bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam situasi dan kondisi tertentu. *Role Play* dalam pembelajaran sebagai tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran didalam kelompok. Didalam kelas diperagakan secara berkelompok sehingga murid-murid bisa mengenal karakter tokohnya yang diperankannya Andriyani (dalam Danjaya, 2013 :14). *Role Play* atau bermain peran merupakan upaya pembelajaran dengan praktek langsung, untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak terhadap pengalaman belajar siswa, diantaranya dalam berinteraksi, berkomunikasi dalam kelompok, bekerjasama dan menilai proses kegiatannya (Sri Andriyani, 2013:41). Oleh sebab Itu *Role Play* bertujuan agar mampu dalam peningkatan hasil pembelajaran bagi siswa-siswi kelas II SD dalam menghayati peran yang dikehendaki, karena keberhasilan tersebut siswa dalam menghayati peran akan memperoleh pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai yang berkembang.

Hal ini tersebut mengarahkan siswa kelas II SD mencoba mengeksplorasi peran yang dimainkan dengan cara menguasai peran tersebut, sehingga siswa dapat memahami teori-teori yang diberikan guru dengan *Role play* dan dapat berdiskusi mengenai berbagai strategi pemecahan masalah. Melalui *Role play* siswa dapat menghayati permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa.

Kenyataan yang terjadi siswa kelas II di SD N Keceme 1 dalam proses pembelajarannya masih banyak dalam pembelajaran umumnya belum berpusat bukan pada siswa (*student centered*). Model pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran dalam memilih model pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka model pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Sumiati dan Asra, 2009: 91).

Model pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam model, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Oleh karenanya, seorang siswa perlu menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan

mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPA tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam model atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas materi pelajaran pada siswa dan untuk dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Teori di atas sesuai dengan kenyataan di kelas II di SD Negeri Keceme 1, Caturharjo Sleman. Dalam pembelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengarkan. Dengan demikian, dalam model pembelajaran *Role Play* siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui model *Role Play* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim Baroroh, 2011:162). Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berfikir dan memecahkan masalah. Siswa juga dididik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Dengan demikian, melalui model *Role Play* dalam pelajaran IPA dalam materi “Sumber-sumber energi dan kegunaanya”, siswa akan dilatih sejak dini untuk mengenal, mengerti dan memahami sumber-sumber energi dan kegunaanya.

Oleh sebab itu model pembelajaran *Role Play* bertujuan agar siswa mampu dalam peningkatan hasil pembelajaran dalam menghayati peran yang dikehendaki , karena keberhasilan tersebut siswa dalam menghayati peran akan memperoleh pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai yang berkembang. Hal tersebut mengarahkan agar siswa mencoba mengeksplorasi peran yang dimainkan dengan cara menguasai peran tersebut , sehingga siswa dapat memahami teori teori yang diberikan dengan *Role Play* dan dapat berdiskusi mengenai berbagai strategi pemecahan masalah. Melalui *Role Play* siswa dapat menghayati permasalahan mengenai model belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang “ Pengaruh model Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Hasil Mata Pelajaran IPA pada SD N Keceme 1 Caturharjo Sleman”

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka muncul masalah-masalah sebagai berikut:

1. Model yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.
2. Model pembelajaran *Role Play* jarang sekali diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan media dalam proses pembelajaran IPA belum dimanfaatkan secara maksimal.
4. Buku ajar masih menjadi sumber utama belajar dalam proses pembelajaran IPA.
5. Hasil belajar rendah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka penelitian dibatasi pada ” Pengaruh Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan gagasan yang dipilih maka rumusan masalah yang dikemukakan adalah Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada anak sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada anak sekolah dasar.

F. Manfaat peneliti

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan oleh praktisi pendidikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas II sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kualitas proses pembelajaran yang berlangsung disekolah

b. Bagi guru

Hasil penellitian ini dapat memberikan informasi mengenai cara meningkatkan hasil belajar serta memotivasi guru agar mampu berinovasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat dipahami oleh siswa.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi siswa agar lebih aktif, kreatif ,inovatifdan menyenangkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sudjana (2009:22) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Pendapat tersebut menyatakan, bahwa terdapat perubahan dari setiap proses belajar yang akan terus melekat pada diri siswa. Purwanto (2011:54) mengemukakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Ngalim Purwanto (2007:102-107) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah berhasil atau tidaknya belajar itu tergantung dari beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor individual meliputi kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan faktor sosial antara lain faktor keluarga, guru, dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam mengajar lingkungan dan kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial. Hasil belajar juga merupakan tolak ukur yang digunakan dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3-5) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dari sisi guru,

diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Hasil belajar dari sisi siswa merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Seorang guru dapat merancang instrumen untuk mengumpulkan data tentang keberhasilan belajar siswa mencapai tujuan pembelajaran. Data tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran (Sanjaya, 2011:13)

Klasifikasi hasil belajar dari Taksonomi Bloom (Sanjaya, 2011:125) secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Pada penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar pada ranah kognitif dan ranah psikomotor, berikut adalah penjelasan dari ketiga ranah tersebut :

a. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Menurut Purwanto (2011:50) hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan

pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Pengukuran hasil belajar kognitif meliputi :

1) Mengingat

Mengingat atau *recal* informasi yang sudah dipeajari.

Mengingat merupakan tingkatan kognitif paling rendah.

2) Memahami

Memahami bukan sekedar mengingat fakta tetapi berkenaan dengan kemampuan menangkap makna suatu konsep.

3) Menerapkan

Tujuan kognitif dengan tujuan yang berhubungan dengan kemampuan mengaplikasi suatu bahan pelajaran yang telah diajarkan seperti teori, rumus, dalil, hukum, konsep, ide, dan lainnya kedalam situasi baru yang konkret.

4) Menganalisis

Menganalisis merupakan kemampuan menguraikan suatu bahan pelajaran kedalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan tersebut. Analisis berhubungan dengan kemampuan menalar.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi adalah berhubungan dengan kemampuan menilai sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

6) Mencipta

Mencipta adalah tujuan yang paling tinggi dari domain kognitif. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan menciptakan suatu karya.

b. Hasil Belajar Ranah Afektif

Purwanto (2011:51) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling sederhana dan hingga paling tinggi dan komplek.

1) Penerimaan (*receiving*)

Penerimaan (*receiving*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya.

2) Partisipasi (*responding*)

Partisipasi (*responding*) adalah kesediaan memberikan respon dengan partisipasi. Siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.

3) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*)

Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.

4) Organisasi (*organization*)

Organisasi (*organization*) adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.

5) Karakterisasi(*characterization*)

Karakterisasi(*characterization*) adalah menjadikan nilai nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

c. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Hasil belajar pada ranah psikomotor tampak dalam bentuk ketrampilan (*Skill*) dan kemampuan bertindak individu. Menurut Trowbridge dan Bybee dalam pembelajaran sains ada empat ranah psikomotor yaitu :

1) *Moving* (gerakan)

Tingkatan pertama adalah secara umum dikenal dengan pergerakan badan. Gerakan melibatkan koordinasi kegiatan fisik atau pergerakan-pergerakan. Dalam bentuk paling dasar, gerakan adalah satu tanggapan otot. Hasil belajarnya meliputi koordinasi fisik dan kelancaran tindakan yang dilakukan pada saat pelajaran sains.

2) *Manipulating*(manipulasi)

Manipulasi meliputi pergerakan (*Moving*) tetapi gerakan yang bagus (*fine moving*). Aktivitas manipulasi meliputi pola-pola pergerakan yang terkoordinasi dengan baik melibatkan bagian-bagian tubuh seperti mata, telinga, tangan, dan jari. Koordinasi pergerakan tubuh dapat menyertakan dua atau lebih bagian badan, sebagai contoh tangan-jari, tangan-mata, telinga-mata-tangan. Hasil belajarnya meliputi penyusunan peralatan laboratorium dan juga penggunaan mikroskop.

3) *Communicating* (komunikasi)

Berkomunikasi adalah aktivitas yang menyebabkan perasaan dan gagasan diketahui oleh orang lain atau sebaliknya menerima informasi dari orang lain. Tingkatan ini didasarkan pada pergerakan dan manipulasi dan secara lebih luas tingkatan komunikasi ini dikenal, dirasakan atau diperlukan sebagai hasil pergerakan atau manipulasi.

4) *Creating* (menciptakan)

Menciptakan adalah proses menghasilkan gagasan-gagasan baru. Produk-produk kreatif di dalam ilmu pengetahuan atau seni pada umumnya memerlukan beberapa kombinasi gerakan, manipulasi, dan komunikasi di dalam pembuatannya. Kombinasi yang serasi antara gerakan,

manipulasi, dan komunikasi ini merupakan proses kreatif dalam menciptakan.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku akibat interaksi seseorang dengan lingkungan. Perubahan-perubahan perilaku ini merupakan hasil yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotor. Perubahan perilaku yang diperoleh melalui proses belajar akan terus melekat pada diri individu tersebut.

d. Ciri – Ciri Perilaku Hasil Belajar

Sugihartono, dkk (Irham dan Novan, 2013: 125), terdapat beberapa ciri-ciri perilaku hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari.
- 2) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat kontinue dan fungsional.
- 3) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif dan aktif.
- 4) Perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relative menetap.
- 5) Perubahan perilaku dalam belajar bertujuan dan terarah.
- 6) Perubahan perilaku yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah individu yang bersangkutan.

e. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Sanjaya, (2011:15-21) mengungkapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa diantaranya adalah guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan.

1) Faktor guru

Guru adalah orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa. Guru tidak hanya berperan sebagai model dan teladan akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*), oleh karena itu efektivitas pembelajaran terletak dipundak guru.

2) Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang unik, berkembang sesuai tahap perkembangnya. Siswa secara individu memiliki kemampuan yang berbeda. Aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran meliputi latar belakang (*pupil foemative experiencies*) siswa dan sikap yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

3) Faktor sarana dan prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam pemyelenggaraan proses pembelajaran.

4) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ada dua, yaitu faktor organisasi

kelas yang meliputi jumlah siswa satu kelas dan faktor iklim social-psikologis atau keharmonisan hubungan siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

f. Upaya peningkatan hasil belajar IPA

Menurut Slameto (2010:54) faktor faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Ada tiga faktor yang menjadi faktor internal yaitu :

a) Faktor jasmaniah

Faktor-faktor yang tergolong dalam faktor jasmaniah yang dapat mempengaruhi belajar adalah faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, faktor-faktor ini adalah: Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

c) Faktor kelelahan

Faktor kelelahan ditinjau dari dua aspek yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani

terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor internal yang berpengaruh terhadap belajar menurut Slameto (2010:60) dikelompokan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga,faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

- a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa : cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

- b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan guru, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pengajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

- c) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar yaitu berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Bentuk dan upaya yang dilakukan untuk peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Beberapa diantaranya dengan meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan, penggunaan metode pembelajaran yang relevan, dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, serta penggunaan model pembelajaran. Dalam penelitian ini salah satu upaya peningkatan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran IPA, yaitu dengan penggunaan model pembelajaran *Role Play* pada siswa kelas II SD N Keceme 1.

g. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam, yang sering disebut juga sains, disingkat menjadi IPA. Sains berasal dari kata *science* yang mengacu pada masalah kealaman (*nature*) (Samatowo, 2011:19). IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Jacobson dan Bergman dalam (Susanto, 2013:170) mengemukakan bahwa karakteristik IPA sebagai berikut:

- 1) IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
- 2) Proses ilmiah dapat berupa fisik, mental, serta mencermati fenomena alam termasuk juga penerapnya.
- 3) Sikap keteguhan hati, keingintahuan dan ketekunan dalam menyingkap rahasia alam.

- 4) IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja.
- 5) Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan hanya bersifat objektif.

Susanto, (2013:167) mengungkapkan bahwa IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, setra menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Konsep pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan kosep yang masih terpadu, kerena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika.

Hasil belajar IPA SD adalah seluruh perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa dalam pembelajaran IPA sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran IPA. Menurut Herliani (2009:11), hasil belajar ranah kognitif biasanya diukur dengan berbagai tipe tes kemudian dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes. Hasil belajar ranah afektif dan psikomotor diperoleh dari pengamatan guru terhadap sikap dan ketrampilan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan hasil belajar di atas , peneliti membatasi pengukuran hasil belajar IPA hanya pada aspek kognitif dan psikomotor. Hal ini dikarenakan pada pengukuran aspek afektif setiap guru mempunyai patokan sesuai dengan keadaan

siswa dan lingkungan sekitar. Hasil belajar ranah kognitif dibatasi pada aspek mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), sedangkan pada aspek psikomotor *Moving* (gerakan), *Manipulating* (manipulasi), *Communicating* (komunikasi).

B. Model Pembelajaran *Role Play*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role play*

Role play adalah mendramatisirakan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial Djamrah dan Zain, (2010:88). *Role play* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial (Miftakhul Huda, 2013:115)

Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *Role Play* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *Role Play* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi Mulyono (2012:44). Model *Role Play* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat anak didik lebih meresapi

perolehannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan bermain peran ini adalah penentuan topik, penentuan anggota pemeran, pembuatan lembar kerja (kalau perlu), latihan singkat dialog (kalau perlu) dan pelaksanaan permainan peran Syaiful Bahri Djamarah (2005:237).

Role Play adalah adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *Role Play* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar Santoso (2011: 143).

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

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti model *Role Play* adalah model pembelajaran yang di dalamnya menampilkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sumber-sumber energi sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang

terlibat dalam proses sumber-sumber energi dan kegunaanya bagaimana menggugah masyarakat untuk menggunakan energi di kehidupan sehari-harinya.

2. Langkah-langkah Menggunakan Metode *Role Play* (Bermain Peran)

Djumingin (2011:174) menyatakan bahwa sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sistematisnya:

- a. Guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima atau 6 orang.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.

- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
 - f. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
 - g. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan kelompok masing-masing.
 - h. Setiap kelompok menyampaikan hasil kelsimpulannya;
 - i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
 - j. Evaluasi.
 - k. Penutup.
3. Kelemahan dan Kelebihan Metode *Role Play*

Dari pemaparan tahap-tahap penggunaan metode *Role Play* diatas dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan metode *Role Play* Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:88) sebagai berikut:

- a. Kelebihan metode *Role Play*
 - 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, disamping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak,
 - 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias

- 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- 4) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran *Role Play* bukanlah model pembelajaran yang sempurna dan tentu memiliki kekurangan seperti halnya model pembelajaran lainnya.

b. Kekurangan-kekurangan tersebut di antaranya:

- 1) *Role play* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu
- 4) Apabila pelaksanaan *Role Play* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

c. Manfaat model pembelajaran *Role Play*

Santoso (2011:8) mengatakan manfaat yang dapat diambil dari *Role Play* adalah: 1) *Role Play* dapat memberikan semacam *hidden practise* yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi IPA yang telah dan sedang mereka pelajari; 2) *Role Play* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar; 3) *Role Play* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *Role Play* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa. Di sisi lain, Sadali dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ada empat asumsi yang mendasari model mengajar ini yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah: 1), secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi “di sini dan kini” (*here and now*) sebagai isi pengajaran. 2), bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. 3), model ini mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. 4) model mengajar ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-

nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Hamalik (2008:214), manfaat dari *Role Play* yaitu waktu dilakukanya bermain peran, siswa dapat bertidak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekawatiran mendapat sangsi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa kecemasan. Berdasarkan pendapat tersebut tentang manfaat model *Role Play*, dapat disimpulkan bahwa model ini dapat memberikan siswa dalam mengekspresikan perasaan atau pendapat yang diperankan (Sigit Prasajo, dkk Vol 1. 2013. 1-8).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Play* mampu memberikan kebebasan siswa berekspresi dan menggali potensi yang mereka miliki berupa perasaan, pemahaman, dan ketrampilan. Untuk melatih siswa mengamati hubungan antar pribadi, melalui gerak tubuh, ekspresi dan komunikasi antar anggota sehingga pesan tersampaikan.

d. Tujuan *Role Play*

Dalam Israwan Fandi (2014:5-6), menurut Dana tujuan dari *Role Play* adalah :

- 1) Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri
- 2) Mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain
- 3) Meningkatkan motivasi siswa
- 4) Melibatkan para siswa pemalu dalam kegiatan kelas
- 5) Membantu rasa percaya diri siswa
- 6) Membantu siswa untuk mengidentifikasi dan kesalahan pemahaman yang benar
- 7) Menunjukkan siswa bahwa dunia nyata yang kompleks dan masalah yang muncul di dunia nyata tidak dapat diselesaikan dengan hanya menghafal informasi
- 8) Menggaris bawahi penggunaan simultan keahlian yang berbeda (yang diperoleh secara terpisah)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran *Role Play* adalah mendorong siswa dalam kehidupan nyata, percaya diri, memotivasi siswa, siswa berperan aktif, dan siswa berusaha untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

C. Pengaruh Pembelajaran *Role Play* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA.

Sekolah dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia, sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Pelajar sekolah dasar umumnya berusia 7-12 tahun.

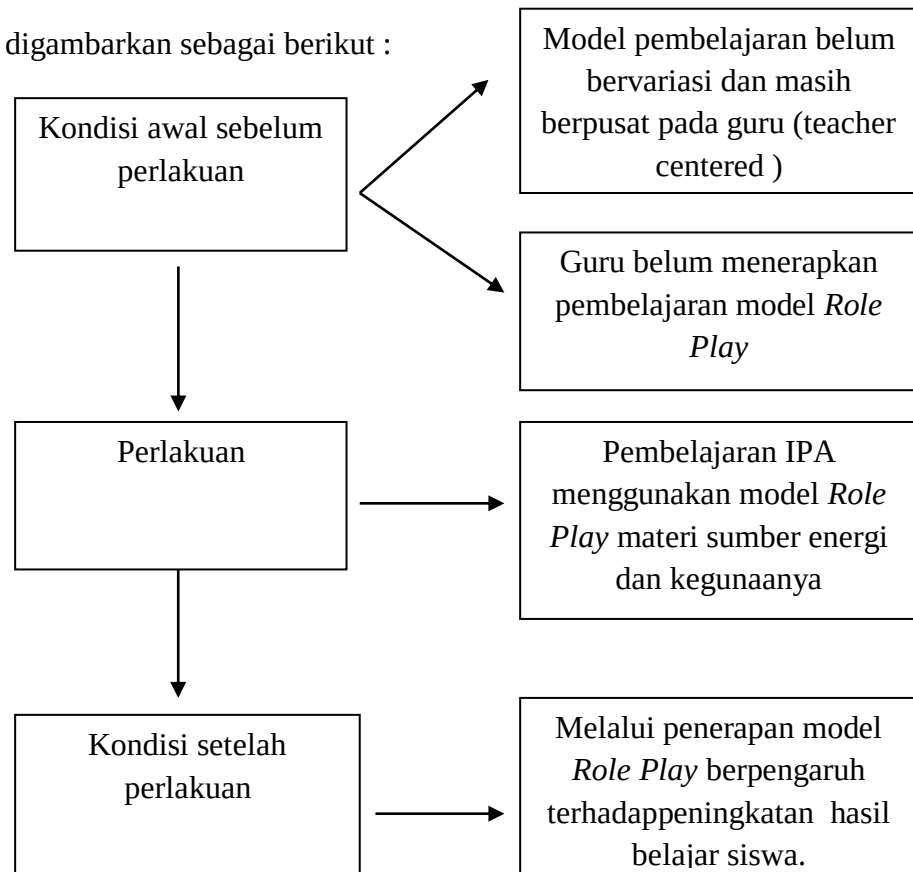
Pengenalan ilmu pengetahuan alam pada anak sekolah dasar sangatlah penting untuk kemampuan akal dan perkembangan panca inderanya, dikarenakan tujuan pembelajaran untuk merespon anak dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak.

Pengetahuan IPA untuk anak sekolah dasar tingkat rendah hendaknya dilakukan secara sederhana dengan bermain. Kegiatan pengenalan IPA dapat dilakukan dengan model pembelajaran *Role Play*. Dengan pembelajaran *Role Play* tersebut tanpa sadar anak akan mengenal gejala alam serta benda benda, anak dilatih dengan cara melihat, mendengar, memperagakan, serta bermain peran, dll.

Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran *Role Play*, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat melatih anak sebab akibat dari suatu perlakuan, sehingga melatih anak berfikir logis.

D. Kerangka Berfikir

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah dikemukakan diatas , maka kerangka berfikir dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar :1
Kerangka Berfikir

Berdasarkan skema tersebut dapat diijelaskan bahwa ilmu pengetahuan alam pada anak belum optimal yang ditandai dengan pengetahuan alam pada anak masih rendah dan perlu diberi tindakan agar pengetahuan alam pada anak menjadi lebih optimal. Peneliti memprediksi bila pengetahuan alam pada anak dilakukan dengan model *Role Play*, maka pengetahuan alam pada anak akan lebih baik.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan permasalahan yang bersifat sementara dari suatu peneliti dan memerlukan pembuktian lebih lanjut secara empiris (Arikunto 2006). Menurut Suryabrata (2003) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah pembelajaran *Role Play* berpengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam pada anak sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni (true experiment). Penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Desain penelitian dalam penelitian eksperimen ini adalah *two group pretest-posttest design*. Dengan membandingkan antar kelas eksperimen, yaitu kelas menggunakan model *Role Play* dengan kelas kontrol. Selanjutnya kedua kelas dievaluasi untuk melihat perubahan yang terjadi terhadap hasil belajar IPA pada kelas yang mendapatkan perlakuan dengan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan.

Adapun langkah- langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Memberikan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat sebelum treatment atau perlakuan dilakukan (pre-test)
2. Memberikan perlakuan eksperimen kepada para subyek yaitu berupa penggunaan model *Role Play* pada mata pelajaran IPA kelas II Sekolah Dasar.
3. Memberikan *post-test* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi

tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulanya. Penerapan atau penggunaan sesuatu variabel dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian (Arifin, 2011: 185).

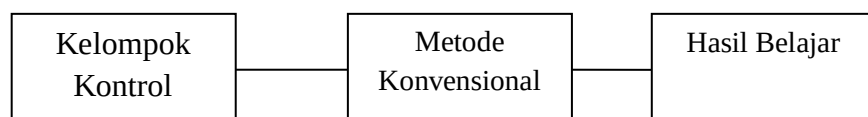
Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu Variabel bebas dan Variabel terikat. Variabel bebas (*independence variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependent variabel*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Role play* (X) dan Variabel terikat (*dependent variabel*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah (Y) Hasil belajar IPA.

Desain penelitian ini yang digunakan adalah *two group pretest-posttest design*. Dalam penelitian eksperimen ini digunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hubungan antara variabel-variabel tersebut digambarkan sebagai berikut :

Paradigma Kelompok Eksperimen



Kelompok Kontrol



Gambar : 2
Paradigma Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok eksperimen dengan menggunakan *treatment* model *Role Play* dan kelompok kontrol tanpa menggunakan *treatment* model *Role Play*. Kedua kelompok tersebut dibandingkan melalui tingkat hasil belajar siswa yang diperoleh siswa.

Prosedur rancangan adalah sebagai berikut :

1. Melalui kisi-kisi tes.
2. Menyusun instrument tes uji coba berdasar kisi-kisi yang ada.
3. Menguji cobakan instrument tes uji coba yang berbentuk pilihan ganda.
4. Menganalisis data hasil instrument tes uji coba pada kelas uji coba untuk mengetahui validitas, reabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.
5. Memberi perlakuan pada kelas A SD Negeri Keceme I 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan Kelas B 24 siswa sebagai kelas kontrol.
6. Memberi tes kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
7. Menganalisis hasil yang diperoleh dari tes hasil belajar.

C. Definisi Operasional Penelitian

1. *Role Play*

Model *Role Play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain bahwa model pembelajaran *Role Play* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar.

- a. Siswa diberikan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Beberapa siswa yang ditunjuk oleh guru mempelajari skenario yang sudah dipersiapkan dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar-mengajar.
- c. siswa yang sudah ditunjuk oleh guru untuk menampilkan skenario yang sudah dipersiapkan bersama kelompoknya.
- d. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan posttest untuk mengukur sejauh mana penguasaan konsep siswa setelah dilaksanakan treatment.
- e. Setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua.

2. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar, lazimnya ditunjukkan oleh nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Nilai yang dimaksud yaitu nilai dari hasil pretest dan posttest mata pelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Role Play*. Materi sumber-sumber energi dan kegunaanya, hasil belajar dilihat dari aspek kognitif dan psikomotor. Pengukuran hasil belajar aspek kognitif diukur dengan instrument tes pilihan ganda, sedangkan untuk aspek psikomotor diukur dengan menggunakan lembar observasi. Penguasaan konsep diperlakukan dalam pembelajaran, karena siswa selalu dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pemecahan dalam kehidupan sehari-

hari. Siswa memerlukan dalam menghubungkan pemecahan masalah tersebut dengan konsep yang sudah dipelajarinya. Penguasaan konsep merupakan salah satu aspek penting yang harus diterapkan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Penguasaan konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami konsep. Konsep sumber energi (matahari, angin, air, gas dan minyak bumi, listrik dan baterai, makanan) dilingkungan sekitar.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Keceme 1 yang berjumlah 48 yang terdiri dari 2 kelas II A dan II B. Siswa Kelas II A terdiri dari 24 siswa dan kelas II B terdiri dari 24 siswa. Adapun populasi, sampel, dan sampling sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri obyek/subyek. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD N Keceme 1.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas A SD Negeri Keceme I yang berjumlah 24 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas b yang berjumlah 24 sebagai kelompok kontrol.

3. Sampling (cara pengampilan sampel)

Sampling yang digunakan ini yaitu *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah bentuk sampel didasarkan pada tujuan spesifik dari penelitian yang dilakukan (Musfiqon, 2012:96).

E. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Keceme 1 Kecamatan Sleman Kelurahan Caturharjo Kabupaten Sleman.

F. Metode pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut Sudaryono (2013:29) ialah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan adalah metode yang tepat sehingga data yang diperoleh benar-benar valid dan relevan.

1. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap suatu materi. Sedangkan *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mempelajari sesuatu. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, dalam penelitian ini digunakan test hasil belajar IPA siswa setelah diberikan perlakuan. Tes hasil belajar ini berbentuk tes objektif yaitu tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untk menjawab tes telah tersedia (Purwanto, 2011 :72). Tes hasil belajar IPA dalam penelitian ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai materi pelajaran IPA pada kelas II semester 2 Sekolah Dasar dengan butir kognitif soal mencakup pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.

2. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti memusatkan perhatian terhadap hal-hal yang berhubungan dengan obyek yang diteliti. Metode observasi

digunakan sebagai penelitian awal, yaitu untuk mengenal, mengamati, dan mengidentifikasi masalah yang diteliti dimana peneliti terlihat langsung dalam proses kegiatan. Observasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran IPA .

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian (Sudaryono, 2013:41). Dokumentasi merupakan mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, raport, agenda, dan sebagainya. Metode dokumentasi ini dimaksudkan untuk memperoleh data berdasarkan sumber data yang ada di sekolah.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Penggunaan dan pemilihan instrumen penelitian disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan. Instrumen yang digunakan adalah :

1. Perangkat pembelajaran model *Role Play*

Perangkat pembelajaran yang digunakan terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan materi ajar. Penelitian menggunakan 2 RPP yang berbeda pada masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen menggunakan RPP dengan model *Role Play* sedangkan kelompok kontrol menggunakan RPP dengan metode ceramah.

2. Tes Hasil Belajar IPA Ranah Kognitif

Tes hasil belajar IPA disusun berdasarkan tingkat kesukaran soal berupa hafalan (C1), Pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Penyusunan butir soal yang digunakan dalam test berpedoman pada kisi-kisi instrument yang telah dibuat berdasarkan silabus mata pelajaran IPA kelas II Sekolah Dasar. Jumlah butir soal dalam instrumen berjumlah 35 butir soal pilihan ganda. Butir soal dapat dilihat dalam lampiran. Skor yang digunakan pada pilihan ganda bernilai (1) untuk jawaban benar dan nol (0) untuk jawaban salah. Standar Kompetensi dalam kisi-kisi instrumennya yaitu 3. Mengetahui berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya. Kompetensi Dasar 3.3 Mengidentifikasi sumber-sumber energi (panas, listrik, cahaya dan bunyi) yang ada di lingkungan sekitar. 3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya

Adapun kisi-kisi instrumen menurut Purwanto (2011, 72) kisi –kisi instrument yang diberikan adalah sebagai berikut

Tabel: 1
Kisi-kisi Instrument Soal Pre-Test dan Postest

Indikator	Jumlah soal				Jenis Soal	Item soal
	C1	C2	C3			
1. Mengenal berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari-hari (panas, cahaya, listrik, bunyi)				13	Pilihan ganda	1, 3, 6, 7, 9, 11, 23, 25,26, 27 28, 29, 30
2. Menjelaskan tentang konsep sumber-sumber energi		√		13	Pilihan ganda	2, 4, 10, 12, 13, 15, 20, 16, 17, 19,31, 32, 34
3. Identifikasi contoh jenis-jenis sumber energi.			√	4	Pilihan ganda	5, 8, 14, 18
4. Memahami sumber-sumber energi dan kegunaanya dalam kehidupan sehari-hari			√	5	Pilihan ganda	21, 22, 24, 33, 35
35						

Bentuk soal menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 35 soal, kriteria penilaian yang digunakan adalah skor 1 jika jawaban benar dan 0 jika jawaban salah. Tes hasil belajar ini dibuat oleh peneliti dan telah expert judgment atau dikonsultasi kepada dosen ahli IPA dari Fakultas Ilmu pendidikan, yaitu ibu Astuti Mahardika.,M.Pd setelah instrumen

tersusun peneliti melakukan uji coba dilaksanakan dikelas 2 SD Islam An-Nuur pada tanggal 21 Februari 2017.

Uji validitas pada penelitian ini ,menggunkan *SPSS For Windows 23.0*. Selanjutnya item soal yang valid dapat digunakan dan item soal yang tidak valid dihilangkan secara terperinci butir soal yang valid dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel: 2
Hasil Uji Validitas Soal Tes Menggunakan Progam *SPSS For windows 23.0*

Indikator	Nomor Soal	Valid	Tidak Valid
Mengenal berbagai sumber energi dalam kehidupan sehari- (panas, cahaya, listrik, bunyi)	1, 3, 6, 7, 9, 11, 23, 25,26, 27 28, 29, 30	1, 6, 7, 9, 11, 23, 25,26, 27 28, 29, 30	3,6
Menjelaskan tentang konsep sumber-sumber energi	2, 4, 10, 12, 13, 15, 20, 16, 17, 19,31, 32, 34	2, 4, 10, 12, 13, 15, 20, 16, 17,31, 32, 34	19
Identifikasi contoh jenis-jenis sumber energi.	5, 8, 14, 18	8, 14, 18	5
Memahami sumber-sumber energi dan kegunaanya dalam kehidupan sehari-hari	21, 22, 24, 33, 35	21, 22, 24, 33, 35	-
Jumlah		31	4

Dari data hasil uji coba instrumen tes di SD Islam An-Nuur tersebut maka peneliti menggunakan 20 soal yang valid untuk digunakan dalam penelitian.

3. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk mendapatkan data atau informasi mengenai hal yang diamati. Dalam penelitian ini lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran IPA. Hal yang diamati dalam observasi adalah hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik. Berikut ini adalah kisi-kisi untuk lembar psikomotorik.

Tabel: 3

Kisi-Kisi Penilaian Lembar observasi Psikomotorik *Role Play*

[illegible]

Berdasarkan kisi-kisi instrumen diatas, berikut adalah rubik penilaian, yang disajikan pada tabel 3.4 berikut ini :

Tabel: 4

Rubik penilaian Psikomotorik *Role Play*

No.	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
1.	Membaca	Siswa mampu membaca materi sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa mampu membaca materi sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa kurang mampu membaca materi sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa belum mampu membaca materi sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya
2.	Kerapian	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan rapi tanpa bimbingan dan disuruh tanpa guru	Siswa mengerjakan tugas dengan rapi, tapi masih disuruh dengan guru	Siswa mengerjakan tugas dengan arahan dan bantuan guru dengan rapi	Siswa masih belum rapi dan selalu perlu bimbingan dalam menyelesaikan tugas
3.	Penggunaan media	Siswa mampu menggunakan media tanpa bimbingan dalam menentukan dan menyelesaikan tugas	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan menggunakan media	Siswa mengerjakan tugas menggunakan media dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu memahami penggunaan media

Berdasarkan kisi-kisi instrumen dan rubik pedoman penilaian yang dibuat, peneliti membuat lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian yang berisi nomor, nama siswa, aspek penilaian berupa membaca, kerapian dan penggunaan media, total skor dan kriteria penilaian.

Lembar observasi tersebut dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel: 5
Lembar Observasi Model Pembelajaran *Role play*

No	Nama siswa	Aspek Penilaian Model Role Play												Total skor	Kriteria Penilaian
		Membaca				Kerapian				Penggunaan media					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

Keterangan :

10-12 = A (baik sekali)

7-9 = B (baik)

4-6 = C (cukup)

≤ 3 = D (Kurang)

H. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk tes hasil belajar IPA dalam bentuk tes hasil belajar ranah kognitif, diadakan uji coba instrumen untuk melihat validitas dan reabilitas instrumen. Uji coba instrumen dilakukan sebelum penelitian pada siswa yang berbeda dengan siswa yang digunakan untuk penelitian. Tujuannya adalah untuk menghindari pertanyaan-pertanyaan yang kurang jelas, menghilangkan kata-kata yang sulit dipahami dan mempertimbangkan pengurangan atau penambahan butir atau item. Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda instrumen suatu penelitian.

1. Validitas Instrumen

1. Validitas ahli (*Expert gudgment*)

Validitas ahli merupakan suatu tehnik penilaian instrument untuk mengambil keputusan dengan mengirimkan instrument yang disertai dengan lembar validasinya kepada para validator. Hasil dari lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, structure dan evaluasi dijadikan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrument. Validator dalam hal ini adalah dosen yang ahli dalam bidang IPA dan praktisi sekolah, yaitu kepala sekolah atau guru mata pelajaran.

2. Validitas tes

Widoyoko (2013:147) mengatakan bahwa butir instrumen dikatakan apabila memiliki sumbangan yang benar terhadap skor total. Instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor pada butir memiliki kesejajaran dengan skor total. Sumber data yang dimasukan adalah nilsi tes dari kelas kelompok atas dengan kelompok bawah yang diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan dalam arti bahwa kelompok atas seharusnya menjawab nilai skor (1) dan kelompok bawah seharusnya tidak menjawab nilai skor (0). Kesejajaran ini dapat disebut kolerasi *product moment* pearson. Rumus kolerasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{n\sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

x : Skor yang diperoleh subyek dari seluruh item

y : Skor total yang diperoleh dari seluruh item

r_{xy} : Koefisien Korelasi

$\sum x$: Jumlah skor dalam distribusi x

$\sum y$: Jumlah skor dalam distribusi y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat dalam skor distribusi x

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat dalam skor distribusi y

$\sum xy$: Jumlah hasil kali dari x dan y

n : banyak responden

Butir soal dinyatakan valid jika r hasil observasi adalah positif dan lebih besar dari r tabel.

2. Reabilitas Instrumen

Reabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan (Sukardi, 2008:43). Besarnya reabilitas suatu tes diekspresikan secara numeric dalam bentuk koefisien yang besarnya $-1 > 0 > +1$. Koefisien tinggi menunjukkan reabilitas tinggi. Sebaliknya apabila koefisien tes rendah maka reabilitas tes rendah. Tes reabilitas dikatakan tinggi apabila tes tersebut mempunyai koefisien $+1$ atau -1 . Sumber data diperoleh dari hasil tes diuji cobakan kepada siswa dengan diuji ulang dengan tes yang sama pada kesempatan berbeda. Data dapat dikatakan reabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama waktu kesempatan berbeda. Reabilitas instrument dapat menggunakan

rumus *Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{(n-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$\text{dengan } \sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} \text{ atau } \sigma_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{N} - \frac{(\sum x_t)^2}{N}$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_t^2 : varians total

Berdasarkan taraf $\alpha = 5\%$ apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dikatakan reliable. (Arikunto, 2010:223-224).

3. Pengujian Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran dipandang dari kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal, bukan dilihat dari sudut guru sebagai pembuat soal. Tingkat kesukaran adalah suatu karakteristik yang dapat menunjukkan kualitas butir soal, dan dikategorikan termasuk mudah, sedang atau sukar (Suryanto, 2010:5.22). Suatu soal dikatakan baik apabila soal tersebut tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Dalam uji tingkat kesukaran sumber data diperoleh dari nilai tes siswa.

Butir soal dapat dikatakan mudah apabila sebagian besar siswa menjawab dengan benar. Sedangkan butir soal dikatakan sukar apabila sebagian besar siswa tidak dapat menjawab dengan benar. Tingkat

kesukaran dapat dihitung dengan rumus:

$$p = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

P : indeks tingkat kesukaran butir soal

B : jumlah peserta tes yang menjawab benar

N : jumlah seluruh peserta tes

Menentukan suatu soal dapat dikatakan baik atau tidak baik dapat melihat kategori tingkat kesukaran butir soal. Klasifikasi tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat dalam Tabel 6.

Tabel: 6
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Nilai Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
0,76-1,00	Mudah
0,25-0,75	Sedang
0,00-0,24	Sukar

4. Daya Pembeda Instrumen

Daya pembeda butir soal (Suryanto, 2010:5.23) adalah seberapa jauh butir soal dapat membedakan kemampuan individu peserta tes. Daya pembeda yang baik pada suatu butir soal akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Sumber data yang dimasukkan dalam daya pembeda adalah dari nilai tes kelompok atas dan kelompok bawah maka dari sejumlah soal yang disusun mungkin tidak semuanya soal dapat terambil soal yang dapat terambil adalah soal yang mempunyai daya cukup baik. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Indeks

dikriminasi dapat dihitung dengan rumus :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Indeks deskriminasi (daya pembeda)

B_A :Banyak siswa kelompok atas yang menjawab benar

B_B :Banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar

J_A :Banyak siswa kelompok atas

J_B :Banyak siswa kelompok bawah

P_A :Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

P_B :Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Indeks daya pembeda berkisar antara -1 sampai +1.Semakin tinggi indeks daya pembeda menunjukkan bahwa butir soal tersebut semakin dapat membedakan antara siswa pandai dengan siswa yang kurang. Kategori indeks daya pembeda butir soal dapat dilihat dalam tabel 7

Tabel :7
Klasifikasi Daya Pembeda

Rentang Nilai D	Klasifikasi
$D \geq 0,40$	Sangat baik
$0,30 \leq D < 0,40$	Baik
$0,20 \leq D < 0,30$	Sedang
$D < 0,20$	Tidak baik

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data hasil tes dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, maka dilakukan analisis

statistik untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok tersebut. Data yang telah diperoleh dari *pretest* (tes awal) sebelum pembelajaran dan *posttest* (tes akhir) setelah pembelajaran. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dinilai dengan menggunakan kriteria penilaian yang sudah ditetapkan. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Perhitungan dilakukan menggunakan *Microsoft Office Excel 2010* dan juga menggunakan bantuan *software SPSS 23.0 For Windows*

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Noor, 2014:174). Uji normalitas dilakukan mengukur normalitas suatu data hasil belajar IPA kelas IIA dan IIB yang berjumlah 48 siswa. Uji normalitas untuk mengetahui bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal dari kenyataan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Normal Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan *software SPSS 23.0 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika $\text{Sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian data yang sama (homogen). Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas varian data adalah uji statistik *Kolmogrov-Smirnov* dengan perhitungan uji *Levene Statistic* berbantuan software *SPSS 23.0 For Windows*. Homogenitas varian data dilakukan dengan menggunakan angka *Levene Statistic* dengan kriteria pengujianya apabila nilai signifikansi yang diperoleh $>$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ maka kedua varian homogen.

2. Uji Hipotesis

Hasil analisis data yang diperoleh dari hasil uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian hipotesis dengan data berdistribusi normal dan homogen maka digunakan uji-t dengan bantuan software *SPSS 23.0 For Windows*. Pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test dengan bantuan software *SPSS 23.0 For Windows*. Adapun kriteria pengujian dengan t-test jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak, namun jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima, H_0 ditolak.

Keterangan :

H_0 : tidak terdapat pengaruh model *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA

H_a : terdapat pengaruh model *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA

J. Prosedur Penelitian

Penelitian eksperimen secara garis besar, peneliti pada umumnya mengenal adanya langkah-langkah sebagai berikut :

1. Persiapan penelitian
2. Merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan. Selain teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada obyek kajian
3. Persiapan Alat, Media, dan Sumber
4. Menyiapkan alat pembelajaran seperti kertas, spidol, buku, panduan, pensil, dll. Mempersiapkan materi yang akan disampaikan saat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.
5. Persiapan materi dan merencanakan waktu penelitian
6. Materi yang akan disampaikan peneliti dalam penelitian ini adalah materi IPA. Materi disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, adalah sebagai berikut :
 - a. Memilih Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan silabus mata pelajaran IPA.
 - b. Memilih indikator, merancang tujuan, materi dan model untuk pelaksanaan pembelajaran yang tepat dan sesuai.
 - c. Menerapkan langkah-langkah pembelajaran dari pendahuluan, inti kegiatan hingga penutup.

- d. Memilih sumber belajar dan alat belajar yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran IPA.
- e. Memilih dan menyusun alat penelitian yang dapat mengukur ketercapain indikator pembelajaran.
- f. Merancang dan merencanakan penataan lingkungan belajar yang efektif dan efisien

1. Pelaksanaan Penelitian

- a. Peneliti melakukan observasi pada siswa kelas II SD Negeri 1 Keceme untuk mengetahui proses pembelajaran siswa pada saat menerima pembelajaran IPA sebelum diberikan treatment dan setelah diberikan treatment.
- b. Pelaksanaan pengukuran awal dalam pembelajaran IPA ini dilaksanakan sebelum peneliti memberikan treatment kepada siswa Kelas II SD Negeri 1 Keceme. Model pembelajaran belum inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
- c. Pelaksanaan akhir dalam pembelajaran IPA yaitu peneliti sudah memberikan treatment kepada siswa kelas II SD Negeri 1 Keceme dengan menerpakan model pembelajaran Role Play sehingga hasil belajar IPA terdapat peningkatan.

2. Tahap Pelaporan.

- a. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian

Setelah data yang diperoleh pada saat penelitian dirasa sudah cukup, maka selanjutnya data tersebut dianalisis dan diolah menjadi

sebuah laporan penelitian yang valid berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, pada tahap ini biasanya peneliti menjelaskan dari hasil penelitian secara terperinci.

b. Pelaporan hasil penelitian

Pada tahap ini peneliti menyusun sebuah laporan yang nantinya laporan tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil penelitian yang sudah dilakukan.

K. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa sesudah dan sebelum pembelajaran materi sumber energi dan kegunaanya sesudah menggunakan pembelajaran dengan *Role play* lebih tinggi jika dibandingkan sebelum pembelajaran tanpa menggunakan *Role play*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini penulis akan membahas hasil penelitian tentang perbandingan hasil belajar IPA yang menggunakan model *Role Play* dengan model konvensional yang ditinjau dari hasil belajar siswa pada kelas II di Sekolah Dasar Negeri Keceme I yang kelas A berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas B berjumlah 24 siswa sebagai kelas kontrol. Hasil perbandingannya adalah sebagai berikut:

A. Hasil *Tryout* Instrumen Penelitian

Tryout dilakukan sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data. *Tryout* instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui validitas, reabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda, agar diperoleh kesimpulan penelitian yang benar. *Tryout* instrumen dilakukan terhadap kelas II di Sekolah SD Islam An-Nuur yang berjumlah 18 responden diluar sampel penelitian. *Tryout* dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2017. Jenis instrumen tes yang digunakan adalah tes obyektif (pilihan ganda) dengan dua kompetensi dasar (KD). Jumlah item soal sebanyak 35 butir dengan 3 option. Kemudian hasil *tryout* dianalisis, berikut penjelasnya:

1. Uji Validasi Instrumen

a. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dan kelayakan instrumen penelitian terhadap variabel yang akan diteliti.

Variabel ahli instrumen ini dilakukan oleh dua ahli, yaitu Astuti Mahardika, M.Pd selaku dosen spesifikasi IPA dan Dyah Retno Indrayanti S.T yang merupakan guru mata pelajaran IPA kelas II di SD Islam An-Nuur Gading Legok Podosoko Sawangan. Hasil validasi ahli terbagi menjadi dua nilai, yaitu nilai perangkat pembelajaran dan nilai penilaian pembelajaran.

Hasil penilaian dari validator Astuti Mahardika, MPd memperoleh nilai 81 untuk perangkat pembelajaran sehingga dapat digunakan dengan tanpa revisi, sehingga dapat digunakan dengan revisi. Hasil penilaian dari validator Dyah Retno Indrayanti S.T memperoleh nilai 78 untuk penilaian sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi ahli adalah secara umum instrumen dapat dipergunakan, hanya saja masih ada beberapa yang harus diperbaiki.

b. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan dipergunakan dalam penelitian. Instrumen dikatakan valid jika instrument itu dapat dipergunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang baik akan menghasilkan data yang benar dan penelitian yang bermutu. (Sugiyono, 2011:121).

Uji validitas instrumen dilakukan menggunakan kolerasi *product moment* dengan bantuan progam *SPSS 23.0 for windows*. Terdapat dua

kompetensi dasar (KD) dalam penelitian ini, jumlah soal tes tersebut adalah 35 butir soal dengan N jumlah 18 adalah (jumlah sampel *tryout*) KDI yaitu mengidentifikasi sumber-sumber energi (panas, listrik, cahaya dan bunyi) yang ada dilingkungan sekitar. KD2 mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan dilingkungan sekitar dan cara menghematnya. Kriteria butir soal yang valid adalah butir soal dengan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan hasil *tryout* tes yang terdiri dari 35 soal, diperoleh 31 butir soal valid dan 4 butir soal dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas instrumen disajikan dalam Tabel 8.

Tabel: 8
Hasil Uji validitas Instrumen

No. Item	KDI dan KD2		
	R_{tabel}	R_{hitung}	Keterangan
1	0,468	0,548	Valid
2	0,468	0,653	Valid
3	0,468	0,400	Tidak valid
4	0,468	0,575	Valid
5	0,468	0,457	tidak valid
6	0,468	0,382	tidak valid
7	0,468	0,642	Valid
8	0,468	0,569	Valid
9	0,468	0,605	Valid
10	0,468	0,538	Valid
11	0,468	0,648	Valid
12	0,468	0,667	Valid
13	0,468	0,630	Valid
14	0,468	0,487	Valid
15	0,468	0,588	Valid
16	0,468	0,556	Valid
17	0,468	0,607	Valid

Lanjutan Tabel 8 Hasil Uji validitas Instrumen

18	0.468	0,501	Valid
19	0.468	0,457	Tidak valid
20	0.468	0,575	Valid
21	0.468	0,582	Valid
22	0.468	0,620	Valid
23	0.468	0,544	Valid
24	0.468	0,593	Valid
25	0.468	0,575	Valid
26	0.468	0,475	Valid
27	0.468	0,544	Valid
28	0.468	0,563	Valid
29	0.468	0,587	Valid
30	0.468	0,517	Valid
31	0.468	0,501	Valid
32	0.468	0,776	Valid
33	0.468	0,605	Valid
34	0.468	0,501	Valid
35	0.468	0,657	Valid

Hasil uji validitas diatas dapat diketahui bahwa nilai r hitung pada 10 butir pertanyaan lebih besar dariu r tabel. Nilai r tabel pada taraf kesalahan 5% dengan degree of freedom (df)=n-2atau 18-2 =16 sebesar 0,468.

2. Uji Reabilitas

Perhitungan reabilitas dilakukan untuk menguji keajegan atau konsistensi instrumen penelitian (Sukardi, 2008: 43). Reabilitas tes berarti bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.

Hasil uji reabilitas instrumen penelitian berupa tes pada sampel yang berjumlah 18 terhadap 35 butir soal dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel: 9

Hasil Uji Reabilitas Instrument

Reliability Statistics

Rhitung	Rtabel	N of Items	Keterangan
0,935	0,468	31	Reliabilitas tinggi

Tabel 9 menunjukkan bahwa nilai reabilitas instrument sebesar 0,935 dengan jumlah soal sebanyak 31 butir soal. Hasil reabilitas tersebut tergolong pada kategori tinggi.

3. Uji tingkat kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan untuk meneunjukankualitas butir soal dan dikategorikan termasuk mudah sedang, atau sukar. Menghitung tingkat kesukaran butir soal pada 10 butir soal yang dinyatakan valid dilakukan dengan menggunakan bantuan program Microsoft Excel 2010, sehingga diperoleh hasil dalam tabel 10 (Suryanto, 2010:5.22).

Tabel 10

Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Interprestasi	No. Butir Soal	Jumlah Butir Soal
Mudah	3, 25, 28	3
Sedang	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35	32
Sukar	-	-

Tabel 10 menunjukkan bahwa Kompetensi Dasar tidak terdapatsoal yang dikategorikan sukar, 3 butir soal yang masuk kategori mudah dan 32 butir soal dikategorikan sedang.

4. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk membedakan kemampuan siswa. Daya pembeda yang baik pada butir soal akan mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Penghitungan uji daya pembeda dengan menggunakan bantuan program Microsoft Excel 2010, sehingga diperoleh hasil Tabel 11.

Tabel: 11
Hasil Uji Daya Pembeda

	Interprestasi	Butir Soal	Jumlah butir
Kompetensi Dasar	Sangat Baik	2, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13,15, 22, 23, 24, 27, 29, 32, 35	16
	Baik	1, 4, 9, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 28, 30, 33	12
	Sedang	-	-
	Tidak baik	3, 6, 14, 25, 26, 31, 34,	7

Tabel 11 menunjukkan Kompetensi Dasar terdapat 16 butir soal yang sangat baik, 12 butir soal baik, dan 7 butir soal tidak baik. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan secara keseluruhan tersebut valid dan reliabel. Jumlah butir soal sebanyak 35 butir soal, hanya dipilih 28 soal butir soal yang memenuhi syarat uji dan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian

B. Deskripsi Pelaksanaan Perlakuan(*Treatment*)

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Mei 2017 di SD Negeri Keceme 1 kelas IIA dan IIB. Materi yang digunakan dalam penelitian baik

pada kelas IIA (kelas eksperimen) dan IIB (kelas kontrol) materi yang disampaikan sama yaitu tentang sumber-sumber energi. Pelaksanaan penelitian meliputi kegiatan *pre test*, proses pembelajaran dan *post test*. Deskripsi tentang pemberian perlakuan akan dijabarkan sebagaimana berikut:

1. Pemberian Perlakuan Pada Kelas Eksperimen

a. Pemberian *Pre Test*

Pelaksanaan pada kelas eksperimen diawali dengan pemberian *pre test* pada hari Selasa 2 Mei 2017, siswa mengerjakan *pre test* yang berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal. Setelah *pre test* diberikan, pada kelas eksperimen diberitahu bahwa pada pertemuan berikutnya pembelajaran IPA akan menggunakan model *Role Play*. Selanjutnya guru menunjuk beberapa siswa yang akan memerankan tokoh pada perlakuan pertama pada kelas eksperimen siswa yang nantinya berperan akan mendapatkan naskah drama untuk dipelajari di rumah.

b. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis 4 Mei 2013. Pada saat *pre test* beberapa siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan drama adalah siswa yang dipilih oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan pada pertemuan pertama adalah bentuk-bentuk energi. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan

pertama dimulai dari kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi, dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi. Siswa yang sebelumnya ditunjuk untuk memerankan drama mempersiapkan diri, kegiatan inti, guru memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi selesai, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Diakhir pembelajaran, guru membagikan naskah drama dan menunjuk siswa untuk memainkan peran pada pertemuan kedua

c. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 6 Mei 2017. Pada pertemuan kedua, beberapa siswa telah ditunjuk untuk memainkan drama (*Role Play*). Pelaksanaan pembelajaran kedua sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan adalah alat-alat penghasil energi. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua dimulai dari kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi, dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi. Siswa yang sebelumnya ditunjuk untuk memerankan drama mempersiapkan diri, kegiatan inti, guru memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi selesai, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Diakhir pembelajaran, guru membagikan naskah drama dan menunjuk siswa untuk memainkan peran pada pertemuan ketiga.

d. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 8 Mei 2017. Pada pertemuan kedua, beberapa siswa telah ditunjuk untuk memainkan drama (*Role Play*). Pelaksanaan pembelajaran kedua sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan adalah sumber-sumber energi. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga dimulai dari kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi, dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi. Siswa yang sebelumnya ditunjuk untuk memerankan drama mempersiapkan diri, kegiatan inti, guru memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi selesai, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

e. Pemberian *post test*

Pemberian post test pada kelas eksperimen diberikan pada hari senin tanggal 17 Mei 2017. Soal yang diberikan berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal. Post test ini dilakukan beberapa saat setelah pemberian perlakuan untuk mengetahui hasil belajar IPA menggunakan model *Role play*.

2. Pemberian Pada Kelas Kontrol

a. Pemberian *Pre Test*

Pelaksanaan pada kelas kontrol dilaksanakan pada hari selasa 2 Mei 2017. Siswa kelas kontrol mengerjakan soal pilihan ganda yang sama seperti kelas ekeperimen

b. Pertemuan pertama

Pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 9 Mei 2017. Materi yang diberikan pada kelas kontrol merupakan materi yang sama pada kelas eksperimen, yaitu bentuk-bentuk energi. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dari kegiatan awal, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal berupa apersepsi, mempersiapkan kondisi kelas dan mempersiapkan kelengkapan belajar, serta kegiatan tanya jawab. Setelah kegiatan inti peneliti bercerita tentang materi bentuk energi dari buku pelajaran.

c. Pertemuan kedua

Pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 12 Mei 2017. Materi yang diberikan pada kelas kontrol pertemuan kedua merupakan materi yang sama pada kelas eksperimen, yaitu alat-alat penghasil energi. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama dimulai dari kegiatan awal, dilanjutkan dengan kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal berupa apersepsi, mempersiapkan kondisi kelas dan mempersiapkan kelengkapan belajar, serta kegiatan tanya jawab. Setelah kegiatan inti tentang materi alat-alat penghasil energi. Siswa diminta untuk menyimak materi dari buku pelajaran. Kemudian siswa mencatat dan mengerjakan soal evaluasi sebagai tindak lanjut. Siswa

yang ingin bertanya terkait materi yang belum dipahami diberikan kesempatan untuk bertanya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pesan moral dan motivasi agar siswa giat belajar

d. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari senin tanggal 15 Mei 2017. Pada pertemuan ketiga materi yang disampaikan pada kelas kontrol merupakan materi yang sama dengan kelas eksperimen. Pelaksanaan pembelajaran kedua sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Materi yang digunakan adalah sumber-sumber energi. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan ketiga dimulai dari kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi, dilanjutkan dengan tanya jawab berkaitan dengan materi. Siswa yang sebelumnya ditunjuk untuk memerankan drama mempersiapkan diri, kegiatan inti, guru memberikan tindak lanjut berupa evaluasi individu. Setelah evaluasi selesai, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

e. Pemberian *post test*

Pemberian *post test* pada kelas eksperimen diberikan pada hari senin tanggal 17 Mei 2017. Soal yang diberikan sama dengan kelas eksperimen yang berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal.

C. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data dalam penelitian ini merupakan gambaran atau deskripsi terhadap data yang telah diperoleh dari hasil pre test dan post test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Deskripsi data penelitian meliputi jumlah sampel, skor minimum, skor maksimum, rata-rata, standar deviasi hasil belajar IPA yang diperoleh dari kelompok eksperimen yang diberikan treatment berupa model *Role Play* dan kelompok kontrol tanpa menggunakan treatment. Data yang diperoleh diberikan skor dan dianalisis secara deskripsi. Hasil analisis deskripsi disajikan pada tabel berikut:

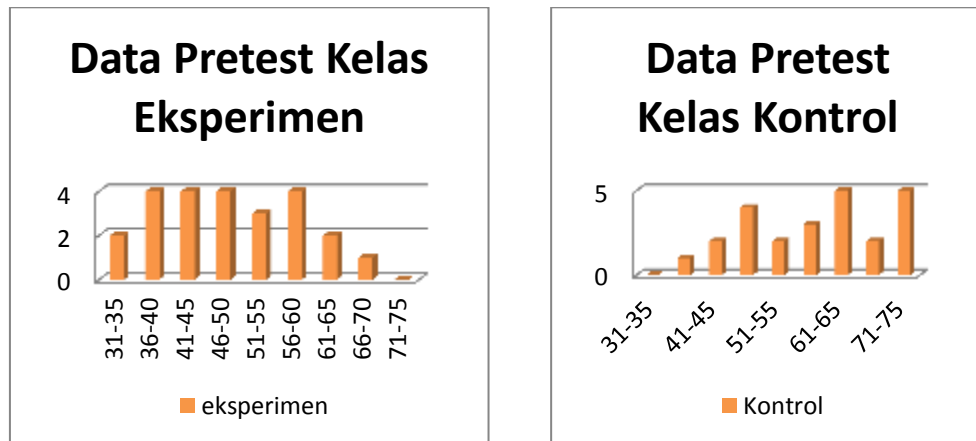
Tabel: 12

Deskripsi Data Pretest Berdasarkan Kelas

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	24	24
Skor minimum	35	40
Skor maksimum	70	75
Rata-rata (X)	50,6	60,8
Standar deviasi	9,92499042	10,9014026

Tabel 12 menunjukkan data pretest berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor minimum pada kelas eksperimen adalah 35 sedangkan pada kelas kontrol 40, Skor maksimum yang diperoleh dalam kelas eksperimen adalah 70. Sedangkan kelas kontrol adalah 75. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 50,6 dan kelas kontrol adalah 60,8 dan standar deviasi kelas eksperimen adalah 9,92499042 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 10,9014026.

Sebaran data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat lebih jelas dalam Gambar 3 berikut :



Gambar: 3

Histrogam *Pretest* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

1. Data Posttest

Data *posttest* memberikan gambaran terhadap kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Playpada* mata pelajaran IPA.

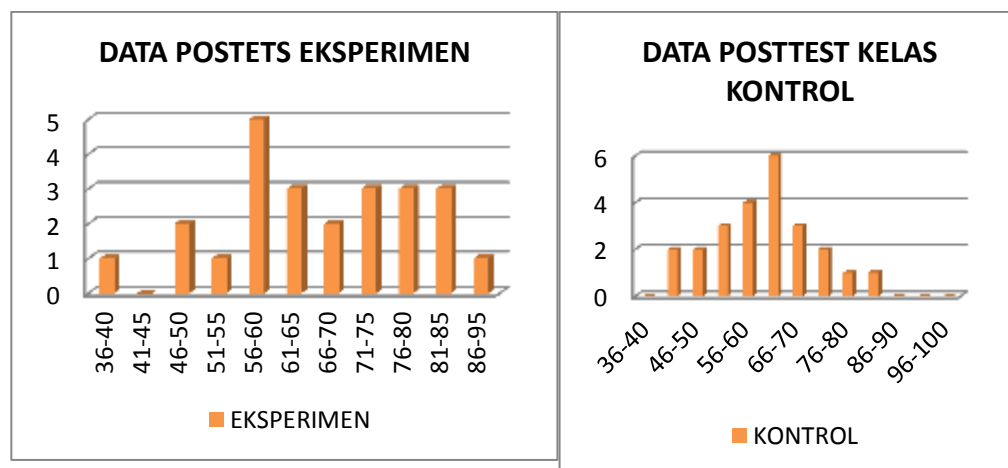
Deskripsi hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel 13

Tabel: 13
Deskripsi Data Posttest Berdasarkan Kelas

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	24	24
Skor minimum	55	40
Skor maksimum	100	85
Rata-rata (X)	76	62
Standar deviasi	11, 9099885	10, 73182657

Tabel 13 menunjukkan data *posttest* berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor minimum pada kelas eksperimen adalah 55

sedangkan pada kelas kontrol adalah 40. Skor maksimum yang diperoleh dalam kelas eksperimen adalah 100 sedangkan kelas kontrol 85 dapat dilihat lebih jelas dalam Gambar 4



Gambar 4.

Histrogam *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah melakukan penelitian terhadap kelas eksperimen dengan memberikan model pembelajaran *Role Play* dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, data diatas memberikan gambaran bahwa terjadi perubahan naik terhadap kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Perubahan terbesar terjadi pada kelas eksperimen nilai minimalsyaitu 35 menjadi 55, nilai maximal 70 menjadi 100 dan rata ratanya 50,6 menjadi 76,2 sedangkan kelas kontrol yaitu nilai minimal 40, nilai maximal 75 menjadi 85 dan rata-ratanya 60,8 menjadi 62,7 rata-rata nilai siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai siswa pada kelas kontrol.

2. Hasil pengamatan atau observasi ketika perlakuan pembelajaran IPA menggunakan model *Role Play*.

Perlakuan dilakukan selama 5 kali pertemuan pembelajaran pada tanggal 2, 4, 6, 8, dan 17 Mei 2017 pada kelas eksperimen dan tanggal 2, 9, 12, 15, dan 17 pada kelas kontrol. Dalam pemberian perlakuan secara beruntut menggunakan model *Role Play* pada materi sumber-sumber energi siswa terlihat lebih aktif dan nilai tugas kelompok maupun individu menunjukkan hasil yang baik. Adapun dengan penerapan model *Role Play* siswa dapat terlatih untuk aktif dalam pembelajaran.

Hal tersebut diamati menggunakan rubrik pengamatan psikomotorik selama penelitian berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan afektif dan psikomotorik sebagian besar siswa terlihat aktif.

- a. Hasil Belajar IPA Ranah Afektif

Penilaian hasil belajar IPA ranah afektif dilakukan oleh observer dan peneliti ketika pembelajaran berlangsung pada kelompok eksperimen yang menggunakan model *Role Play*. Selain itu kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional.

Hasil belajar IPA tersebut menggunakan Lembar Observasi Ranah Afektif. Berikut hasil belajar IPA ranah afektif dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

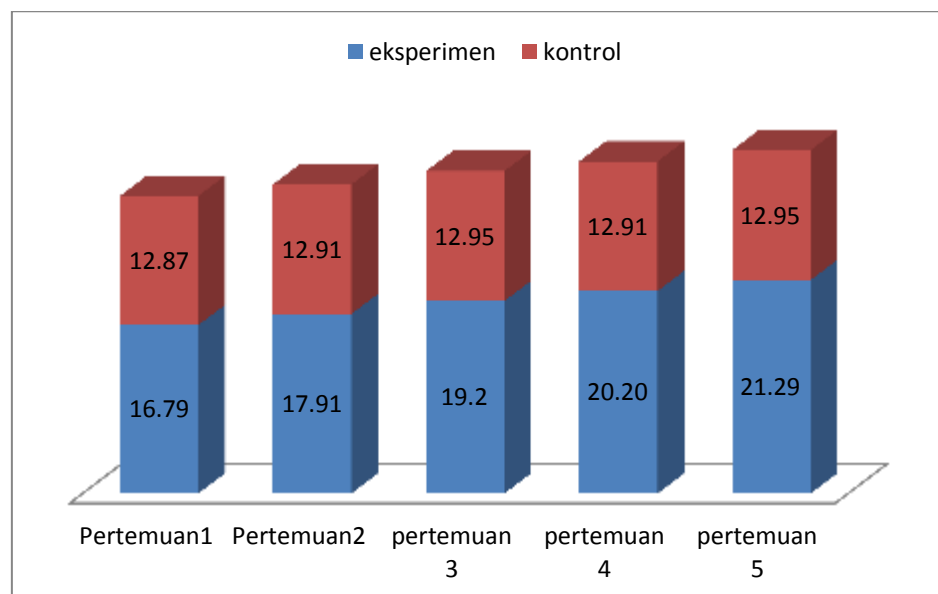
Tabel: 14
Hasil Belajar IPA Ranah Afektif

Keterangan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Pertemuan 5
Kelompok Eksperimen	16, 79	17, 91	19, 20	20, 20	21,29
Kategori	Baik	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali
Kelompok Kontrol	12,87	12,91	12,95	12, 91	12,95
Kategori	Cukup	Cukup	Cukup	cukup	Cukup

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA ranah afektif pada kelompok eksperimen yang menggunakan model *Role Play* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Nilai rata-rata hasil belajar IPA ranah afektif pada pertemuan 1 sebesar 16,79 dengan kategori baik. Nilai rata-rata pertemuan 2 menjadi 17,91 yang mengalami peningkatan walaupun masih dalam kategori baik. Nilai rata-rata pertemuan 3 mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya menjadi 19,20 dengan kategori sangat baik. Nilai rata-rata pertemuan 4 mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya menjadi 20,20 dengan kategori sangat baik dan pada pertemuan kelima mengalami peningkatan menjadi 21,29 dengan kategori sangat sanga baik. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPA ranah afektif pada

kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional tidak mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama sebesar 12,87 dengan kategori Cukup, pertemuan kedua sebesar 12,91 dengan kategori cukup, pertemuan ketiga sebesar 12,95 dengan kategori cukup, pertemuan keempat sebesar 12,91 dengan kategori cukup, dan pertemuan kelima sebesar 12,95 dengan kategori cukup. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan nilai hasil belajar IPA ranah afektif antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Role play* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Perbandingan hasil belajar IPA ranah afektif pada setiap pertemuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat pula disajikan dalam diagram berikut:



Gambar: 5

Diagram Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

b. Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Penilaian hasil belajar IPA ranah psikomotorik dilakukan oleh observer dan peneliti ketika pembelajaran berlangsung pada kelompok eksperimen yang menggunakan model *Role Play* dan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional.

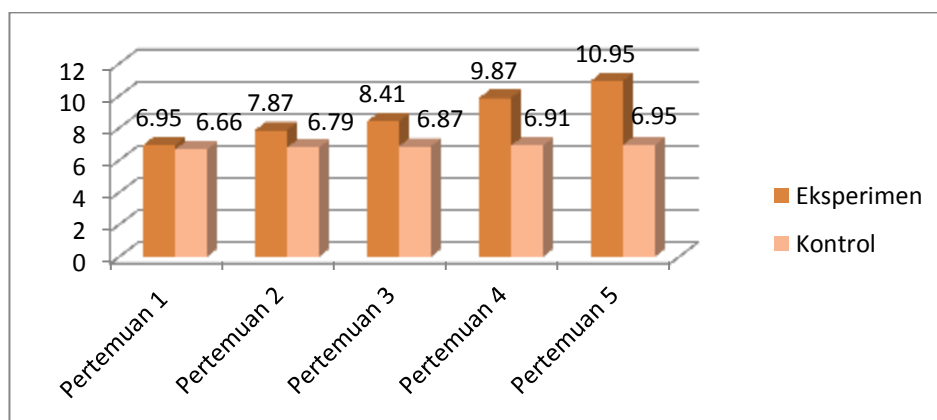
Hasil belajar IPA tersebut menggunakan Lembar Observasi Ranah psikomotorik. Berikut hasil belajar IPA ranah psikomotorik dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel: 15
Hasil Belajar IPA Ranah Psikomotorik

Keterangan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Pertemuan 5
Kelompok Eksperimen	6, 95	7,87	8,41	9,87	10, 95
Kategori	Cukup	Baik	Baik	Baik	Cukup Baik
Kelompok Kontrol	6, 66	6,79	6, 87	6,91	6, 95
Kategori	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPA ranah psikomotorik pada kelompok eksperimen yang menggunakan model *Role Play* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Nilai rata-rata hasil belajar IPA ranah psikomotorik pada pertemuan 1 sebesar 6,95 dengan kategori cukup. Nilai rata-rata pertemuan 2 menjadi 7, 87 yang mengalami peningkatan walaupun masih dalam kategori baik. Nilai rata-rata pertemuan 3 mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya menjadi 8,41 dengan kategori baik. Nilai rata-rata pertemuan 4 mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya

menjadi 9,87 dengan kategori baik dan pada pertemuan kelima mengalami peningkatan menjadi 10,95 dengan kategori baik. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar IPA ranah psikomotorik pada kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional tidak mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama sebesar 6,66 dengan kategori Cukup, pertemuan kedua sebesar 6,79 dengan kategori cukup, pertemuan ketiga sebesar 6,87 dengan kategori cukup, pertemuan keempat sebesar 6,91 walaupun meningkat tapi masih kategori cukup dan pertemuan kelima sebesar 6,95 meningkat tapi masih tergolong kategori cukup. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan nilai hasil belajar IPA ranah psikomotorik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Role play* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Perbandingan hasil belajar IPA ranah psikomotorik pada setiap pertemuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat pula disajikan dalam diagram berikut:



Gambar: 6

Diagram Hasil Belajar Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

D. Analisis Data Penelitian

Sebelum dilakukan analisis data, maka terlebih dahulu dilakukan uji prsyarat. Adapun pengujian prasyarat analisis yang dilkukan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan homogenitas.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Pengolahan uji normalitas menggunakan software *SPSS 23,0 For Windows*. Rumus yang digunakan adalah *Kolmogrov Smirnov*. Jika nilai kurang dari taraf signifikansi yang ditentukan 5% (0,05) maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai *Asymp. Sig* lebih dari atau 5% (0,05). Maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas ditunjukkan tabel berikut :

Tabel: 16
Hasil uji normalitas

Keterangan	Signifikansi	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
<i>Pre test</i> Kelompok Eksperimen	0,200	0, 05	Normal
Kelompok Eksperimen <i>Post test</i>	0,200	0,05	Normal
<i>Pre test</i> Kelompok Kelas Kontrol	0,181	0, 05	Normal
<i>Post test</i> Kelompok Kelas Kontrol	0,200	0,05	Normal

Berdasarkan pada pengujian yang ditunjukkan pada tabel 4.8, dikelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai *Asymp Sig Kolmogrove-*

Smirnov pada *pre-test* hasil belajar IPA $0,200 > 0,05$. Pada kelas kontrol diperoleh nilai *Asymp Sig Kolmogrove-Smirnov* pada *pre-test* hasil belajar IPA sebesar $0,181 > 0,05$. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai *Asymp Sig Kolmogrove-Smirnov* pada *post-test* hasil belajar IPA $0,200 > 0,05$ dan kelompok kelas kontrol diperoleh nilai *Asymp Sig Kolmogrove-Smirnov* pada *post-test* hasil belajar IPA sebesar $0,200 > 0,05$. Data berdistribusi normal apabila output *Kolmogrove-Smirnov* harga koefisien *Asymptotic Sig* > dari nilai α yang telah ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil pengujian tersebut menunjukkan data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Data hasil penelitian yang diketahui sudah memiliki distribusi normal, maka selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas yang berfungsi untuk mengetahui apakah varians kedua data sampel homogen atau tidak. Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan software *SPSS 23,0 For Windows*. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene*. Data dikatakan homogen apabila harga koefisien *Sig* pada output *Levene Statistic* lebih besar dari nilai α yang ditentukan, yaitu 5% (0,05).

Data hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel: 17
Hasil Uji Homogenitas

Data Kelas Eksperimen dan Kontrol	<i>Levene Statistic</i>	<i>Sig</i>	Hasil	
			Keterangan	Kesimpulan
<i>Pre-test</i> Hasil Belajar IPA	0,358	0,553	<i>Sig</i> > 0,05	Homogen
<i>Post-test</i> Hasil Belajar IPA	3,253	0,078	<i>Sig</i> > 0,05	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas pada *post-test* hasil belajar IPA memiliki harga koefisien *Sig.* pada output *Levene Statistic* lebih besar dari 5% (0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh data tersebut bersifat homogen.

a. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test dengan bantuan software *SPSS 23.0 For Windows*. Adapun kriteria pengujian dengan t- test jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak, namun jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima, H_0 ditolak. Uji ini dilakukan untuk melihat perbedaan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

Keterangan :

H_0 : tidak terdapat pengaruh model *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA

Ha : terdapat pengaruh model *Role Play* terhadap peningkatan hasil belajar IPA

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis ini adalah Jika Sig $> 0,05$ maka H_0 diterima dan jika Sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Hasil uji-t post-test dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel: 18
Hasil uji-t post-test

Data	Sig	Taraf signifikan	Kesimpulan
Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol	0,03	0,05	Ada perbedaan pengaruh yang signifikan

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data uji-t *post-test* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig $0,03 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan pengaruh signifikan hasil belajar IPA dengan model eksperimen dan model konvensional .

E. Pembahasan

Role play bagus diterapkan dalam pembelajaran dikelas, karena banyak siswa yang menyukai pembelajaran dikelas dengan menggunakan permainan peran karena *Role play* seperti sebuah permainan. Anak-anak dalam pembelajaran IPA dengan bermain peran anak lebih aktif, antusias dan dengan bermain peran dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa.

Role play (bermain peran) dalam pembelajaran dikelas siswa sangat senang, lebih percaya diri, dan dapat menunjukkan keberanian, misalnya pada kegiatan diskusi kelompok siswa terlihat ikut serta dalam menyampaikan pendapatnya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

Role play adalah mendramatisirkan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial Djamrah dan Zain, (2010:88). Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *Role Play* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi Mulyono (2012:44). Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini meliputi : kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian

Berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian diatas, model *Role play* dan model konvensional, model *Role Play* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas II mata pelajaran IPA SD Negeri Keceme 1 dalam aspek kognitif. Pada proses pembelajaran dengan model *Role Play*, siswa dilibatkan aktif. Pertemuan dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sama. Dalam pelaksanaanya, terlebih dahulu diadakan pre-test untuk mengetahui kondisi awal setara atau tidak. Kemudian selama proses pembelajaran dilakukan observasi sikap siswa. Pada akhir penelitian atau setelah materi diajarkan diadakan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh, setelah penelitian dilakukan. Diperoleh data peningkatan hasil belajar ranah kognitif yang kemudian dianalisis dengan bantuan Microsoft Excel 2010. Hasil pretest kelas eksperimen yang menggunakan model *Role Play* mendapatkan nilai rata-rata 50,6 dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan sewajarnya dengan model konvensional mendapatkan nilai rata-rata hasil tes 60,8. Hasil analisis menggunakan bantuan Microsoft Excel 2010 dan hasil post-test kelas eksperimen nilai rata-ratanya 76 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-ratanya 62. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis tersebut pada selisih hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memperkuat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar kedua kelas. Hasil pretest dan posttest menunjukkan ada peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 20 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 1,2. Peningkatan lebih besar pada siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan model *Role Play* menunjukkan bahwa model ini memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II SD N Keceme I.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi sikap siswa pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata pertemuan 1 adalah 16,79, pertemuan II sebesar 17,91, pertemuan III sebesar 19,20, pertemuan IV sebesar 20,20 dan pertemuan V adalah sebesar 21,29 maka terjadi peningkatan dan tergolong pada kategori Sangat baik nilai observasi sikap siswa pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol pertemuan I adalah 12,87, pertemuan II sebesar 12,91,

pertemuan III sebesar 12,91, pertemuan IV sebesar 12,91 dan pertemuan V adalah sebesar 12,95. Pada kelas kontrol hasil meningkat tetapi masih tergolong pada kategori cukup. Hal ini dikarenakan perlakuan dari guru atau model yang diberikan kepada setiap kelas berbeda.

Pembelajaran yang diterima kelas kontrol merupakan pembelajaran yang biasa dilakukan guru. Hasil pengamatan pada siswa kelas kontrol menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru memang lebih mudah dalam mengkondisikan siswa untuk memperhatikan materi yang dibawakan, namun perhatian siswa terhadap materi hanya terjadi menit-menit awal pada proses pembelajaran. Selanjutnya perhatian siswa terhadap pelajaran kurang.

Sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model *Role Play* atau bermain peran. Model *Role Play* dalam pelaksanaannya dilakukan dengan berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi. Sebagaimana yang disampaikan Uno, Hamzah B. (2010:90) bahwa model *Role Play* atau bermain peran membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema atau permasalahan yang dihadapi. Model ini menarik bagi siswa karena proses pembelajaran dilakukan seperti sebuah permainan. *Role Play* sebagaimana yang disampaikan oleh Syaiful B. Djamrah dan Aswan (2006:89) *Role Play* dapat menjadikan siswa lebih memahami isi bahan yang didramakan, dalam penelitian ini isi dari bahan yang didramakan adalah sumber-sumber energi. Siswa kelas eksperimen lebih memahami isi dari bahan yang diajarkan karena siswa memerankan tokoh yang terlibat dalam

materi yang terjadi. Sehingga hasil belajar IPA siswa kelas eksperimen menjadi lebih baik karena model Role Play menjadikan siswa lebih aktif dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *Role Play* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Keceme I.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan :

1. Kesimpulan Teori

Model pembelajaran *Role Play* merupakan pembelajaran yang melatih siswa untuk berkomunikasi antar siswa untuk bermain peran dalam mata pelajaran IPA. Model *Role play* juga melatih siswa untuk dalam kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Melalui bermain peran dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Bermain peran dapat juga mendorong siswa dalam kehidupan nyata, percaya diri, memotivasi siswa, siswa berperan aktif, dan siswa berusaha untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari siswa-siswa dalam melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran dikelas. Hasil

belajarnya berupa hasil belajar kognitif berupa tes hasil belajar, afektif dan psikomotorik.

Model *Role Play* terhadap hasil belajar IPA dapat berpengaruh positif. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran *Role Play*, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat melatih anak sebab akibat dari suatu perlakuan, sehingga melatih anak berfikir logis

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian bahwa model *Role Play* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA dengan bukti hasil belajar IPA (aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik) siswa kelas II SD Negeri Keceme I meningkat setelah mengimplementasikan model *Role Play*. Rata-rata nilai kognitif posttest kelas eksperimen sebesar 76 dan kelas kontrol sebesar 62. Aspek Afektif dalam kelas eksperimen pertemuan 1 adalah 16,79, pertemuan II sebesar 17, 91, pertemuan III sebesar 19,20, pertemuan IV sebesar 20,20 dan pertemuan V adalah sebesar 21,29 maka terjadi peningkatan dan tergolong pada kategori Sangat baik nilai observasi sikap siswa pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol pertemuan I adalah 12,87, pertemuan II sebesar 12,91, pertemuan III sebesar 12,91, pertemuan IV sebesar 12,91 dan pertemuan V adalah sebesar 12,95. Semua siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar kognitif. Peningkatan hasil belajar aspek kognitif kelas eksperimen yaitu sebesar 26, sedangkan kelas kontrol sebesar 1,2.

Hasil uji hipotesis dengan *Independent t-test* diperoleh :

- a. 0,02
- b. 0,03

B. Saran

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Play* hanya salah satu dari beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu model ini dapat melengkapi model yang lain.

Berdasarkan penelitian ini peneliti memberikan saran:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah sebagai penyelenggaraan pendidikan anak sekolah dasar (SD) hendaknya dapat meningkatkan hasil belajar, misalnya dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi khususnya model pembelajaran *Role Play* atau bermain peran agar pembelajaran dikelas tidak membosankan.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat menggunakan model *Role Play* sebagai alternative dalam kegiatan pembelajaran, karena model *Role play* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan kajian untuk dapat dimanfaatkan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan

lembar angket untuk mengetahui hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik terhadap model *Role Play*.

4. Bagi siswa

Siswa pada saat pelaksanaan penerapan model *Role Play* dalam pembelajaran hendaknya menguasai materi yang disampaikan dan lebih menunjukkan penghayatan peran agar situasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani.2013.*Metode Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradugma Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya .
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamrah, Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara .
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Amara Books.
- Herliani, Elli & Indrawati. (2009). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Heruman. 2013. *Model pembelajaran Matematika Disekolah Dasar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardy Wiyani. 2013. *Psikologi Pendidikan :Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Israwan, Fandi. 2014. Metode pembelajaran Bermain Peran (Role Playing). http://www.academia.edu/8748398/metode_pembelajaran_bermain_peran_role_playing. Diakses pada 23 Februari 2016.
- Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Volume: 8 Nomor: 2.
- Mulyono. (2012).*Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Musfiqon. 2012. *Paduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ngalim Purwanto. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dam Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

- Samatowo, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta : PT. Indeks
- Santoso, Ras Budi Eko. 2011. <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.html> *Model Pembelajaran Role Playing.html*. Diakses 25 Desember 2016.
- Sigit Prasajo,dkk. 2013. Penggunaan Metode Role Playing Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD. Vol. 1. Hal 1-8. Diakses pada 18 Februari 2017
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana.2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, Adi, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudaryono dan Hariyanto. 2012. *Be;ajar dan Pembelajaran : Teoro dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sumiati dan Asra, M. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain.(2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B.2010.*Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta:PT. Bumi Aksara.

LAMPIRAN 1
SURAT IJIN PENELITIAN





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 0955/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 1114/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 3053/SK/BAN-PT/Akred/S/XII/2016)
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 325554

Nomor : 003.FKIP/MHS/II.3.AU/F/2017
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI

Kepada
 Yth. Kepala SD Negeri Keceme 1 Caturharjo
 Di
Kab. Sleman

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Fitriana Rofik Nurjanah
N P M	: 13.0305.0170
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA
Lokasi / Obyek	: SD Negeri Keceme 1 Caturharjo
Waktu Pelaksanaan	: 28 Februari 2017 – 31 Mei 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 21 Februari 2017

 Dr. Subiyanto, M.Pd.
 N/P. 19570807 198303 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KECEME 1
Alamat : Keceme, Caturharjo Sleman. Kode Pos: 55515
Telp: 0828275081 Email: sdnkeceme1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No: 87/SD.KI/V/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Susanti, S.Pd.
NIP : 19620222 19800 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Keceme 1, Sleman

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Fitriana Rofik Nurjanah
NPM : 13.0305.0170
Jurusan / Fakultas : PGSD/ Fakultas Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammaadiyah Magelang

Benar-benar telah mengadakan Penelitian Eksperimen dengan judul “ PENGARUH MODEL PEMBELARAN ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA 2017” di SD Negeri Keceme 1, Caturharjo, Sleman selama 3 bulan mulai tanggal 28 Februari 2017 s/d 31 Mei 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Sleman , Mei 2017
Kepala SD N Keceme 1



Dwi Susanti, S.pd
NIP. 19620222 19800 2 001

LAMPIRAN 2
SILABUS, RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP),
NASKAH ROLE PLAY, MATERI AJAR, SOAL PRETEST DAN
POSTTEST



SILABUS TEMATIK 8

TEMA : LINGKUNGAN

Kelas II Semester 2

Standar Kompetensi :

1. Bahasa Indonesia : **Berbicara**

6. Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita.

Menulis

8. Menulis permulaan dengan mendeskripsikan benda di sekitar dan menyalin puisi anak

2. Matematika : 3. Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka

4. Mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana.

3. Ilmu Pengetahuan Alam : 3. Mengenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya.

memahami peristiwa alam dan pengaruh matahari dalam kehidupan sehari-hari

4. Ilmu Pengetahuan Sosial : 2. Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga.
5. Seni Budaya dan Keterampilan : 9. Mengekspresikan diri melalui seni rupa.
11. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik.
14. Menerapkan teknologi sederhana dalam keterampilan.
6. Bahasa Sunda : Memahami dan menanggapi berbagai jenis dan bentuk wacana tulis (teks) dengan membaca nyaring, membaca kakawihan dan membaca dongeng.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
Bahasa Indonesia						
6.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar sesuai cirri-cirinya dengan menggunakan kalimat yang mudah dipahami orang lain	Mendeskripsikan ciri-ciri tumbuhan dan hewan	● Mendengarkan cerita dan memperagakan gerak dan suara binatang ● Menjelaskan ciri-ciri yang ada pada tumbuhan, hewan dengan terperinci seperti kuda tidak langsung besar tetapi kecil dulu, serta menjelaskan tempat hidup hewan ● Mendengarkan guru bercerita dan dapat mengungkapkan kembali ke alam tulisan dan dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan isi cerita dengan kata-kata sendiri	● Menirukan gerak dan suara binatang tertentu ● Menjelaskan cirri-ciri tumbuhan dan binatang secara rinci baik itu nama, ciri khas, suaranya, tempat hidup dengan pilihan kata runtut ● Mendeskripsikan ciri-ciri benda tumbuhan oleh seorang teman dan teman lainnya menebak ● Menceritakan kembali cerita yang didengar dengan menggunakan kata-kata sendiri	Teknik Lisan tulisan Perbuatan Portofolio Tugas Bentuk Instrumen Lisan tulisan Perbuatan	20 x 35'	Buku Bahasa dan Sastra Indonesia Gambar binatang dan tumbuhan Koran dan majalah
6.2 Menceritakan						

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri	Bercerita			Portofolio Tugas Instrumen Lisan tulisan Perbuatan Portofolio Tugas		Buku puisi
8.1 Mendeskripsikan tumbuhan atau binatang di sekitar secara sederhana dengan bahasa tulis	Binatang dan tumbuhan	● Mendiktekan kalimat yang berhubungan dengan binatang dengan menggunakan huruf kapital ● Melengkapi cerita dengan kata yang tepat ● Menjelaskan tentang penulisan hurup kapital	● Menulis kalimat yang didiktekan dengan kata yang berhubungan dengan tumbuhan dan binatang ● Melengkapi cerita tentang binatang dengan kata yang tepat ● Menulis nama tumbuhan yang berhak dan binatang			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
8.2 Menyalin puisi anak dengan huruf tegak bersambung yang rapi	Cara penulisan huruf besar/kapital yang benar • Mendeklamasikan puisi	yang benar dan penggunaan tanda baca • Menyalin tulisan yang menggunakan huruf kapital pada nama tumbuhan berbuah dan binatang yang hidup di air. • Memberi contoh cara menulis yang baik dan benar • Menjelaskan cara membuat sebuah karangan • Menyusun dan mengungkapkan sebuah puisi melalui gambar yang telah tersedia ke dalam tulisan tegak bersambung yang rapi • Mengapresiasikan karangan yang berisi kesenangan/ketidaksenangan dituangkan ke dalam tulisan tegak bersambung menggunakan bahasa	hidup di air.tua,pekerjaannya, nama anggota keluarga dengan menggunakan huruf kapital dan tanda baca • Menyalin kalimat cetak/lepas menjadi tegak bersambung sebanyak 5 kalimat • Menulis puisi pendek yang melanjutkan sebuah gambar yang sudah disediakan • Menulis karangan sederhana tentang			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		sendiri	kesukaan/ketidaksukaan dengan tulisan yang rapi dan kecepatan tertentu • Mendeklamasikan puisi dengan lafal dan intonasi dan mimik yang tepat			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
Matematika 3.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka 3.2 Melakukan pembagian dua angka/bilangan dua angka 3.3 Melakukan operasi hitung bilangan campuran	• Perkalian • Pembagian • Campuran perkalian dan pembagian	• Mengaplikasikan perkalian dalam kehidupan sehari-hari dan dalam penyelesaian soal cerita • Mengaplikasikan hitung bilangan pembagian dalam kehidupan sehari-hari dan penerapannya dalam soal cerita • Mendemonstrasikan cara cepat menghafal perkalian • Mendemonstrasikan cara pembagian yang tepat • Menugaskan pada anak untuk mengelompokkan bangun datar menurut bentuknya	• Mengingat fakta perkalian sampai 5 x 10 dengan berbagai cara • Mengingat fakta pembagian sampai dengan 50 dengan berbagai cara • Menghitung secara cepat perkalian dan pembagian bilangan sampai dengan 50 • Mengelompokkan bangun datar menurut bentuknya • Menggunakan bangun	Teknik Lisan tulisan Perbuatan Portofolio Tugas Bentuk Instrumen Tertulis Perbuatan Portofolio Tugas	20 jp x 35 menit	Buku Matematika Gambar bangun datar Alat peraga yang sesuai dengan materi

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
4.1 Mengelompokkan bangun datar	• Bangun datar	- Menjelaskan bangun datar yang dapat dipahami anak - Menjelaskan dan menentukan banyaknya titik sudut, garis sisi pada bangun datar - Membuat bangun datar dengan ukuran yang telah ditentukan	datar menurut ukurannya - Menentukan unsur bangun datar yaitu titik sudut, garis, sisi - Menentukan unsur-unsur bangun datar yaitu sudut - Menggambar dan membuat bangun persegi, segi tiga, segi empat, persegi panjang dengan menemu tunjukkansudut.	Instrumen Lisan tulisan Perbuatan Portofolio Tugas		
4.2 Mengenal sisi-sisi bangun datar	• Bangun datar dan unsure bangun datar					
4.3 Mengenal sudut-sudut bangun datar						
Ilmu Pengetahuan Alam						
3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar	Sumber panas dan energi	- Memberikan contoh benda yang menjadi sumber bunyi, cahaya dan panas - Mempraktekan mencari sumber bunyi dengan	- Mencari sumber panas, bunyi dan cahaya melalui alat rumah tangga - Mencari contoh alat	Teknik Lisan tulisan	8 x 35'	Buku IPA Kelas 2

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
dan cara menghematnya.		menggunakan benda yang ada di lingkungan rumah	rumah tangga yang menggunakan energi	Perbuatan		Senter
		● Menjelaskan tentang kegunaan energi listrik ● Memberikan contoh yang berhubungan dengan energi yang sering digunakan sehari-hari ● Menguraikan tentang kedudukan matahari pada waktu pagi hari, siang dan sore. ● Menjelaskan perbedaan matahari pada pagi, siang dan sore hari ● Memperagakan antara kedudukan matahari dengan bayang-bayang ● Menjelaskan kegunaan panas dan cahaya matahari ● mempraktekannya dalam kegiatan sehari-hari seperti menjemur pakaian	● Memberikan contoh jenis energi yang sering digunakan sehari-hari ● Memberi alasan penggunaan energi listrik ● Menceritakan kedudukan matahari pagi, siang dan sore hari ● Membedakan panas matahari pada pagi, siang dan sore hari ● Menceritakan adanya hubungan antara kedudukan matahari dengan bayang-bayang yang terbentuk ● Menjelaskan kegunaan	Portofolio		Setrika, Tv, kompor gas
4.1 Mengidentifikasi kenampakan matahari pada pagi, siang dan sore hari				Tugas		Buku Sains
				Bentuk Instrumen		Alat peraga
				Lisan tulisan		
				Perbuatan		Buku Sains
				Portofolio		
				Tugas		Kreatifitas Guru
				Instrumen		
				Lisan tulisan		
4.2 Mendeskripsikan kegunaan panas dan cahaya matahari dalam kehidupan sehari-hari						

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
Ilmu Pengetahuan Sosial 2.2 Menceritakan pengalaman dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga 2.3 Memberi contoh bentuk kerjasama di lingkungan tetangga	● Menceritakan pengalaman ● Lingkungan alam dan lingkungan buatan	● Menceritakan pengalaman diri sendiri dan keluarga ● Menjelaskan dan memberi contoh seperti percakapan tentang diri sendiri ● Mengklasifikasi yang termasuk lingkungan alam dan lingkungan buatan ● Menguraikan pengertian lingkungan alam dan buatan ● Membiasakan anak untuk selalu membuang sampah	panas dan cahaya matahari dalam kehidupan sehari-hari ● Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan keluarga ● Memperagakan peran tentang diri sendiri ● Menceritakan keadaan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah ● Memberikan contoh cara memelihara dan menjaga lingkungan alam di sekitar kita ● Menceritakan pengalaman membersihkan	Perbuatan Portofolio Tugas Teknik Lisan tulisan Perbuatan Portofolio Perbuatan Bentuk Instrumen Lisan tulisan Perbuatan	8 x 35'	Buku IPS Lingkungan sekitar Gambar pemandangan alam dan buatan Taman sekolah

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
Seni Budaya dan Keterampilan 9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar ekspresi. 11.2 Mengekspresikan diri melalui alat musik/ sumber	- Membuat cetak tinggi - Seni musik	pada tempatnya Mengungkapkan pengalaman masing-masing siswa tentang membersihkan lingkungan	lingkungan di sekitar rumah	Portofolio Perbuatan Instrumen Lisan tulisan Perbuatan Portofolio Perbuatan	2 x 35'	Buku sumber SBYKL Kls. 2 Alat musik Cat warna
		- Mempraktekan ekspresi cetak gambar dengan berbagai motif imajinatif dari bahan alami - Mempraktekan cara membunyikan alat musik ritmis - Menjelaskan cara pembuatan cat warna dari	- Membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai motif imajinatif - Membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai cetakan dari bahan alami - Memainkan alat musik ritmis dengan cara yang benar	Teknik Praktek Bentuk Instrumen		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK/ PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
bunyi sederhana. 14.1 Menjelaskan cara pembuatan cat pewarna dari bahan buatan yang aman.	Pembuatan cat warna dari bahan buatan dan alam	bahan alam dan buatan Mendemonstrasikan cara pembuatan cat warna dari bahan buatan dan bahan alam	- Mengatur komposisi ukuran bahan dan alat pembuatan cat warna dari bahan alam - Mendemonstrasikan cara pembuatan cat warna dari bahan buatan	Praktek Instrumen Praktek		Bahan alami dan buatan

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: SD N Keceme 1
Kelas / Semester	: II (dua) / 2 (Dua)
Tema	: Lingkungan
Pertemuan ke	: 1
Alokasi waktu	: 2x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar kompetensi

Ilmu Pengetahuan Alam

3. Mengetahui berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya.

Bahasa Indonesia

Bercerita

6. Menyampaikan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita.

B. Kompetensi dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya

Bahasa Indonesia

Bercerita

- 6.1 Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri

C. Indikator

Ilmu Pengetahuan Alam

1. Kognitif

3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi contoh sumber energi bunyi, panas, gerak, cahaya melalui *Role Play* yang disampaikan dengan benar

3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi contoh sumber energi bunyi, panas, gerak, cahaya melalui alat rumah tangga yang menggunakan energi dalam naskah *Role Play* dengan benar..

2. Afektif

3.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab

3.1.2.2 Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan disiplin

3.1.2.3 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa hormat dan rasa ingin tahu

3.1.2.4 Siswa mau maju didepan kelas dengan rasa percaya diri.

3. Psikomotorik

3.1.3.1 Siswa mampu membaca dan menceritakan kembali naskah pembelajaran *Role play* dengan lafal dan intonasi yang tepat .

3.1.3.2 Siswa mampu menggunakan media dengan benar.

Bahasa Indonesia

1. Kognitif

6.1.1.1 Siswa mampu memahami teks bacaan cerita dengan tepat

2. Afektif

6.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran model *Role play* dengan tertib

3. Psikomotorik

6.1.3.1 Menceritakan teks bacaan cerita yang dibaca menggunakan kalimat atau kata-kata sendiri.

D. Tujuan pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam

1. Kognitif

a. Melalui permainan peran *Role play* siswa mampu menentukan contoh energy bunyi, panas, gerak, cahaya yang sering digunakan dengan benar

b. Melalui ceramah siswa mampu memahami gambar lampu yang digunakan dalam pembelajaran dengan benar..

2. Afektif

a. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.

b. Melalui diskusi siswa mampu melaksanakan tugas dengan kerjasama

3. Psikomotorik

a. Melalui penugasan siswa mampu menunjukkan contoh sumber energy dengan tepat.

- b. Melalui tanya jawab siswa mampu menjelaskan energi yang ada dilingkungan sekitar dengan benar.

Bahasa Indonesia

1. Kognitif

- a. Melalui *Role Plays* siswa mampu memahami teks bacaan cerita dengan benar.
- b. Melalui ceramah siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran dengan tepat

2. Afaktif

- a. Melalui penugasan siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.
- b. Melalui ceramah siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib.

3. Psikomotorik

- a. Melalui penugasan siswa mampu menuliskan kembali cerita yang disampaikan dengan benar.
- b. Melalui demonstrasi siswa mampu membaca teks cerita pendek dengan benar.

C. Materi pembelajaran

1. Materi pokok

- a. Ilmu Pengetahuan Alam
Sumber energi panas, cahaya, bunyi, gerak
- b. Bahasa Indonesia

Bercerita

2. Kisi-kisi materi ajar (Terlampir)

3. Metode pembelajaran (Terlampir)

4. LKS (Terlampir)

E. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

- 1. Model pembelajaran : *Role Play*
- 2. Metode pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, demontarsi, Penugasan, Diskusi, Demonstrasi, Tanggung jawab .
- 3. Pendekatan pembelajaran : Student cantre

[illegible]

	“air”.dengan sumber energy 4. Masing-masing siswa diberi skenario <i>Role Play</i> tentang sumber energy			
Kegiatan inti	Tahap 2 (Inquiry / Menemukan) 1. Guru menanyakan kepada siswa tentang sumber energy yang siring digunakan disekolah? 2. Guru bertanya pada siswa apa manfaat energy tersebut ? 3. Guru bertanya pada siswa “apakah siswa sudah tahu tentang apa kegunaan sumber energi?” Tahap 3 (Questioning / Bertanya) 1. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan jalannya Role Play atau bermaian peran sumber –sumber energi (<i>mengkomunikasikan</i>) 2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kegunaan sumber-sumber energi (<i>mengkomunikasikan</i>) Tahap 4 (Learning Community / Masyarakat Belajar) 1. Guru membentuk kelompok menjadi 2 kelompok 2. Siswa dijelaskan oleh guru tentang <i>Role play</i> atau bermain peran 3. Siswa yang telah dipilih guru untuk memerankan drama <i>Role Play</i> mempersiapkan diri terlebih dahulu . persiapan dilakukan dengan memakai nametag bertuliskan tokoh-	Tanya jawab Tanya jawab Tanya jawab Tanya jawab Ceramah Diskusi Ceramah, Penugasan	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Tanggung jawab Rasa ingin tahu Disiplin Kerjasama Tanggung jawab	5 menit 5 menit 10 menit

	tokoh yang masing-masing siswa memerankanya. <i>(mengkomunikasikan)</i>			
	4. Siswa pemeran memainkan drama sumber energi dengan naskah <i>Role Play</i> yang disediakan (<i>mencoba</i>)	Ceramah	Percaya diri	
	5. Guru mengawasi dan mengarahkan jalannya Role play <i>(mengkomunikasikan)</i>	Tanya jawab	Tanggung jawab	
	6. Masing-masing siswa mengerjakan soal kelompok yang diberikan oleh guru tentang sumber energi dan kegunaanya <i>(mengkomunikasikan, mencoba)</i>	Demonstrasi	Percaya diri	
	7. Siswa dengan bimbingan guru menarik kesimpulan hasil pembelajaran hari ini mengenai sumber-sumber energi dan	Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
	Tahap 5 (Modelling)			
	8. Guru bertanya pada siswa siapa yang berani maju kedepan untuk membantu Guru	Penugasan	Demonstrasi	10 menit
	9. Guru mengajak siswa untuk bermain peran sumber energi dan kegunaanya	Penugasan	Rasa ingin tahu	
	Tahap 6 (Penilaian)			
	1. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dipahami tentang materi sumber energi yang telah disampaikan		Tanggung jawab	15 menit
	2. Guru menyuruh siswa untuk membuka Modul IPA		Tanggung jawab	
	3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru			
	4. Guru menilai dan mengevaluasi hasil belajar individu			

Kegiatan penutup	1. Guru mengulang kembali kerja siswa dan membimbing siswa untuk membuat rangkuman simpulan hasil pembelajaran	Tanya jawab	Rasa ingin tahu	10 menit
	2. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan di rumah	Penugasan	Tanggung jawab	
	3. Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan tepuk-tepuk tangan	Cermah	Rasa ingi tahu	
	4. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah hadiah		Rasa ingin tahu	
	5. Sebagai penutup pembelajaran guru memimpin doa dan salam		Religius	

G. Media, Alat, Sumber Pembelajaran

1. Media : Lingkungan sekolah,/ kelas, Gambar lampu, setrika, kipas angin(dari spon hati) dan name tag
2. Alat : Benda di lingkungan kelas.
3. Sumber belajar :
 - a. Buku paket (BSE, 2008. Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 94-115)
 - b. Buku paket (BSE, 2008. Buku Bahasa Inonesia untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 54-78)

H. Evaluasi Pembelajaran

- a. Prosedur tes : Tes akhir (*posttest*)
- b. Jenis tes : Tertulis
- c. Bentuk tes : Pilihan ganda
- d. Alat tes : Soal terlampir
- e. Kunci Jawaban : Terlampir

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian
 - a. Penilaian proses
Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.
 - b. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa
2. Intruksi penilaian (terlampir)
3. Kisi-kisi penilaian
4. Lampiran lampiran
 - a. Materi
 - b. Lembar soal evaluasi
 - c. Naskah Drama
 - d. Lembar Kerja kelompok dan soal evaluasi

J. Penilaian

Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk	Pedoman pensekoran
Kognitif	Ilmu Pengetahuan Alam 1. Kognitif 3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi <i>Role Play</i> yang disampaikan dengan benar 3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi contoh alat rumah tangga yang menggunakan energy dalam naskah <i>Role Play</i> dengan benar. Bahasa Indonesia 1. Kognitif 6.1.1.1 Siswa mampu memahami teks bacaan cerita dengan tepat	Tertulis	Pilihan ganda	Pedoman pensekoran (Terlampir)

	teks bacaan cerita dengan tepat			
Afektif	Ilmu Pengetahuan Alam 2. Afektif 6.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab. Bahasa Indonesia 2. Afektif 6.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib	Pengamatan	Observasi	Pedoman pensekoran (Terlampir)
Psikomotorik	Ilmu Pengetahuan Alam 3. Psikomotorik 3.1.3.1 Siswa mampu membaca dan menceritakan kembali naskah pembelajaran <i>Role play</i> dengan lafal dan intonasi yang tepat 3. Psikomotorik 6.1.3.1 Menceritakan teks yang dibaca menggunakan kalimat atau kata-kata sendiri.	Praktik	Daftar periksa	Pedoman pensekoran (Terlampir)

Sleman, 2017

Mengetahui,

Guru Kelas II A



Ida Nuriani, S.Pd
NIP. 19780124 201406 2002

Praktikan



Fitriana Rofik Nurjanah
NPM.13.0305.0170



Kepala SD N Keceme 1

Dwi Susanti, S.Pd

NIP. 19620222 19800 2 001

KISI-KISI MATERI AJAR

No	Indikator	Materi pokok	Metode	PKB	Sumber belajar
1.	Ilmu Pengetahuan Alam 3.1.1 Kognitif 3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi <i>Role Play</i> yang disampaikan dengan benar 3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi contoh alat rumah tangga yang menggunakan energy dalam naskah <i>Role Play</i> dengan benar. 3.1.2 Afektif 3.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab 3.1.3 Psikomotorik 3.1.3.1 Siswa mampu menceritakan kembali naskah <i>Role Play</i> dengan lafal dan intonasi yang tepat	(Sumber energi panas, bunyi, suara gerak)	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, Kerja kelompok.	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Tekun, Rasa hormat,	a. Buku paket (BSE, 2009. Buku Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman: 144-78)
2	Bahasa Indonesia 6.1.1 Kognitif 6.1.1.1 Siswa mampu memahami teks bacaan dengan tepat 6.1.2 Afektif 6.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib 6.1.3 Psikomotorik 6.1.3.1 Menceritakan teks yang dibaca menggunakan kalimat atau kata-kata sendiri.	Membaca	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Kerja kelompok, Diskusi, Tanya jawab	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Tekun, Rasa hormat,	a. Buku paket (BSE, 2008. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 41-68)

Tepuk Air

Buat mandi prok 3x
 Jebar ...jebur
 Buat Minum prok 3x
 Glek....glek...glek...glek
 Buat mencuci prok 3x
 Kucek...kucek
 Buat berenang prok 3x
 Slurup.....



Mendengarkan bacaan teks cerita pendek

Hemat energi

Setiap rumah menggunakan listrik
 Listrik sumber energi tahukah kamu
 Energi berkurang setiap hari
 Hematlah energi untuk hiduomu nanti
 Matikan lampu selesai digunakan
 Matikan televisi selesai ditonton
 Matikan keran air jika tidak digunakan

b. *Ayo bacalah cerita berikut !*

Dino

Dino suka sekali menonton televisi
 Sampai dino tertidur televisi tetap menyala
 Ibu nasihati dino jika seperti itu dino sudah membuang energi listrik
 Jika ingin tidur matikan televisi dahulu
 Jika tidak menonoton televisi dino suka membaca majalah
 Dino membaca dikamar
 Ruang kamar ruang terang dino tidak menyalakan lampu
 Dino pikir dengan cara seperti itu sudah hemat energi

MEDPEM "LAMP"
(MEDIA PEMBELAJARAN SUMBER ENERGI)



LEMBAR KERJA SISWA (LKS)



Disusun Oleh :

Fitriana Rofik Nurjanah

NPM. 13.0305.0170

LEMBAR KERJA SISWA

“ MEDPEM” LAMP ”

Satuan pendidikan : SD N Keceme 1
 Kelas / Semester : II (dua) / 2(Dua)
 Tema : Lingkungan
 Pertemuan ke : 1
 Alokasi waktu : 2x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar kompetensi

Ilmu Pengetahuan Alam

3. Mengenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya.

Bahasa Indonesia

1. Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita.

B. Kompetensi dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.3 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya

Bahasa Indonesia

- 6.1 Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri

A. Alat dan bahan

1. Buku
2. Pensil
3. Penghapus

B. Langkah kerja

1. Guru membagi kelompok, setiap kelompok 4-5 anggota siswa
2. Guru membaca aturan-aturan yang harus ditaati
3. Siapkan alat dan bahan (buku,dan alat tulis)
4. Setiap kelompok diberikan lembar kerja oleh guru
5. Setiap kelompok menuliskan Sumber sumber energy yang sering digunakan dalam kehidupan sehari hari
6. Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas.

C. Tabel lembar kerja siswa

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama & Presensi:

1.
2.
3.
4.
5.

Lembar kerja untuk Kelompok

Pertunjuk

2. Kerjakan bersama teman satu kelompok
3. Kerjakan sebaik mungkin
4. Selamat mengerjakan

a. Apa pesan yang disampaikan dalam hemat energy tersebut ? tuliskan dengan kata-katamu sendiri!

.....

.....

.....

.....

b. Lengkapi cerita berikut !

Dino suka sekali menonton

Sampai dino tertidur televisive tetap

Ibu dino jika seperti itu dino sudah

membuang



jika ingin tidur matikan



dahulu

Dino suka membaca



Ruang kamar kurang



Dino



Dengan cara seperti itu



Sudah hemat



Penilaian

Rubrik kognitif

1. Soal evaluasi

Soal posttest terdiri dari 15 Soal, tiap jawaban benar diberi skor 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban benar} \times 100}{10}$$

$$= 100$$

Rubrik afektif

No.	Karakter	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin	Menyelesaikan tugas sebelum waktu habis	Selesaikan pada waktu habis	Terlambat sedikit	Tidak menyelesaikan tugas tepat waktu
2.	Rasa hormat	Tidak berbicara saat guru berbicara	Mendengarkan guru, namun tidak member feedback	Sering ikut bicara saat teman ada yang berbicara	Sering berbicara saat guru berbicara
3.	Tekun	Terus mencoba dan mau bertanya pada guru	Mau mencoba, masih malu bertanya pada guru	Mau mencoba, bila di dukung	Tidak mau mencoba
4.	Tanggung jawab	Mengerjakan semua tugas yang diberikan	Mengerjakan , meski ada sedikit keluhan	Mengerjakan namun banyak mengeluh	Ada tugas yang dilalaikan
5.	Rasa ingin tahu	Selalu ingin tahu jika guru sedang menerangkan	Ingin tahu, masih malu bertanya pada guru	Ingin tahu, bila ditunjuk	Tidak ingin tahu
6.	Percaya diri	Mau maju ke depan kelas tanpa disuruh	Maju ke depan kelas, masih malu	Maju kedepan ke kelas, biladi tujuk	Tidak maju ke depan kelas

Penilaian afektif

No.	Kriteria yang diharapkan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin				
2.	Rasa hormat				
3.	Tekun				
4.	Tanggung jawab				
5.	Rasa ingin tahu				
6.	Percaya diri				

Kriteria penilaian :

19-24 = A (baik sekali)

13-18 = B (baik)

7-12 = C (cukup)

≤6 = D (Kurang)

Rubrik Psikomotorik

No.	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
1.	Membaca	Siswa mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa kurang mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa belum mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya
2.	Kerapian	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan rapi tanpa bimbingan dan disuruh tanpa guru	Siswa mengerjakan tugas dengan rapi, tapi masih disuruh dengan guru	Siswa mengerjakan tugas dengan arahan dan bantuan guru dengan rapi	Siswa masih belum rapi dan selalu perlu bimbingan dalam menyelesaikan tugas
3.	Penggunaan media	Siswa mampu menggunakan media tanpa bimbingan dalam menentukan dan menyelesaikan tugas	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan menggunakan media	Siswa mengerjakan tugas menggunakan media dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu memahami penggunaan media sebagai menentukan rumus

Penilaian Psikomotorik

No.	Nama peserta didik	Kriteria penilaian			Jumlah	Kategori
		Membaca	Kerapian	Penggunaan media		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
Dst						

Rubrik Pedoman Penskoran**Skor Maksimal = 12**

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup Baik (CB)	2
Belum Baik (BB)	1

Kategori	
10 – 12	A
7 – 9	B
4 – 6	C
3 – 0	D

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Satuan pendidikan	: SD N Keceme 1
Kelas / Semester	: II (dua) / 2 (Dua)
Tema	: Lingkungan
Pertemuan ke	: 2
Alokasi waktu	: 2x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar kompetensi

Ilmu Pengetahuan Alam

3. Mengenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaanya.

Ilmu Pngtahuan Sosial

2. Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga.

B. Kompetensi dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial

- 2.3 Memberi contoh bentuk kerjasama di lingkungan tetangga

C. Indikator

Ilmu Pengetahuan Alam

1. Kognitif

- 3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi alat-alat rumah tangga yang menggunakan energi *Role Play* yang disampaikan dengan benar
- 3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi contoh alat rumah tangga yang menggunakan energy dalam naskah *Role Play* dengan benar..

2. Afektif

- 3.1.2.5 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab

3.1.2.6 Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan disiplin

3.1.2.7 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa hormat dan rasa ingin tahu

3.1.2.8 Siswa mau maju didepan kelas dengan rasa percaya diri.

3. Psikomotorik

3.1.3.1 Siswa mampu membaca dan menceritakan kembali naskah pembelajaran *Role play* dengan lafal dan intonasi yang tepat.

3.1.3.3 Siswa mampu menggunakan media dengan benar.

Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Kognitif

2.1.1.1 Siswa mampu memahami dan menceritakan keadaan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah

2.1.1.2 Siswa dapat Memberikan contoh cara memelihara dan menjaga lingkungan alam di sekitar kita

2. Afektif

2.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab

3. Psikomotorik

2.1.3.1 Siswa mampu menceritakan pengalaman membersihkan lingkungan yang dibaca dengan tepat.

D. Tujuan pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam

4. Kognitif

c. Melalui permainan peran siswa mampu menentukan contoh alat-alat rumah tangga yang menghasilkan energi yang sering digunakan dengan benar

d. Melalui *Role Play* siswa mampu memahami gambar yang digunakan dalam pembelajaran dengan benar.

5. Afaktif

c. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.

- d. Melalui diskusi siswa mampu melaksanakan tugas dengan kerjasama
- 6. Psikomotorik
 - c. Melalui penugasan siswa mampu menunjukaan contoh sumber energy yang sering digunakan dengan tepat.
 - d. Melalui tanya jawab siswa mampu menjelaskan energi yang ada dilingkungan sekitar dengan benar.

Ilmu Pengetahuan Sosial

- 4. Kognitif
 - c. Melalui *Role Play* siswa mampu memahami teks bacaan cerita Lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan benar.
 - d. Melalui ceramah siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran dengan tepat
- 5. Afaktif
 - c. Melalui penugasan siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.
 - d. Melalui ceramah siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib.
- 6. Psikomotorik
 - c. Melalui penugasan siswa mampu menuliskan kembali cerita yang disampaikan dengan benar.
 - d. Melalui demonstrasi siswa mampu membaca teks cerita pendek dengan benar.

E. Materi pembelajaran

- 1. Materi pokok
 - c. Ilmu Pengetahuan Alam
Alat-alat penghasil energi
 - d. Ilmu Pengetahuan Sosial
Lingkungan Alam dan lingkungan Buatan
- 2. Kisi-kisi materi ajar (Terlampir)

3. Metode pembelajaran (Terlampir)
4. LKS (Terlampir)
- F. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran
4. Model pembelajaran : *Role Play*
5. Metode pembelajaran : Ceramah, Penugasan, Diskusi, Demonstrasi,
6. Pendekatan pembelajaran : Student centere

Kegiatan	Diskripsi kegiatan	Metode	Pendidikan karakter	Alokasi waktu
Pra pendahuluan	1. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis 2. Guru membimbing siswa untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing	Ceramah	Peduli sosial Religious	5 menit
Kegiatan pembuka	1. Guru memberikan salam 2. Guru menyampaikan appresepsi dan melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Mengkondisikan siswa belajar secara fisik dan mental untuk mengikuti pembelajaran. 4. Siwa dengan bimbingan guru menyiapkan atau mengkondisikan kelas agar ruangan dapat digunakan untuk proses <i>Role play</i>. Meja dan kursi diatur sedemikian rupa agar bagian depan kelas longgar dan dapat digunakan untuk kegiatan <i>Role play</i> terkait sumber energi 5. Apersepsi, berupa Tanya jawab . Guru berkata ,” pernahkah kalian mendengar Radio ” mungkin siwa menjawab” pernah bu” ,	penugasan Ceramah Demostrasi Ceramah	Rasa hormat Disiplin Tanggung jawab Rasa ingin tahu Demostrasi	10 menit

	Jika kita mendengarkan radio radio mengeluarkan apa anak-anak , mungkin siswa menjawab “bunyi bu” Tahap 1 (Konstuktivisme Membangun) 1. Mengajak berdinamika dengan (lagu relevan) 2. Guru menceritakan lingkungan alam dan buatan 3. Guru mengaitkan Lingkungan alam dan buatan dengan alat- alat penghasil sumber energi yang sering digunakan dilingkungan sekitar dengan menyuruh siswa membuang sampah ditempatnya . 4. Mengatur ruang belajar/kelas dengan cara meminta siswa untuk merapikan /meminggirkan kursi atau yang dapat mengganggu dalam proses pembelajaran 5. Masing-masing siswa diberi scenario <i>Role play</i> tentang alat-alat penghasil sumber energi.	Ceramah	Tanggung jawab	
Kegiatan inti	Tahap 2 (Inquiry / Menemukan) 1. Guru menanyakan kepada siswa tentang alat-alat sumber enrgi yang kita gunakan dalam kehidupan	Tanya jawab	Rasa ingin tahu Rasa ingin	10 menit

	sehari-hari ? 2. Guru mengeluarkan media berupa “Gambar Setlika” dan menanyakan kepada siswa 3. Setelah itu guru menjelaskan dan memberikan contoh guru menjelaskan manfaat serta energi yang dipakai?	Tanya jawab	tahu	
	Tahap 3 (Questioning / Bertanya) 1. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan jalannya <i>Role Play</i> atau bermain peran sumber –sumber energi (<i>mengkomunikasikan</i>) 2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kegunaan alat-alat penghasil energi (<i>mengkomunikasikan</i>)	Demonstrasi	Demonstrasi	
	Tahap 4 (Learning Community / Masyarakat Belajar) 1. Guru membentuk kelompok menjadi 2 kelompok 2. Siswa yang telah dipilih guru untuk memerankan drama <i>Role Play</i> mempersiapkan diri terlebih dahulu .persiapan dilakukan dengan memakai nametag bertuliskan tokoh-tokoh yang masing-masing siswa memerankanya dan membagikan alat-alat yang digunakan untuk bermain peran .	Demonstrasi	Tanggung jawab	
		Ceramah	Rasa ingin tahu	5 menit
		Diskusi		

	(mengkomunikasikan) 3. Siswa pemeran memainkan drama alat-alat penghasil energy dengan naskah <i>Role Play</i> yang disediakan (<i>mencoba</i>) 4. Guru mengawasi dan mengarahkan jalanya <i>Role play</i>(mengkomunikasikan) 5. Masing-masing siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru tentang sumber enrgi dan kegunaanya (mengkomunikasikan, <i>mencoba</i>) 6. Siswa dengan bimbingan guru menarik kesimpulan hasil pembelajaran hari ini mengenai sumber-sumber energi dan Tahap 5 (Modelling) 1. Guru memerintahkan kepada siswa untuk berdiri dan maju kemuka kelas 2. Guru mengajak siswa untuk bermain peran alat alat rumah tangga penghasil energi Tahap 6 (Penilaian) 1. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dipahami tentang alat-alat rumah tangga penghasil sumber sumber energi 2. Guru menyuruh siswa untuk membuka Modul IPA 3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru	Ceramah, Tanya jawab Penugasan Tanya jawab	Tanggung jawab Disiplin Tanggung jawab Percaya diri Rasa ingin	10 menit
--	--	--	---	----------

	4. Guru menilai dan mengevaluasi hasil belajar individu	Demonstrasi	tahu Tanggung jawab	
Kegiatan penutup	2. Guru mengulang kembali kerja siswa dan membimbing siswa untuk membuat rangkuman simpulan hasil pembelajaran 3. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan di rumah 4. Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan tepuk-tepuk tangan 5. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah hadiah 6. Sebagai penutup pembelajaran guru memimpin doa dan salam	Tanya jawab Penugasan Religious	Rasa ingin tahu Tanggung jawab Rasa ingin tahu	10 menit

G. Media, Alat, Sumber Pembelajaran

4. Media : Lingkungan sekolah,/ kelas, Gambar lampu, setrika, kipas angin(dari spon hati) dan name tag
5. Alat : Benda di lingkungan kelas.
6. Sumber belajar :
 - c. Buku paket (BSE, 2009. Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 94-115)
 - d. Buku paket (BSE, 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 92-111)

H. Evaluasi Pembelajaran

- a. Prosedur tes : Tes akhir (*posttest*)
- b. Jenis tes : Tertulis

- c. Bentuk tes : Pilihan ganda
- d. Alat tes : Soal terlampir
- e. Kunci Jawaban : Terlampir

I. Penilaian Pembelajaran

5. Teknik penilaian

c. Penilaian proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.

d. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa

6. Instruksi penilaian (terlampir)

7. Kisi-kisi penilaian

8. Lampiran lampiran

e. Materi

f. Naskah Drama

g. Lembar Kerja kelompok dan soal evaluasi

J. Penilaian

Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk	Pedoman pensekoran
Kognitif	Ilmu Pengetahuan Alam 1. Kognitif 3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi alat-alat rumah tangga yang menggunakan energy dengan <i>Role Play</i> yang disampaikan dengan benar 3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi contoh alat rumah tangga yang menggunakan energy dalam naskah <i>Role Play</i> dengan benar.	Tertulis	Pilihan ganda	Pedoman pensekoran (Terlampir)

	Ilmu Pengetahuan Sosial 2.1.1.1 Siswa mampu memahami dan menceritakan keadaan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah 2.1.1.2 Siswa dapat Memberikan contoh cara memelihara dan menjaga lingkungan alam di sekitar kita			
Afaktif	Ilmu Pengetahuan Alam 2. Afaktif 6.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab. Ilmu Pengetahuan Sosial Afektif 2.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib	Pengamatan	Observasi	Pedoman pensekoran (Terlampir)

Afektif	Ilmu Pengetahuan Alam 2. Afektif 3.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab. Ilmu Pengetahuan Sosial Afektif 2.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib	Pengamatan	Observasi	Pedoman pensekoran (Terlampir)
Psikomotorik	Ilmu Pengetahuan Alam 3. Psikomotorik 3.1.3.1 Siswa mampu membaca dan menceritakan kembali naskah pembelajaran <i>Role play</i> dengan lafal dan intonasi yang tepat Ilmu Pengetahuan Sosial 3. Psikomotorik 2.1.3.1 Siswa mampu menceritakan pengalaman membersihkan lingkungan yang dibaca dengan tepat.	Praktik	Daftar periksa	Pedoman pensekoran (Terlampir)

Sleman,

2017

Mengetahui,

Guru Kelas II A

Praktikan



Ida Nuriani, S.Pd
NIP. 19780124 201406 2002



Fitriana Rofik Nurjanah
NPM.13.0305.0170



Kepala SD Kecamatan 1

Dwi Susanti, S.Pd

NIP. 19620222 19800 2 001

KISI-KISI MATERI AJAR

No	Indicator	Materi pokok	Metode	PKB	Sumber belajar
1.	Ilmu Pengetahuan Alam 3.1.1 Kognitif 6.1.1.1 Siswa mampu memahami materi alat-alat penghasil energi melalui <i>Role Play</i> yang disampaikan dengan benar. 6.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi alat-alat penghasil energi dalam naskah <i>Role Play</i> dengan benar 6.1.2 Afaktif 6.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab 6.1.3 Psikomotorik 6.1.3.1 Siswa mampu membaca dan menceritakan kembali naskah pembelajaran <i>Role play</i> dyang disampaikan dengan benar 6.1.3.2 Siswamampu menggambar jam yang ditunjukkan waktu dengan benar.	Alat-alat penghasil energy	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, Kerja kelompok.	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Tekun, Rasa hormat,	b. Buku paket (BSE, 2009. Buku Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 94-115)
2	Ilmu pengetahuan sosial 2.1.1 Kognitif 2.1.1.1 Siswa mampu memahami dan menceritakan keadaan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah	Membaca	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Kerja kelompok, Diskusi, Tanya jawab	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Tekun,	b. Buku paket (BSE, 2008. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat

	2.1.1.3 Siswa dapat Memberikan contoh cara memelihara dan menjaga lingkungan alam di sekitar kita 2.1.2 Afektif 2.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab 2.1.3 Psikomotorik 2.1.3.2 Siswa mampu menceritakan pengalaman membersihkan lingkungan yang dibaca dengan tepat.			Rasa hormat,	Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 92-111)
--	---	--	--	--------------	---

Perhatikan teks contoh kerjasama dilingkungan berikut !

Kerja Bakti

Disebuah desa yang pada penduduknya, RT19 selalu diadakan kerja bakti membersihkan lingkungan, karena sebentar lagi musim hujan telah tiba, pak RT memberitahukan warganya untuk melaksanakan kerja bakti dihari minggu. Mereka akan membersihkan saluran air supaya air mengalir dengan lancar, dengan begitu warga akan terhindar dari banjir dan penyakit. Hari minggu pagi warga sudah berkumpul didepan rumah pak RT mereka datang dengan membawa alat yang dibutuhkan untuk kerja bakti, ada yang membawa cangkul, sekop, golok dan lainnya. Pada pukul 07.30 kerja bakti dimulai, sampah yang ada disaluran air diangkat dan dikumpulkan disuatu tempat., pohon-pohon yang tumbuh dipinggir saluran air dibersihkan. Ibu ibu juga anbil bagian dalam kerja bakti itu, mereka menyediakan aneka makanan dan minuman untuk warga yang ikut kerja bakti tepat pukul 12.00 poekerjaan selesai, kini wilayah masyarakat rt 19 terlihat bersih dan indah. Kalu wilayah wilayah kita bersih maka penduduknya akan sehat dan terhidar dari penyakit,

Media pembelajaran

“MEDPRAD”



LEMBAR KERJA SISWA (LKS)



Disusun Oleh :
Fitriana Rofik Nurjanah
NPM. 13.0305.0170

LKS
LEMBAR KERJA SISWA
“ MEDPRAD”

Satuan pendidikan : SD N Keceme 1
 Kelas / Semester : II (dua) / 2 (Dua)
 Tema : Lingkungan
 Pertemuan ke : 2
 Alokasi waktu : 2x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar kompetensi

Ilmu Pengetahuan Alam

3. .Menenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaanya.

Ilmu Pengtahuan Sosial

2. Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga.

B. Kompetensi dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial

- 2.4 Memberi contoh bentuk kerjasama di lingkungan tetangga

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama & Presensi:

1.
2.
3.
4.
5.

Lembar kerja untuk Kelompok

Pertunjuk

3. Kerjakan bersama teman satu kelompok
4. Kerjakan sebaik mungkin
5. Selamat mengerjakan

c. Sebutkan apa saja yang termasuk sumber energy dalam teks bacaan kerja bakti tersebut?

.....

.....

.....

.....

Penilaian

Rubrik kognitif

1. Soal evaluasi

Soal posttest terdiri dari 10 Soal, tiap jawaban benar diberi skor 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban benar} \times 100}{10}$$

$$= 100$$

Rubrik afektif

No.	Karakter	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin	Menyelesaikan tugas sebelum waktu habis	Selesaikan pada waktu habis	Terlambat sedikit	Tidak menyelesaikan tugas tepat waktu
2.	Rasa hormat	Tidak berbicara saat guru berbicara	Mendengarkan guru, namun tidak member feedback	Sering ikut bicara saat teman ada yang berbicara	Sering berbicara saat guru berbicara
3.	Tekun	Terus mencoba dan mau bertanya pada guru	Mau mencoba, masih malu bertanya pada guru	Mau mencoba, bila di dukung	Tidak mau mencoba
4.	Tanggung jawab	Mengerjakan semua tugas yang diberikan	Mengerjakan , meski ada sedikit keluhan	Mengerjakan namun banyak mengeluh	Ada tugas yang dilalaikan
5.	Rasa ingin tahu	Selalu ingin tahu jika guru sedang menerangkan	Ingin tahu, masih malu bertanya pada guru	Ingin tahu, bila ditunjuk	Tidak ingin tahu
6.	Percaya diri	Mau maju ke depan kelas tanpa disuruh	Maju ke depan kelas, masih malu	Maju kedepan ke kelas, biladi tujuk	Tidak maju ke depan kelas

Penilaian afektif

No.	Kriteria yang diharapkan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin				
2.	Rasa hormat				
3.	Tekun				
4.	Tanggung jawab				
5.	Rasa ingin tahu				
6.	Percaya diri				

Kriteria penilaian :

19-24 = A (baik sekali)

13-18 = B (baik)

7-12 = C (cukup)

≤6 = D (Kurang)

Rubrik Psikomotorik

No.	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
1.	Membaca	Siswa mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa kurang mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa belum mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya
2.	Kerapian	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan rapi tanpa bimbingan dan disuruh tanpa guru	Siswa mengerjakan tugas dengan rapi, tapi masih disuruh dengan guru	Siswa mengerjakan tugas dengan arahan dan bantuan guru dengan rapi	Siswa masih belum rapi dan selalu perlu bimbingan dalam menyelesaikan tugas
3.	Penggunaan media	Siswa mampu menggunakan media tanpa bimbingan dalam menentukan dan menyelesaikan tugas	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan menggunakan media	Siswa mengerjakan tugas menggunakan media dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu memahami penggunaan media sebagai menentukan rumus

Penilaian Psikomotorik

No.	Nama peserta didik	Kriteria penilaian			Jumlah	Kategori
		Membaca	Kerapian	Penggunaan media		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
Dst						

Rubrik Pedoman Penskoran**Skor Maksimal = 12**

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup Baik (CB)	2
Belum Baik (BB)	1

Kategori	
10 – 12	A
7 – 9	B
4 – 6	C
3 – 0	D

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan pendidikan	: SD N Keceme 1
Kelas / Semester	: II (dua) / 2 (Dua)
Tema	: Lingkungan
Pertemuan ke	: 3
Alokasi waktu	: 2x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar kompetensi

Ilmu Pengetahuan Alam

3. .Menenal bernagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaanya.

Matematika

4. Menenal unsur-unsur bangun datar sederhana.

B. Kompetensi dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.4 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya

Matematika

- 4.1 Mengelompokkan bangun datar

C. Indikator

Ilmu Pengetahuan Alam

1. Kognitif

3.1.1.1Siswa mampu memahami materi sumber-sumber energy yang sering digunakan sehari -hari melalui *Role Play* yang disampaikan dengan benar

3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi sumber-sumber energy dalam naskah *Role Play*dengan benar..

2. Afektif

3.1.2.9 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab

3.1.2.10 Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan disiplin

3.1.2.11 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa hormat dan rasa ingin tahu

3.1.2.12 Siswa mau maju kedepan kelas dengan rasa percaya diri.

3. Psikomotorik

3.1.3.1 Siswa mampu membaca dan menceritakan kembali naskah pembelajaran *Role play* dengan lafal dan intonasi yang tepat.

3.1.3.2 Siswa mampu menggunakan media dengan benar.

Matematika

1. Kognitif

4.1.1.1 Siswa mampu memahami bangun datar menurut bentuknya dengan tepafektif

4.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib

2. Psikomotorik

4.1.3.1 Mengelompokkan bentuk bentuk benda bangun datar dengan benar.

D. Tujuan pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam

7. Kognitif

e. Melalui permainan peran siswa mampu menentukan sumber-sumber energy yang sering digunakan sehari-hari melalui *Role Play* yang disampaikan dengan benar

f. Melalui ceramah siswa mampu mamahami gambar matahari

8. Afaktif

e. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.

f. Melalui diskusi siswa mampu melaksanakan tugas dengan kerjasama

9. Psikomotorik

- e. Melalui penugasan siswa mampu menunjukan contoh sumber energy dengan tepat.
- f. Melalui tanya jawab siswa mampu menjelaskan energi yang ada dilingkungan sekitar dengan benar.

Matematika

7. Kognitif

- e. Melalui penugasan siswa mampu memahami dan menyebutkan bangun-bangun datar dengan benar.
- f. Melalui ceramah siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran dengan tepat

8. Afaktif

- e. Melalui penugasan siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.
- f. Melalui ceramah siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib.

9. Psikomotorik

- e. Melalui penugasan siswa mampu menuliskan kembali cerita yang disampaikan dengan benar.
- f. Melalui demonstrasi siswa mampu membaca teks cerita pendek dengan benar.

E. Materi pembelajaran

5. Materi pokok

- e. Ilmu Pengetahuan Alam
Sumber –sumbe energi
- f. Matematika
Bangun bangun datar

6. Kisi-kisi materi ajar (Terlampir)

7. Metode pembelajaran (Terlampir)

8. LKS (Terlampir)

F. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

1. Model pembelajaran : *Role Play*
2. Metode pembelajaran: Ceramah, Penugasan, Diskusi, Demonstrasi, Tanggung jawab
3. Pendekatan pembelajaran : Student centre

G. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Diskripsi kegiatan	Metode	Pendidikan karakter	Alokasi waktu
Pra pendahuluan	1. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis 2. Guru membimbing siswa untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing	Ceramah	Peduli social Religious	5 menit
Kegiatan pembuka	1. Guru memberikan salam 2. Guru menyampaikan appresepsi dan melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Siwa dengan bimbingan guru menyiapkan atau mengkondisikan kelas agar ruangan dapat digunakan untuk proses <i>Role play</i>. Meja dan kursi diatur sedemikian rupa agar bagian depan kelas longgar dan dapat digunakan untuk kegiatan <i>Role play</i> terkait sumber energy 4. Apersepsi, berupa Tanya jawab . Guru berkata ,” pernahkah kalian melihat matahari ” mungkin siwa menjawab” pernah bu”, apa kegunaan matahari tersebut tersebut dalam kehidupan sehari-hari anak-anak ,mungkin siswa menjawab untuk “menerangi rumah bu, untuk menjemur	Tanya jawab Penugasan Demonstrasi Demosntrasi	Rasa hormat Tanggung jawab Rasa ingin tahu Disiplin	10 menit

	bu” Tahap 1 (Konstuktivisme / Membangun) 5. Mengajak berdinamika dengan lagu yang relavan Lagu “Burung hantu” 6. Guru bercerita tentang 7. Guru mengaitkan bangun bangun datar dengan sumber energy 8. Masing-masing siswa diberi skenario <i>Role Play</i> tentang sumber energy			
Kegiatan inti	Tahap 2 (Inquiry / Menemukan) 1. Guru menanyakan kepada siswa tentang sumber energy yang siring digunakan dirumah? 2. Guru bertanya pada siswa apa manfaat energy tersebut ? 3. Guru bertanya pada siswa “apakah siswa sudah tahu tentang sumber energi?” Tahap 3 (Questioning / Bertanya) 1. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan jalannya <i>Role Play</i> atau bermaian peran sumber –sumber energi (<i>mengkomunikasikan</i>) 2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang sumber-sumber energi (<i>mengkomunikasikan</i>	Tanya jawab Tanya jawab Tanya jawab Demonstrasi Ceramah	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Demonstrasi Tanggung jawab	10 menit 5 menit

	Tahap 4 (Learning Community / Masyarakat Belajar) 1. Guru membentuk kelompok menjadi 2 kelompok 2. Siswa dijelaskan oleh guru tentang <i>Role play</i> atau bermain peran 3. Siswa yang telah dipilih guru untuk memerankan drama <i>Role Play</i> mempersiapkan diri terlebih dahulu .persiapan dilakukan dengan memakai nametag bertuliskan tokoh-tokoh yang masing-masing siswa memerankanya. (<i>mengkomunikasikan</i>) 4. Siswa pemeran memainkan drama sumber energi dengan naskah <i>Role Play</i> yang disediakan (<i>mencoba</i>) 5. Guru mengawasi dan mengarahkan jalannya <i>Role play</i> (<i>mengkomunikasikan</i>) 6. Masing-masing siswa mengerjakan soal kelompok yang diberikan oleh guru tentang sumber energi dan kegunaanya (<i>mengkomunikasikan, mencoba</i>) 7. Siswa dengan bimbingan guru menarik kesimpulan hasil pembelajaran hari ini mengenai sumber-sumber energi dan kegunaanya	Diskusi Ceramah, Demonstrasi Penugasan Ceramah Tanya jawab	Tanggung jawab Disiplin Kerjasama Percaya diri Rasa ingin tahu Tanggung jawab	10 menit
	Tahap 5 (Modelling) 1. Guru bertanya pada siswa siapa yang berani maju	Ceramah	Percaya diri	

	kedepan untuk membantu Guru 2. Guru mengajak siswa untuk bermain peran sumber energi dan kegunaanya Tahap 6 (Penilaian) 1. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dipahami tentang materi sumber energi yang telah disampaikan 2. Guru menyuruh siswa untuk membuka Modul IPA 3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru 4. Guru menilai dan mengevaluasi hasil belajar individu	Ceramah	Percaya diri	
		Penugasan	Percaya diri	10 menit
			Tanggung jawab	15 menit
Kegiatan penutup	1. Guru mengulang kembali kerja siswa dan membimbing siswa untuk membuat rangkuman simpulan hasil pembelajaran 2. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan di rumah 3. Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan tepuk-tepuk tangan 4. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah hadiah 5. Sebagai penutup pembelajaran guru memimpin doa dan salam	Tanya jawab	Rasa ingin tahu	10 menit
		Penugasan	Tanggung jawab	
			Rasa ingin tahu	
			Religious	

H. Media, Alat, Sumber Pembelajaran

1. Media : Lingkungan sekolah,/ kelas, Gambar lampu, setrika, kipas angin(dari spon hati) dan name tag
2. Alat : Benda di lingkungan kelas.
3. Sumber belajar :

- a. Buku paket (BSE, 2009. Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 94-115)
- b. Buku paket (BSE, 2008. Matematika SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 144-178)

I. Evaluasi Pembelajaran

- a. Prosedur tes : Tes akhir (*posttest*)
- b. Jenis tes : Tertulis
- c. Bentuk tes : Pilihan ganda dan uraian
- d. Alat tes : Soal terlampir
- e. Kunci Jawaban : Terlampir

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian
 - a. Penilaian proses
Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.
 - b. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa
2. Instruksi penilaian (terlampir)
3. Kisi-kisi penilaian
4. Lampiran lampiran
 - a. Materi
 - b. Naskah Drama
 - c. soal evaluasi

K. Penilaian

Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk	Pedoman pensekoran
Kognitif	Ilmu Pengtahuan Alam 1.Kognitif 3.1.1.1Siswa mampu memahami materi sumber-sumber energy yang sering digunakan sehari -hari	Tertulis	Pilihan ganda	Pedoman pensekoran (Terlampir)

	melalui <i>Role Play</i> yang disampaikan dengan benar 3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi sumber-sumber energy dalam naskah <i>Role Play</i> dengan benar.. Matematika Kognitif 4.1.1.2 siswa mampu memahami bangun datar menurut bentuknya dengan tepat			
Afaktif	Ilmu Pengetahuan Alam 3.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab. Matematika Afektif 4.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib	Pengamatan	Observasi	Pedoman pensekoran (Terlampir)
Psikomotorik	Ilmu Pengetahuan Alam Psikomotorik 8.1.3.1 Siswa mampu membaca dan menceritakan kembali naskah pembelajaran <i>Role play</i> dengan lafal dan intonasi yang tepat	Praktik	Daftar periksa	Pedoman pensekoran (Terlampir)

	Matematika Afektif 4.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib			
Psikomotorik	Ilmu Pengetahuan Alam Psikomotorik 4.1.3.1 Siswa mampu membaca dan menceritakan kembali naskah pembelajaran <i>Role play</i> dengan lafal dan intonasi yang tepat Matematika Psikomotorik 4.1.3.1 Mengelompokkan bentuk bentuk benda bangun datar dengan benar.	Praktik	Daftar periksa	Pedoman pensekoran (Terlampir)

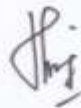
Sleman,

2017

Mengetahui,

Guru Kelas II A

Praktikan



Ida Nuriani, S.Pd
NIP. 19780124 201406 2002



Fitriana Rofik Nurjanah
NPM.13.0305.0170



KISI-KISI MATERI AJAR

No	Indikator	Materi pokok	Metode	PKB	Sumber belajar
1.	Ilmu Pengetahuan Alam 3.1.1 Kognitif 3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi sumber-sumber energy yang sering digunakan sehari-hari melalui <i>Role Play</i> yang disampaikan dengan benar. 3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi sumber-sumber energy dalam naskah <i>Role Play</i> dengan benar 3.1.2 Afektif 3.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab 3.1.3 Psikomotorik 3.1.3.1 Siswa mampu membaca dan menceritakan kembali naskah pembelajaran <i>Role play</i> yang disampaikan dengan benar 3.1.3.2 Siswa mampu menggambar jam yang ditunjukkan waktu dengan benar.	Sumber energi	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, Kerja kelompok.	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Tekun, Rasa hormat,	c. Buku paket (BSE, 2009. Buku Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembinaan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 94-115)
2	Matematika 4.1.1 Kognitif 4.1.1.1 Siswa mampu memahami bangun datar menurut bentuknya dengan benar 4.1.2 Afektif 4.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertip 4.1.3 Psikomotorik 4.1.3.1 Mengelompokkan bentuk benda bangun datar dengan benar	Membaca	Ceramah, Demonstrasi, Penugasan, Kerja kelompok, Diskusi, Tanya jawab	Rasa ingin tahu, Tanggung jawab, Percaya diri, Disiplin, Tekun, Rasa hormat,	c. Buku paket (BSE, 2008. Buku Matematika untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembinaan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 144-178)

Ruang Ilmu

TRANSPORTASI

Banyak benda disekitar kita yang berbentuk lingkaran.

Salah satunya adalah roda.

Transportasi

Ada roda mobil roda sepeda roda sepeda motor roda becak



Dan masih banyak lagi

Mengapa kendaraan menggunakan roda dengan adanya roda semua kendaraan dapat berjalan mulus di jalan raya karena roda tidak memiliki sudut sehingga dapat berputar dengan mulus

(ensiklopedia populer anak 2004)

Media pembelajaran

“MEDMAT”



LEMBAR KERJA SISWA (LKS)



Disusun Oleh :
Fitriana Rofik Nurjanah
NPM. 13.0305.0170

LKS
LEMBAR KERJA SISWA
“ MEDMAT

Satuan pendidikan : SD N Keceme 1
 Kelas / Semester : II (dua) / 2 (Dua)
 Tema : Lingkungan
 Pertemuan ke : 3
 Alokasi waktu : 2x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar kompetensi

Ilmu Pengetahuan Alam

3. .Mengenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaanya.

Matematika

4. Mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana.

B. Kompetensi dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.5 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya

Matematika

- 4.2 Mengelompokkan bangun datar

C. Alat dan bahan

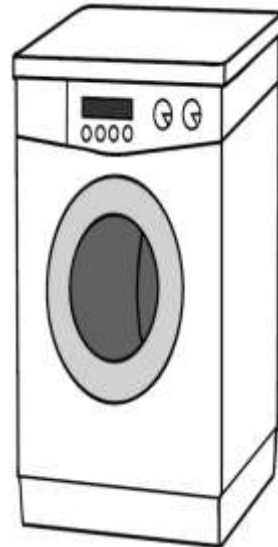
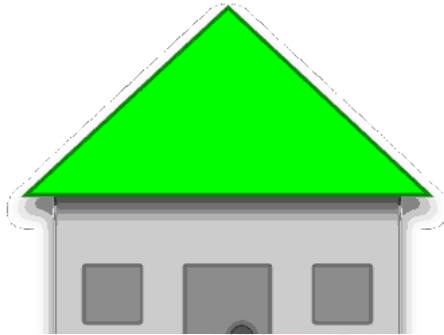
4. Buku
5. Pensil
6. Penghapus

D. Langkah kerja

7. Guru membagi kelompok, setiap kelompok 4-5 anggota siswa
8. Guru membaca aturan-aturan yang harus ditaati
9. Siapkan alat dan bahan (buku,dan alat tulis)
10. Setiap kelompok diberikan lembar kerja oleh guru
11. Setiap kelompok menuliskan waktu pada kegiatan sehari-hari
12. Setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi di depan kelas.

LEMBAR KERJA SISWA

Perhatikan gambar model dari berbagai bentuk bangun yang termasuk dalam sumber energi dan alat penghasil energi? Coba sebutkan?



No.	Nama benda	Bentuk
1		
2		
3		
4		

Penilaian

Rubrik kognitif

1. Soal evaluasi

Soal posttest terdiri dari 10 Soal, tiap jawaban benar diberi skor 1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Jawaban benar} \times 100}{10}$$

$$= 100$$

Rubrik afektif

No.	Karakter	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin	Menyelesaikan tugas sebelum waktu habis	Selesaikan pada waktu habis	Terlambat sedikit	Tidak menyelesaikan tugas tepat waktu
2.	Rasa hormat	Tidak berbicara saat guru berbicara	Mendengarkan guru, namun tidak member feedback	Sering ikut bicara saat teman ada yang berbicara	Sering berbicara saat guru berbicara
3.	Tekun	Terus mencoba dan mau bertanya pada guru	Mau mencoba, masih malu bertanya pada guru	Mau mencoba, bila di dukung	Tidak mau mencoba
4.	Tanggung jawab	Mengerjakan semua tugas yang diberikan	Mengerjakan, meski ada sedikit keluhan	Mengerjakan namun banyak mengeluh	Ada tugas yang dilalaikan
5.	Rasa ingin tahu	Selalu ingin tahu jika guru sedang menerangkan	Ingin tahu, masih malu bertanya pada guru	Ingin tahu, bila ditunjuk	Tidak ingin tahu
6.	Percaya diri	Mau maju ke depan kelas tanpa disuruh	Maju ke depan kelas, masih malu	Maju kedepan ke kelas, biladi tujuk	Tidak maju ke depan kelas

Penilaian afektif

No.	Kriteria yang diharapkan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Disiplin				
2.	Rasa hormat				
3.	Tekun				
4.	Tanggung jawab				
5.	Rasa ingin tahu				
6.	Percaya diri				

Kriteria penilaian :

19-24 = A (baik sekali)

13-18 = B (baik)

7-12 = C (cukup)

≤6 = D (Kurang)

Rubrik Psikomotorik

No.	Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
1.	Membaca	Siswa mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa kurang mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya	Siswa belum mampu membaca naskah sumber energy bunyi, panas, gerak, cahaya
2.	Kerapian	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan rapi tanpa bimbingan dan disuruh tanpa guru	Siswa mengerjakan tugas dengan rapi, tapi masih disuruh dengan guru	Siswa mengerjakan tugas dengan arahan dan bantuan guru dengan rapi	Siswa masih belum rapi dan selalu perlu bimbingan dalam menyelesaikan tugas
3.	Penggunaan media	Siswa mampu menggunakan media tanpa bimbingan dalam menentukan dan menyelesaikan tugas	Siswa mampu menyelesaikan tugas dengan menggunakan media	Siswa mengerjakan tugas menggunakan media dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu memahami penggunaan media sebagai menentukan rumus

Penilaian Psikomotorik

No.	Nama peserta didik	Kriteria penilaian			Jumlah	Kategori
		Membaca	Kerapian	Penggunaan media		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
Dst						

Rubrik Pedoman Penskoran**Skor Maksimal = 12**

Kriteria	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Cukup Baik (CB)	2
Belum Baik (BB)	1

Kategori	
10 – 12	A
7 – 9	B
4 – 6	C
3 – 0	D

RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Satuan pendidikan	: SD N Keceme 1
Kelas / Semester	: II (dua) / 2 (Dua)
Tema	: Lingkungan
Pertemuan ke	: 1
Alokasi waktu	: 2x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar kompetensi

Ilmu Pengetahuan Alam

4. Mengetahui berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya.

Bahasa Indonesia

Bercerita

6. Mengungkapkan secara lisan beberapa informasi dengan mendeskripsikan benda dan bercerita.

B. Kompetensi dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.6 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya

Bahasa Indonesia

Bercerita

- 6.1 Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri

C. Indikator

Ilmu Pengetahuan Alam

4. Kognitif

3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi contoh sumber energi bunyi, panas, gerak, cahaya melalui materi yang disampaikan dengan benar

3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi contoh sumber energi bunyi, panas, gerak, cahaya melalui alat rumah tangga yang menggunakan energi dengan benar..

5. Afektif

3.1.2.13 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab

6. Psikomotorik

4.1.3.1 Siswa mampu menggambar salah satu contoh sumber energi yang telah ditunjukkan dengan benar

Bahasa Indonesia

4. Kognitif

6.1.4.1 Siswa mampu memahami teks bacaan cerita dengan tepat

5. Afektif

6.1.5.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib

6. Psikomotorik

6.1.6.1 Menceritakan teks bacaan cerita yang dibaca menggunakan kalimat atau kata-kata sendiri.

D. Tujuan pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam

10. Kognitif

g. Melalui demonstrasi siswa mampu menentukan contoh energi bunyi, panas, gerak, cahaya yang sering digunakan dengan benar

h. Melalui ceramah siswa mampu memahami gambar lampu yang digunakan dalam pembelajaran dengan benar..

11. Afektif

g. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.

h. Melalui diskusi siswa mampu melaksanakan tugas dengan kerjasama

12. Psikomotorik

- g. Melalui penugasan siswa mampu menunjukan contoh sumber energy dengan tepat.
- h. Melalui tanya jawab siswa mampu menjelaskan energi yang ada dilingkungan sekitar dengan benar.

Bahasa Indonesia

10. Kognitif

- g. Melalui demonstrasi siswa mampu memahami teks bacaan cerita dengan benar.
- h. Melalui ceramah siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran dengan tepat

11. Afaktif

- g. Melalui penugasan siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.
- h. Melalui ceramah siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib.

12. Psikomotorik

- g. Melalui penugasan siswa mampu menuliskan kembali cerita yang disampaikan dengan benar.
- h. Melalui demonstrasi siswa mampu membaca teks cerita pendek dengan benar.

E. Materi pembelajaran

9. Materi pokok

- g. Ilmu Pengetahuan Alam
Sumber energy panas, cahaya, bunyi ,gerak
- h. Bahasa Indonesia
Bercerita

10. Kisi-kisi materi ajar (Terlampir)

11. Metode pembelajaran (Terlampir)

12. LKS (Terlampir)

F. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

4. Model pembelajaran : Contextual Teaching Learning (CTL)
5. Metode pembelajaran: Ceramah, tanya jawab, demontarsi, Penugasan, Diskusi, Demonstrasi, Tanggung jawab .
6. Pendekatan pembelajaran : Teacher center

G. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Diskripsi kegiatan	Metode	Pendidikan karakter	Alokasi waktu
Pra pendahuluan	1. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis 2. Guru membimbing siswa untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing	Ceramah	Peduli sosial Religious	5 menit
Kegiatan pembuka	1. Guru memberikan salam 2. Guru menyampaikan appersepsi dan melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Apersepsi, berupa Tanya jawab . 4. Guru berkata ,” pernahkah kalian melihat cahaya lampu yang ada di rumah ” mungkin siswa menjawab” pernah bu”, apa kegunaan cahaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari anak-anak ,mungkin siswa menjawab untuk “menerangi rumah bu” Tahap 1 (Konstruktivisme / Membangun) 1. Mengajak berdinamika dengan lagu yang relevan 2. Guru bercerita tentang tema “air” 3. Guru mengaitkan cerita “air”.dengan sumber energy	Tanya jawab Penugasan Demonstrasi Demonstrasi	Rasa hormat Tanggung jawab Demonstrasi Demonstrasi	10 menit 5 menit

Kegiatan inti	Tahap 2 (Inquiry / Menemukan) 1. Guru menanyakan kepada siswa tentang sumber energy yang siring digunakan disekolah? 2. Guru bertanya pada siswa apa manfaat energy tersebut ? 3. Guru bertanya pada siswa “apakah siswa sudah tahu tentang apa kegunaan sumber energi?”	Tanya jawab	Rasa ingin tahu	5 menit
		Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
		Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
	Tahap 3 (Questioning / Bertanya) 1. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai sumber –sumber energi (<i>mengkomunikasikan</i>) 2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kegunaan sumber-sumber energi (<i>mengkomunikasikan</i>) 3. Siswa yang ditunjuk maju kedepan untuk menunjukan yang termasuk sumber energi yang ada didalam kelas 4. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. 5. Guru memberikan contoh soal tentang sumber energi	Tanya jawab	Tanggung jawab	5 menit
		Ceramah	Rasa ingin tahu	
		Diskusi	Rasa ingin tahu	
	Tahap 4 (Learning Community / Masyarakat Belajar)	Ceramah,	Disiplin	

	1. Guru membentuk kelompok menjadi 4 kelompok 2. Siswa berdiskusi untuk menyelesaikan LKS yang diberikan oleh guru 3. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi 4. Guru mengulas kembali hasil diskusi setiap kelompok	Penugasan	Kerjasama	10 menit
		Ceramah	Tanggung jawab	
		Penugasan	Percaya diri	
	Tahap 5 (Modelling) 1. Guru bertanya pada siswa siapa yang berani maju kedepan untuk membantu Guru 2. Guru mengajak siswa untuk bermain sumber energi dan kegunaanya	Penugasan	Tanggung jawab	10 menit
	Tahap 6 (Penilaian) 1. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dipahami tentang materi sumber energi yang telah disampaikan 2. Guru menyuruh siswa untuk membuka Modul IPA 3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru 4. Guru menilai dan mengevaluasi hasil belajar individu sumber energy yang telah disampaikan 5. Guru menilai dan mengevaluasi hasil belajar individu		Percaya diri	15 menit
			Tanggyng jawab	
			Tanggung jawab	
Kegiatan penutup	1. Guru mengulang kembali kerja siswa dan membimbing siswa untuk	Tanya jawab	Rasa ingin tahu	10 menit

	membuat rangkuman simpulan hasil pembelajaran 2. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan di rumah 3. Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan tepuk-tepuk tangan 4. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah hadiah 5. Sebagai penutup pembelajaran guru memimpin doa dan salam	Penugasan cermah	Tanggung jawab Rasa ingi tahu Rasa ingin tahu Religius	
--	---	---	--	--

H. Media, Alat, Sumber Pembelajaran

1. Media : Lingkungan sekolah,/ kelas, Gambar lampu, setrika, kipas angin(dari spon hati) dan name tag
2. Alat : Benda di lingkungan kelas.
3. Sumber belajar :
 - c. Buku paket (BSE, 2008. Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 94-115)
 - d. Buku paket (BSE, 2008. Buku Bahasa Inonesia untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 54-78)

I. Evaluasi Pembelajaran

- a. Prosedur tes : Tes akhir (*posttest*)
- b. Jenis tes : Tertulis
- c. Bentuk tes : Pilihan ganda
- d. Alat tes : Soal terlampir
- e. Kunci Jawaban : Terlampir

J. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian
 - a. Penilaian proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.
 - b. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa
2. Instruksi penilaian (terlampir)
3. Kisi-kisi penilaian
4. Lampiran lampiran
 - a. Materi

b. Lembar Kerja kelompok dan soal evaluasi

K. Penilaian

Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk	Pedoman pensekoran
Kognitif	Ilmu Pengetahuan Alam 1. Kognitif 3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi sumber energy yang disampaikan dengan benar 3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi contoh alat rumah tangga yang menggunakan energy dalam rumasl tangga dengan benar. Bahasa Indonesia 1. Kognitif 6.1.1.1 siswa mampu memahami teks bacaan cerita dengan tepat	Tertulis	Pilihan ganda	Pedoman pensekoran (Terlampir)
Afektif	Ilmu Pengetahuan Alam 2. Afektif 6.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab. Bahasa Indonesia 2. Afektif 6.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib	Pengamatan	Observasi	Pedoman pensekoran (Terlampir)
Psikomotorik	Ilmu Pengetahuan Alam 3. Psikomotorik 3.1.3.1 Siswa mampu menggambar salah satu contoh sumber energi yang telah ditunjukan dengan benar 3. Psikomotorik 6.1.3.1 Menceritakan teks yang dibaca menggunakan kalimat atau kata-kata sendiri.	Praktik	Daftar periksa	Pedoman pensekoran (Terlampir)

Sleman, 2017

Mengetahui,

Guru Pamong,

Praktikan

Enggar Saraswati, S.Pd
NIP.

Fitriana Rofik Nurjanah
NPM. 13.0305.0170



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Satuan pendidikan	: SD N Keceme 1
Kelas / Semester	: II (dua) / 2 (Dua)
Tema	: Lingkungan
Pertemuan ke	: 2
Alokasi waktu	: 2x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar kompetensi

Ilmu Pengetahuan Alam

3. .Menenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaanya.

Ilmu Pngtahuan Sosial

2. Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga.

B. Kompetensi dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial

- 2.5 Memberi contoh bentuk kerjasama di lingkungan tetangga

C. Indikator

Ilmu Pengetahuan Alam

4. Kognitif

3.1.1.1Siswa mampu memahami materi alat-alat rumah tangga yang menggunakan energi yang disampaikan dengan benar

3.1.1.2 Siswa mampumengidentifikasi contoh alat rumah tangga yang menggunakan energy dengan benar..

5. Afektif

3.1.2.14 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab

6. Psikomotorik

3.1.3.1 Siswa mampu menggambar alat penghasil energi yang ditunjukkan dengan benar.

Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Kognitif

2.1.1.1 Siswa mampu memahami dan menceritakan keadaan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah

2.1.2.2 Siswa dapat Memberikan contoh cara memelihara dan menjaga lingkungan alam di sekitar kita

2. Afektif

2.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab

3. Psikomotorik

2.1.3.3 Siswa mampu menceritakan pengalaman membersihkan lingkungan yang dibaca dengan tepat.

D. Tujuan pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam

1. Kognitif

- a. Melalui demonstrasi siswa mampu menentukan contoh alat-alat rumah tangga yang menghasilkan energi yang sering digunakan dengan benar
- b. Melalui ceramahsiswa mampu memahami gambar yang ditunjukan dan digunakan dalam pembelajaran dengan benar.

2. Afektif

- a. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.
- b. Melalui diskusi siswa mampu melaksanakan tugas dengan kerjasama

3. Psikomotorik

- a. Melalui penugasan siswa mampu menunjukan contoh sumber energy yang sering digunakan dengan tepat.
- b. Melalui tanya jawab siswa mampu menjelaskan energi yang ada dilingkungan sekitar dengan benar.

Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Kognitif

- a. Melalui siswa mampu memahami teks bacaan cerita Lingkungan alam dan lingkungan buatan dengan benar.
- b. Melalui ceramah siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran dengan tepat

2. Afaktif

- a. Melalui penugasan siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.
- b. Melalui ceramah siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib.

3. Psikomotorik

- a. Melalui penugasan siswa mampu menuliskan kembali cerita yang disampaikan dengan benar.
- b. Melalui demonstrasi siswa mampu membaca teks cerita pendek dengan benar.

E. Materi pembelajaran

1. Materi pokok

- a. Ilmu Pengetahuan Alam
Alat-alat penghasil energi
- b. Ilmu Pengetahuan Sosial
Lingkungan Alam dan lingkungan Buatan

2. Kisi-kisi materi ajar (Terlampir)

3. Metode pembelajaran (Terlampir)

4. LKS (Terlampir)

F. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

1. Model pembelajaran : Contextual teaching learning (CTL)
2. Metode pembelajaran : Ceramah, Penugasan, Diskusi, Demonstrasi,
3. Pendekatan pembelajaran: Teacher cantere

Kegiatan	Diskripsi kegiatan	Metode	Pendidikan karakter	Alokasi waktu
Pra pendahuluan	a. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis b. Guru membimbing siswa untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing	Ceramah	Peduli social Religious	5 menit
Kegiatan pembuka	1. Guru memberikan salam 2. Guru menyampaikan appresepsi dan melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Apersepsi, berupa Tanya jawab. Guru berkata, ”pernahkah kalian mendengar Radio ”mungkin siswa menjawab” pernah bu”, Jika kita mendengarkan radio radio mengeluarkan apa anak-anak, mungkin siswa menjawab “bunyi bu	Tanya jawab Penugasan	Rasa hormat Tanggung jawab	10 menit
Kegiatan inti	Tahap 1 (Konstuktivisme / Membangun) 1. Mengajak berdinamika dengan lagu yang relevan 2. Guru bercerita tentang tema “air” 3. Guru mengaitkan cerita “air”.dengan sumber energy 4. Mengajak berdinamika dengan (lagu relevan)	Demonstrasi	Demostrasi	5 menit

	termasuk sumber energi yang ada didalam kelas 4. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. 5. Guru memberikan contoh soal tentang sumber energi	Tanya jawab	Rasa ingin tahu	
	Tahap 4 (Learning Community / Masyarakat Belajar) 1. Guru membentuk kelompok menjadi 4 kelompok 2. Siswa berdiskusi untuk menyelesaikan LKS yang diberikan oleh guru 3. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi 4. Guru mengulas kembali hasil diskusi setiap kelompok	Ceramah Diskusi	Tanggung jawab Rasa ingin tahu	10 menit
	Tahap 5 (Modelling) 1. Guru bertanya pada siswa siapa yang berani maju kedepan untuk membantu Guru 2. Guru mengajak siswa untuk bermain sumber energi dan kegunaanya	Ceramah, Penugasan	Rasa ingin tahu Disiplin Kerjasama	10 menit
	Tahap 6 (Penilaian) 1. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dipahami tentang materi alat-alat penghasil energy yang telah disampaikan	Ceramah Penugasan	Tanggung jawab Percayadiri Tanggung	15 menit

	2. Guru menyuruh siswa untuk membuka Modul IPA 3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru 4. Guru menilai dan mengevaluasi hasil belajar individu sumber energy yang telah disampaikan 5. Guru menilai dan mengevaluasi hasil belajar individu	Penugasan	jawab Percaya diri Tanggung jawab Tangung jawab	
Kegiatan penutup	1. Guru mengulang kembali kerja siswa dan membimbing siswa untuk membuat rangkuman simpulan hasil pembelajaran 2. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan di rumah 3. Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan tepuk-tepuk tangan 4. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah hadiah 5. Sebagai penutup pembelajaran guru memimpin doa dan salam	Tanya jawab Penugasan Cermah	Rasa ingin tahu Tanggung jawab Rasa ingi tahu Rasa ingin tahu Religius	

G. Media, Alat, Sumber Pembelajaran

1. Media : Lingkungan sekolah,/ kelas, Gambar lampu, setrika, kipas angin(dari spon hati) dan name tag
2. Alat : Benda di lingkungan kelas.
3. Sumber belajar :
 - a. Buku paket (BSE, 2009. Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 94-115)
 - b. Buku paket (BSE, 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 92-111)

H. Evaluasi Pembelajaran

- a. Prosedur tes : Tes akhir (*posttest*)
- b. Jenis tes : Tertulis
- c. Bentuk tes : Pilihan ganda
- d. Alat tes : Soal terlampir
- e. Kunci Jawaban : Terlampir

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian
 - a. Penilaian proses
Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.
 - b. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa
2. Instruksi penilaian (terlampir)
3. Kisi-kisi penilaian
4. Lampiran lampiran
 - a. Materi
 - b. Naskah Drama
 - c. Lembar Kerja kelompok dan soal evaluasi

J. Penilaian

Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk	Pedoman pensekoran
Kognitif	Ilmu Pengetahuan Alam	Tertulis	Pilihan ganda	Pedoman pensekoran (Terlampir)
	1. Kognitif 3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi alat-alat rumah tangga yang menggunakan energy yang disampikan dengan benar 3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi			

	contoh alat rumah tangga yang menggunakan energy dengan benar. Ilmu Pengetahuan Sosial 2.1.1.1 Siswa mampu memahami dan menceritakan keadaan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah 2.1.1.2 Siswa dapat Memberikan contoh cara memelihara dan menjaga lingkungan alam di sekitar kita			
--	---	--	--	--

Afektif	Ilmu Pengetahuan Alam 2. Afektif 3.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab. Ilmu Pengetahuan Sosial Afektif 2.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib	Pengamatan	Observasi	Pedoman pensekoran (Terlampir)
Psikomotorik	Ilmu Pengetahuan Alam 3. Psikomotorik 3.1.3.1 Siswa mampu menggambar alat penghasil energi yang ditunjukkan dengan benar Ilmu Pengetahuan Sosial 3. Psikomotorik 2.1.3.1 Siswa mampu menceritakan pengalaman membersihkan lingkungan yang dibaca dengan tepat.	Praktik	Daftar periksa	Pedoman pensekoran (Terlampir)

Sleman , 2017

Mengetahui,

Guru Pamong,



Enggar Saraswati, S.Pd
NIP.

Praktikan



Fitriana Rofik Nurjanah
NPM. 13.0305.0170



RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KELAS KONTROL

Satuan pendidikan	: SD N Keceme 1
Kelas / Semester	: II (dua) / 2 (Dua)
Tema	: Lingkungan
Pertemuan ke	: 3
Alokasi waktu	: 2x 35 menit (1 kali pertemuan)

A. Standar kompetensi

Ilmu Pengetahuan Alam

3. .Mengetahui berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya.

Matematika

4. Mengetahui unsur-unsur bangun datar sederhana.

B. Kompetensi dasar

Ilmu Pengetahuan Alam

- 3.7 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya

Matematika

- 4.3 Mengelompokkan bangun datar

C. Indikator

Ilmu Pengetahuan Alam

4. Kognitif

3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi sumber-sumber energy yang sering digunakan sehari-hari melalui materi yang disampaikan dengan benar

3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi sumber-sumber energy dengan benar..

5. Afektif

3.1.2.15 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab

6. Psikomotorik

3.1.3.1 1 Siswa mampu menggambar sumber-sumber energi yang ditunjukkan dengan benar

Matematika

3. Kognitif

4.1.1.3 Siswa mampu memahami bangun datar menurut bentuknya dengan tepat

Afektif

4.1.2.2 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib

4. Psikomotorik

4.1.3.2 Mengelompokkan bentuk bentuk benda bangun datar dengan benar.

D. Tujuan pembelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam

1. Kognitif

a. Melalui demonstrasi siswa mampu menentukan sumber-sumber energy yang sering digunakan sehari-hari yang disampaikan dengan benar

b. Melalui ceramah siswa mampu memahami gambar matahari

2. Afektif

a. Dengan menggunakan kegiatan tanya jawab, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan bahasa yang sopan dan percaya diri.

b. Melalui diskusi siswa mampu melaksanakan tugas dengan kerjasama

5. Psikomotorik

- a. Melalui penugasan siswa mampu menunjukan contoh sumber energy dengan tepat.
- b. Melalui tanya jawab siswa mampu menjelaskan energi yang ada dilingkungan sekitar dengan benar.

Matematika

1. Kognitif

- a. Melalui penugasan siswa mampu memahami dan menyebutkan bangun-bangun datar dengan benar.
- b. Melalui ceramah siswa mampu mengetahui tujuan pembelajaran dengan tepat

2. Afaktif

- a. Melalui penugasan siswa mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.
- b. Melalui ceramah siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib.

3. Psikomotorik

- a. Melalui penugasan siswa mampu menuliskan kembali cerita yang disampaikan dengan benar.
- b. Melalui demonstrasi siswa mampu membaca teks cerita pendek dengan benar.

Materi pembelajaran

1. Materi pokok

- a. Ilmu Pengetahuan Alam
- b. Sumber –sumber energi

2. Matematika

3. Bangun bangun datar

4. Kisi-kisi materi ajar (Terlampir)

5. Metode pembelajaran (Terlampir)

6. LKS (Terlampir)

E. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

1. Model pembelajaran : Contextual Teaching Learning (CTL)
2. Metode pembelajaran : Ceramah, Penugasan, Diskusi, Demonstrasi, Tanggung jawab
3. Pendekatan pembelajaran : Teacher center

F. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Diskripsi kegiatan	Metode	Pendidikan karakter	Alokasi waktu
Pra pendahuluan	1. Guru menyiapkan siswa secara fisik dan psikis 2. Guru membimbing siswa untuk berdoa sebelum mengawali kegiatan pembelajaran sesuai dengan keyakinan masing-masing	Ceramah	Peduli sosial Religious	5 menit
Kegiatan pembuka	1. Guru memberikan salam 2. Guru menyampaikan appresepsi dan melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Apersepsi, berupa Tanya jawab . Guru berkata ,” pernahkah kalian melihat matahari ” mungkin siwa menjawab” pernah bu”, apa kegunaan matahari tersebut tersebut dalam kehidupan sehari-hari anak-anak ,mungkin siswa menjawab untuk “menerangi rumah bu, untuk menjemur bu” Tahap 1 (Konstuktivisme / Membangun) 1. Mengajak berdinamika dengan lagu yang relavan” Burung hantu” 2. Mengajak berdinamika dengan lagu yang relavan	Tanya jawab Demonstrasi Demonstrasi	Rasa hormat Tanggung jawab Demonstrasi Demonstaarsi	10 menit 5 menit

	Lagu “Burung hantu” 3. Guru mengaitkan bangun bangun datar dengan sumber energy			
Kegiatan inti	Tahap 2 (Inquiry / Menemukan) 1. Guru menanyakan kepada siswa tentang sumber-sumber energy yang sering digunakan dirumah ? 2. Guru bertanya pada siswa apa manfaat energy tersebut ? 3. Guru bertanya pada siswa “apakah siswa sudah tahu tentang apa kegunaan sumber energi?” Tahap 3 (Questioning / Bertanya) 1. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai sumber-sumber energy (<i>mengkomunikasikan</i>) 2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab sumber-sumber energy dan kegunaanya (<i>mengkomunikasikan</i>) 3. Siswa yang ditunjuk maju kedepan untuk menunjukan yang termasuk sumber energi yang ada 4. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. 5. Guru memberikan contoh soal tentang sumber energi	Tanya jawab Tanya jawab Tanya jawab Tanya jawab Ceramah	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Tanggung jawab Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Disiplin	5 menit 5 menit

Tahap 4 (Learning Community / Masyarakat Belajar) 1. Guru membentuk kelompok menjadi 4 kelompok 2. Siswa berdiskusi untuk menyelesaikan LKS yang diberikan oleh guru 3. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi 4. Guru mengulas kembali hasil diskusi setiap kelompok Tahap 5 (Modelling) 1. Guru bertanya pada siswa siapa yang berani maju kedepan untuk membantu Guru 2. Guru mengajak siswa untuk bermain sumber energi dan kegunaanya Tahap 6 (Penilaian) 1. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang belum dipahami tentang materi alat-alat penghasil energy yang telah disampaikan 2. Guru menyuruh siswa untuk membuka Modul IPA 3. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru 4. Guru menilai dan mengevaluasi hasil belajar individu sumber energy yang telah disampaikan 5. Guru menilai dan mengevaluasi hasil belajar individu	Diskusi Ceramah, Penugasan Ceramah	Kerjasama Tanggung jawab Percaya diri Tanggung jawab	10 menit
	Penugasan Penugasan	Percaya diri Tanggyng jawab	10 menit
	Tanya jawab	Tangung jawab	15 menit

Kegiatan penutup	1. Guru mengulang kembali kerja siswa dan membimbing siswa untuk membuat rangkuman simpulan hasil pembelajaran	Penugasan	Rasa ingin tahu	10 menit
	2. Siswa mendapatkan tugas yang harus dikerjakan di rumah	Cermah	Tanggung jawab	
	3. Guru memberikan penguatan kepada siswa dengan tepuk-tepuk tangan		Rasa ingi tahu	
	4. Sebagai kejutan siswa diberikan sebuah hadiah		Rasa ingin tahu	
	5. Sebagai penutup pembelajaran guru memimpin doa dan salam		Religius	

G. Media, Alat, Sumber Pembelajaran

1. Media : Lingkungan sekolah,/ kelas, Gambar lampu, setrika, kipas angin(dari spon hati) dan name tag
2. Alat : Benda di lingkungan kelas.
3. Sumber belajar :
 - a. Silabus tematik KTSP kelas II SD
 - b. Buku paket (BSE, 2009. Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 94-115)
 - c. Buku paket (BSE, 2008. Matematika SD/MI Kelas II. Jakarta : Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional. Halaman 144-178)

H. Evaluasi Pembelajaran

Prosedur tes : Tes akhir (*posttest*)

Jenis tes : Tertulis

Bentuk tes : Pilihan ganda

Alat tes : Soal terlampir

Kunci Jawaban : Terlampir

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik penilaian

a. Penilaian proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari awal sampai akhir.

b. Penilaian hasil menggunakan instrument penilaian belajar siswa

2. Instruksi penilaian (terlampir)

3. Kisi-kisi penilaian

4. Lampiran lampiran

Materi

soal evaluasi

J. Penilaian

Jenis penilaian	Indikator	Teknik	Bentuk	Pedoman penskoran
Kognitif	Ilmu Pengetahuan Alam 1. Kognitif 3.1.1.1 Siswa mampu memahami materi sumber-sumber energy yang sering digunakan sehari-hari yang disampaikan dengan benar 3.1.1.2 Siswa mampu mengidentifikasi sumber-sumber energy dengan benar. Matematika Kognitif 4.1.1.2 siswa mampu memahami bangun datar menurut bentuknya dengan tepat	Tertulis	Pilihan ganda	Pedoman penskoran (Terlampir)
Afaktif	Ilmu Pengetahuan Alam Afektif 3.1.2.1 Siswa mampu melaksanakan tugas dari guru dengan rasa tanggung jawab. Matematika Afektif 4.1.2.1 Siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan tertib	Pengamatan	Observasi	Pedoman penskoran (Terlampir)
Psikomotorik	Ilmu Pengetahuan Alam Psikomotorik 3.1.1.2 Siswa mampu menggambar sumber-sumber energi yang ditunjukkan dengan benar Matematika Psikomotorik 4.1.3.1 Mengelompokkan bentuk bentuk benda bangun datar dengan benar.	Praktik	Daftar periksa	Pedoman penskoran (Terlampir)

Sleman ,

2017

Mengetahui,

Guru Pamong,

Praktikan

 Enggar Saraswati, S.Pd
 NIP.

 Fitriana Rofik Nurjanah
 NPM. 13.0305.0170


NASKAH KEGIATAN ROLE PLAY UNTUK SISWA KELAS II MATA PELAJARAN IPA SD N KECEME I



Disusun oleh:

Fitriana Rofik Nurjanah

Petunjuk Role Play

1. Seluruh siswa dibagi dalam peran masing-masing yaitu :
 - a. Narator : 1 siswa
 - b. Radio : 1 siswa
 - c. Lampu : 1 siswa
 - d. Setrika : 1 siswa
 - e. Kipas angin : 1 siswa
 - f. Ibu : 1 siswa
 - g. Ayah : 1 siswa
 - h. Anak : 1 siswa
 - i. Teman-teman Rudi : 3 siswa
2. Siswa menggunakan papan nama untuk menunjukkan peranya dan mengenakan aksesoris tambahan yang semakin menguatkan karakter dalam peranya.
3. Setelah semuanya siap, permainan dimulai.
4. Narator membacakan skenario permainan peran sumber energi dan kegunaanya (bentuk-bentuk energi dan alat penghasil energi).
5. Siswa yang bermain sumber energi dan kegunaanya diberikan property dari spon hati berbentuk radio, setrika, kipas angin
6. Siswa yang lain melakukan skenario yang dibacakan oleh narrator
7. Permainan peran bentuk-bentuk energi dan alat penghasil energi selesai .siswa kembali kekelas untuk berdiskusi dan mengevaluasi jalanya permainan peran bentuk-bentuk energi dan alat penghasil energi.

Naskah 1 Kegiatan Role Play Bentuk-Bentuk Energi Dan Alat Penghasil Energi

Pengantar Cerita :

Dalam suatu kehidupan sehari-hari kita, kita menggunakan berbagai bentuk energi yaitu energi cahaya, energi panas, dan energi gerak. Kita semua memerlukan energi energi tersebut. Sesaat lagi, akan kita lakukan bersama permainan peran bentuk-bentuk energi dan alat penghasil energi dirumah.

Permainan peran dimulai.

Adegan pertama

Tokoh yang bermain :

1. Ayah
2. Ibu
3. Radio

name tag

Properti yang dibutuhkan :

1. Peci
2. Sapu
3. Spon hati yang dibentuk radio dan

Pada suatu pagi hari yang cerah ayah sedang menyalakan radio, dan ketika itu ibu sedang memasak didapur dan Ayah berkata kepada ibu(narator)

Ayah : “ bu radio kita sudah bisa dipakai lagi bu dan sudah tidak rusak lagi , radio kita sudah bisa berbunyi dan dapat didengar oleh telinga dengan baik

Ibu : Syukur pak kalau begitu, bapak bisa mendengarkan radio itu setiap hari.

Adegan Kedua

Tokoh yang bermain :

1. Ibu
2. Anak (Rudi)

3. Setlika

Properti yang digunakan :

1. Sapu
2. Name tagdan seragam sekolah

3. Bentuk setlika dari spon hati

Saat ayah dan ibu sedang bercakap-cakap seorang anak baru bangun tidur dan kemudian mandi untuk bersiap siap kesekolah. (narator)

Anak : “Ibu aku mau kesekolah seragamku belum disetlika buk”

Ibu : “ iya nak, nanti ibu setrikakan agar pakaian kamu rapi dan halus.

Adegan Ketiga

Setelah ibu menyetrlikakan baju anak tersebut berpamitan kepada ayah dan ibunya dan kemudian ia bersekolah.(narator)

Anak (Rudi) : ibu , ayah aku mau berangkat kesekolah dulu

Ibu dan ayah : iya nak, hati hati di jalan nak

Adegan keempat

Setelah pulang sekolah anak tersebut berjalan kaki bersama teman-temanya dan kemudian ia mengatakan kepada teman-temanya” wah hari ini panas sekali ya temen-teman .

Anak (Rudi) : nanti kamu mampir kerumahku aja ya ... nanti kita belajar bareng kan kita dapet tugas keompok IPA

Teman –teman : iya rud nanti kita mampir kerumahmu dulu

Adegan kelima .

Setiba dirumah rudi mereka sedang berdiskusi dan belajar tentang tugas yang diberikan oleh guru mengenai bentuk bentuk sumber energi.

- | | |
|---------------------|----------------------------------|
| 1. Anak (Rudi) | property yang digunakan: |
| 2. Teman teman rudi | 1. Nametag |
| 3. Ayah | 2. Peci |
| 4. Ibu | 3. Lap |
| 5. Kipas angina | 4. Bentuk kipas angina dari spon |
| 6. Lampu | 5. Bentuk lampu |

Ibu :” Rudi Kipas angin sama lampunya dinyalakan teman- teman kamu biar tidak kepanasan dan biar kelihatan membacanya nak.”

Rudi : iya bu,.....

Teman –teman rudi :Ayok rud kita belajar lagi tentang bentuk energi dan alat penghasil energi coba rud kamu sebutkan alat penghasil energi yang ada dirumah kamu ?

Rudi : televisi, radio , telepon itu alat penghasil bunyi sedangkan alat penghasil panas contohnya setrika, penanak nasi dan kompor . coba sekalian sebutkan alat penghasil cahaya dan gerak

Teman- temanrudi : Saya juga bisa rud , alat penghasil cahaya misalnya lampu dan senter, sedangkan alat penghasil gerak contohnya jam dinding dan kipas angin, pokoknya masih banyak lagi rud

Kemudian teman –teman rudi berpamitan kepada ayah dan ibunya .(Narator)

Teman teman rudi : Pak buk saya mau pulang dulu

Ayah dan ibu : Iya nak hati hati dijalan ya ,...

Permainan peran selesai

Demikianlah contoh-contoh bentuk sumber energi dan alat-alat penghasil energi. Semoga dapat bermanfaat dan dapat menambah ilmu terimakasih

Petunjuk Role Play

1. Seluruh siswa akan dibagi dalam peran masing-masing yaitu 1 Narator, Bu Yani , Pak Eko, 1 Matahari, 1 Angin, 1 Gas, 1 Listrik atau Baterai, 1 Makanan, Rani, Sari, Doni, Yoga, Dias, Desi , Ayah, Ibu.
2. Siswa menggunakan papan nama untuk menunjukan peranya dan, menggunakan aksesoris tambahan yang semakin menguatkan karakter dalam peranya.
3. Setelah semua siap, permainan dimulai.
4. Siswa yang memerankan materi sumber- sumber energi dan kegunaanya diberi property berebentuk matahahari, angina, gas, listrik atau batrai dan makanan.
5. Narator mebacakan skenario permaianan sumber energi dan kegunaanya.
6. Permaianan peran sumber energi dan kegunaanya selesai. Siswa kembali kedalam kelas untuk berdiskusi dan mengevaluasi jalanya permainan sumber energi dan kegunaanya dsism kehidupan sehari-hari.

Naskah 2 Kegiatan Role Play Sumber-sumber Energi dan Kegunaanya

Pengantar Cerita :

Pak Eko dan Bu Yani sehari-hari bekerja sebagai petani. Pak Eko dan Bu Yani selalu berharap semoga sawahnya tidak kekeringan agar tanaman padinya dapat tumbuh subur ketika sedang mencangkul sawah bersama Bu Yani bertanya kepada pak eko . (narator)

Bu Yani : “Pak, kenapa ya air disekitar kita itu tidak pernah habis dan selalu dimanfaatkan

oleh orang orang ?”

Pak Eko : “ Iya bu , air memang tidak akan habis dan dimanfaatkan oleh setiap orang , itu

karenaair itu Sumber energi.”

Bu Yani : “Apa itu sumber energi Pak?”

Pak Eko : “Gampang Bu. Ayo teman-teman kita belajar tentang sumber energi dan

kegunaanya

Teman-teman : “Ayooooooooo”

Permainan sumber-sumber energi dan kegunaanya dimulai.

Adegan pertama

Tokoh yang bermain :

1. Bu yani
2. Pak eko
3. Matahari
4. Angin
5. Air
6. Gas dan Minyak bumi
7. Listrik dan Baterai
8. Makanan
9. Rani
10. Sari
11. Doni
12. Yoga
13. Dias
14. Desi
15. Ayah
16. Ibu

Properti yang digunakan:

1. Caping
2. Cangkul
- 3 . Spon berbetuk matahari & name tag
4. Gambar angin
5. Gambar air
- 6 Spon berbentuk gas
7. Spon berbentuk baterai
8. Gambar makanan
9. Seragam sekoah & name tag
10. Seragam sekoah & name tag
- 11.Seragam sekoah& name tag
- 12.Seragam sekoah & name t
- 13.Seragam sekoah & name tag
- 14Seragam sekoah & name tag
15. Peci
- 16 sapu

Pada siang hari, matahari menyinari seluruh permukaan bumi. Sewaktu rani dan teman-temanya pulang sekolah. Panas matahari yang sering dimanfaatkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.(Matahari keluar)

Rani : “ Panas sekali ya sar,.....”

Sari : “ Iya ni ran, aku dirumah menjemur pakaian banyak banget pasti kering nanti.”

Rani : “iya pasti itu sar, ibu ku juga sekarang sedang menjemur kerupuk didepan rumah pasti juga bakal kering semua.

Doni : Iyalah teman-teman ,matahari itu kegunaanya banyak banget bagi manusia , contohnya; untuk memeberikan vit D, untuk menjemur hasil panen, untuk menghangatkan tubuhdan bagi hewan buaya dan kura-kura juga dapat untuk memperkuat kulitnya .

Disamping untuk menjemur matahari juga dapat berguna untuk pebangkit listrik , tenaga listrik itu sendiri banyak kegunaanya bagi manusia bisa untuk penerangan, bisa untuk memasak, menonton televisi dan dapat menjalankan mainan untuk anak-anak. Selain itu air juga dapat sebagai pembangkit listrik tenaga air.

Yoga : oh, iya disamping untuk pembangkit listrik air juga bisa dimanfaatkan untuk apa saja ayooo....?

Doni : “ah mudah banget itu, air bisa digunakan untuk menyirami tanaman, menggerakan perahu bagi nelayan, menggerakan kincir air, dan sumber energi bagi manusia contohnya juga buat minum don”

Yoga :” Iya bener banget don”

Doni : “Wah ngomong- ngomong anginya kencang ya ga ya”

Yoga : “Iya don nanti kita main yuk...”

Pada sore hari yoga, doni dan bersama teman-temanya pun pergi kepantai bersama-sama .

Dias : “Anginnya kencang ya des ya ?”

Desi : “ iya , yas makanya para nelayan kalau mencari ikan waktu anginya besar yas, karena angin tersebut dapat menggerakan perahu, disamping untuk menggerakan perahu manfaat angin juga dapat menggerakan layang-layang, serta menggerakan benda –benda yas .

Yoga dan doni :” Udahlah bahas airnya ayo dias , desi kita pergi mencari makanan aku sangat lapar sekali ,”

Desi dan dias : “Ayo.... Kita cari warung makan didekat sini saja. Ayo teman-teman “

Sehabis mereka makan, mereka terus pulang kerumah dan mampir kerumah dias , ketika dirumah dias mereka bertemu ayah dan ibunya.

Ayah : “Habis dari mana dias ?”

Dias : “ Habis dari pantai yah sama teman-teman,”

Ibu : “ Ibu bikinkan makanan ya, teman-teman kamu pasti lapar semua

Dias : “Iya ibu, ..

Ibu : “Gas ibu habis dias,”

Dias : “ Ya bu, aku saja yang menukar gas”

Diaspun menukar gas dan kemudian teman teman dias membantu ibunya memasak. Setelah itu merekapun makan-makanan yang dimasak oleh ibu dias, Setelah itu merekapun berpamitan oleh ibu dan ayah dias.

Permainan peran selesai

Demikianlah sumber-sumber energi dan kegunaanya. Sehingga kita dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bahwa sumber energi dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari kita semoga dapat bermanfaat terimakasih.

ILMU PENGETAHUAN ALAM

BAHAN AJAR IPA SUMBER ENERGI DAN KEGUNAANYA



KELAS II
SEMESTER II

Disusun oleh :

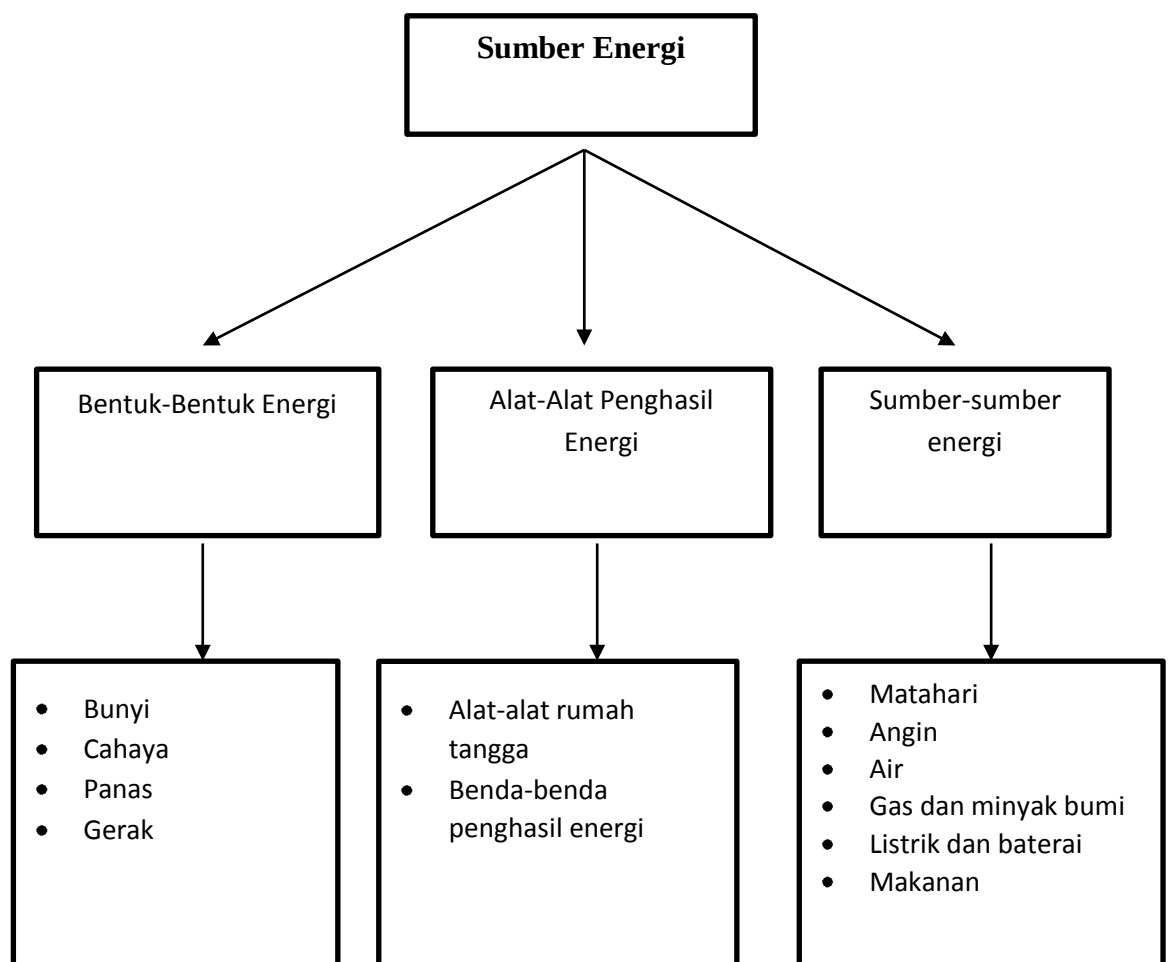
Fitriana Rofik Nurjanah

13.0305.0170

ILMU PENGETAHUAN ALAM

**SD KELAS II DI SD NEGERI KECEME 1 CATURHARJO
SLEMAN**

MATERI SUMBER-SUMBER ENERGI DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DAN
KEGUNAANNYA



BAHAN AJAR POKOK BAHASAN SUMBER ENERGI DAN KEGUNAANYA.

Satuan Pendidikan : SD Negeri Keceme I
 Kelas / Semester : II/2
 Alokasi waktu : 2 x 35 menit
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi sumber-sumber energi (panas, listrik, cahaya, dan bunyi) yang ada di lingkungan sekitar
- 3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar dan cara menghematnya

A. Indikator

1. Kognitif
 - a. Produk
 - 1) Siswa dapat memahami materi yang disampaikan
 - 2) Siswa dapat menengerti konsep atau materi tentang sumber energi.
 - b. Proses
 - 1) Siswa dapat mengidentifikasi sumber-sumber energi (panas, listrik, cahaya dan bunyi) yang ada dilingkungan sekitar.
 - 2) Siswa dapat menemukan atau menyebutkan contoh-contoh sumber energi yang ada dilingkungan sekitar dalam pembelajaran.
2. Afektif
 - a. Karakter
 - 1) Siswa dapat mencermati pembelajaran yang disampaikan
 - 2) Siswa dapat belajar tekun dalam pembelajaran
 - 3) Mempunyai rasa ingin tahu dalam pembelajaran tentang sumber energi yang disampaikan
 - b. Ketrampilan sosial
 - 1) Siswa dapat menghargai pendapat orang lain
 - 2) Siswa dapat mencermati pembelajaran yang diberikan
3. Psikomotor
 - 1) Siswa dapat mempresentasikan pembelajaran tentang materi sumber energi yang disajikan
 - 2) Siswa dapat memahami konsep sumber-sumber energi
 - 3) Siswa dapat menceritakan pembelajaran yang disampaikan oleh guru didepan kelas

SUMBER- SUMBER ENERGI

Makanan yang kita makan setiap hari termasuk sumber energi. Dengan makan yang cukup, kita memiliki tenaga yang dapat digunakan untuk melakukan banyak aktivitas. Sebaliknya kita tidak dapat melakukan aktivitas jika lapar. Selain makanan dapatkah kamu menyebutkan sumber energi disekitarmu?

SUMBER ENERGI

Pernahkah kamu mendengar atau bahkan memanfaatkan atau menggunakan sumber energi ? Bagaimanakah rasanya?

APAKAH SUMBER ENERGI ITU ?

Sumber energi adalah berbagai macam benda yang dapat menghasilkan energi panas, bunyi, dan cahaya. Sedangkan energi adalah kemampuan atau tenaga untuk melakukan suatu kerja dan usaha atau melakukan suatu perubahan. Energi merupakan bagian dari suatu benda dalam kehidupan sehari-hari, kita banyak menggunakan sumber energi. Pada waktu pulang sekolah, kamu tentu merasakan panasnya matahari. Setelah pelajaran olahraga disekolah tentunya kamu merasa lelah. Mengapa tubuhmu merasa lelah ? tubuhmu lelah karena energi tubuhmu terkuras. Pada saat lelah, kamu tidak mampu olahraga lagi. Kamu harus istirahat. Jadi, apakah yang dimaksud dengan energi? Banyak bentuk energi yang dapat kamu temukan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya energi bunyi, energi cahaya, energi panas dan energi gerak. Untuk memahami semua energi tersebut , pelajailah uraian sebagai berikut:

BENTUK-BENTUK ENERGI

Bentuk energi dibedakan menjadi empat, yaitu energi bunyi, energi cahaya, energi panas dan energi gerak. Energi bunyi adalah energi yang ditimbulkan oleh benda yang menghasilkan bunyi. Energi bunyi dapat diketahui melalui telinga kita. Bunyi dihasilkan dari benda yang bergetar. Tinggi rendahnya bunyi dipengaruhi oleh cepat lambatnya benda bergetar. Makin cepat dan kuat benda itu bergetar maka bunyi akan semakin tinggi/ keras. Makin lambat dan lemah benda bergetar, maka bunyi semakin melemah. Contoh benda yang dapat menghasilkan bunyi: terompet yang ditiup, gendang yang sedang ditabuh, gitar yang sedang dipetik, bel sekolah yang dinyalakan, klakson mobil atau motor yang dinyalakan dll. Energi cahaya adalah energi yang dipancarkan oleh sumber cahaya. Energi cahaya menyebabkan tempat gelap menjadi terang. Contoh energi cahaya adalah matahari, bintang, api, lampu listrik yang menyala, lampu senter yang menyala, lilin yang dinyalakan, lampu motor yang dinyalakan, lampu mobil yang dinyalakan , kilat dll. Energi panas adalah energi yang dihasilkan atau dilepaskan oleh suatu benda yang memiliki suhu tertentu. Contohnya : matahari, setrika listrik yang digunakan untuk menghasluskan pakaian, kompor yang digunakan untuk memasak. Energi gerak adalah energi yang dimiliki oleh benda yang bergerak. Contoh : kipas angin, bor listrik dan blender.

ALAT-ALAT PENGHASIL ENERGI

Alat rumah tangga penghasil energi

Dirumah banyak alat rumah tangga. Alat-alat itu dapat menghasilkan energi ada alat yang menghasilkan bunyi. Contohnya: televisive, radio, telepon.



Televisi



Radio



Telepon

Ada alat yang menghasilkan panas. Contohnya setrika penanak nasi dan kompor.



Setrika



penanak nasi



kompor

Ada alat yang mengahsilakan cahaya, contohnya lampu dan senter.

Ada alat yang menghasilkan gerak, Contohnya kipas angin dan jam dinding.



Lampu



Senter



kipas angin



jam dinding

Benda benda lain penghasil energi

Bayak benda lain penghasil energi, berbagai alat musik menghasilkan bunyi, caranya berbeda-beda. Seruling berbunyi bila ditiup. Drum berbunyi bila dipukul. Biola berbunyi bila digesek. Ada juga piano bila tuts piani ditekan .



Biola dan suling penghasil bunyi

Di jalan banyak benda penghasil energi. Ada benda penghasil bunyi, contohnya klakson kendaraan dan peluit polisi. Ada benda penghasil panas, contohnya knalpot kendaraan. Ada benda penghasil cahaya, contohnya lampu kendaraan, lampu jalan, dan lampu lalu lintas. Di jalan banyak benda penghasil gerak, contohnya roda mobil dan sepeda motor.



Kendaraan



peluit polisi



lampu lalu lintas

Energi berasal dari sumber energi. Ada beberapa fungsi energi.

SUMBER -SUMBER ENERGI

a. Matahari

Siang hari cahaya matahari sangat terang, panas matahari membuat berkeringat. Matahari memberikan cahaya dan panas.

1. Manfaat matahari bagi manusia yaitu untuk menjemur pakaian, untuk menjemur hasil panen (kopi, padi dll), untuk menjemur ikan, untuk mengeringkan kerupuk, dan untuk penguapan karena kalau tidak ada penguapan tidak ada pagi dll
2. Manfaat matahari bagi tumbuhan yaitu untuk fotosintesis kalau tidak ada matahari tumbuhan akan menjadi kuning
3. Manfaat bagi hewan yaitu menghangatkan tubuh hewan, bagi buaya dan kura kura untuk memperkuat kulitnya
4. Manfaat matahari bagi bumi yaitu menerangi bumi atau memberikan cahaya bagi bumi dan memberikan panas bumi.
5. Manfaat matahari untuk kesehatanyaitu memberikan vit D bagi tubuh.

karena itulah matahari disebut **Matahari sumber energi**.

b. Angin

Layang-layang bergerak ditiup angin, perahu bergerak ditiup angin, bendera berkibar ditiup angin. Angin menggerakkan benda karena itu disebut **angin sumber energi**.

c. Air

Aliran air berguna untuk menggerakkan perahu, aliran air menggerakkan kincir angin. Banjir menghanyutkan rumah, aliran air menggerakkan benda. Air bagi manusia juga digubakan untuk memasak dan untuk minum maka **Air disebut sumber energi**.

d. Gas dan minyak bumi

Tabung gas berisi gas elpiji, tabung gas dihubungkan ke kompor, kompor gas bisa menyala. Kompor minyak berisi minyak tanah, kompor minyak tanah dapat menyala. Digunakan oleh manusia untuk memasak dll maka **Gas dan minyak tanah adalah sumber energi**.

e. Listrik dan baterai

Radio, televisi dan lampu menyala, bila di hubungkan dengan listrik. Senter menyala bila diisi baterai, mainan bergerak bila diisi baterai **Listrik dan baterai sumber energi**.

f. Makanan

Aku dapat belajar bila bertenaga, aku juga bisa mengangkat beban, tenagaiku dihasilkan dari makanan. **Makanan sumber energi**.

Energi sangat besar kegunaannya bagi makhluk hidup. Tumbuhan, hewan, dan manusia memerlukan energi. Tumbuhan memerlukan energi dari matahari untuk memasak makanan. Hewan memerlukan energi otot untuk bergerak. Manusia, dari kecil sampai dengan orang tua, semuanya memerlukan energi

a energi yang sering digunakan

tahukah kamu energi apa yang sering digunakan di rumah

energi yang paling sering digunakan di lingkungan sekitar kita antara lain

1 energi panas

energi panas sangat bermanfaat
bagi manusia

kita memasak dan mengeringkan baju
dengan energi panas

perhatikan gambar di samping

solder akan panas jika dihubungkan dengan
sumber listrik

sumber energi panas bagi solder adalah listrik



solder listrik



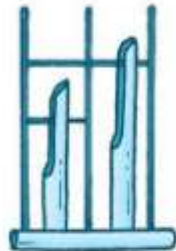
kompur gas

kompur gas dapat menghasilkan energi panas

kompur gas memerlukan sumber energi

sumber energi ini berupa bahan bakar elpiji

2 energi bunyi



apa yang kalian rasakan jika dunia ini
sunyi tanpa bunyi
setiap hari kita mendengar bunyi
bunyi berasal dari sumber bunyi
coba amati sumber bunyi
seperti gambar di samping

apa nama benda itu

bagaimana cara membunyikannya

coba perhatikan gambar sumber bunyi berikut



terompet



gitar



gong



gendang

terompet berbunyi apabila ditiup

gitar berbunyi apabila dipetik

gong dan gendang berbunyi apabila dipukul

terompet gitar gong dan gendang yang dibunyikan

merupakan sumber energi bunyi

kita dapat bersuara

ada sumber bunyi dalam tubuh kita



*lampu listrik merupakan
sumber energi cahaya*

sinar lampu listrik membantu kita dalam belajar
lampu listrik bercahaya
apabila listrik di rumah mati keadaan menjadi gelap



*lampu minyak merupakan sumber
energi cahaya*

apabila listrik mati kita sering menggunakan lampu minyak
lampu minyak menyala karena adanya bahan bakar
bahan bakar lampu minyak adalah minyak tanah
lampu senter lampu listrik dan lampu minyak tanah
yang menyala merupakan sumber energi cahaya

4 energi listrik

benda di rumah banyak yang menggunakan energi listrik
misalnya televisi lampu belajar dan kipas angin



televisi



lampu belajar



kipas angin

sebutkan benda lainnya yang menggunakan energi listrik



kegiatan 2

coba sebutkan nama alat rumah tangga yang menggunakan energi listrik

lihat gambar di bawah

kerjakan di buku tugasmu

1



2



3



4

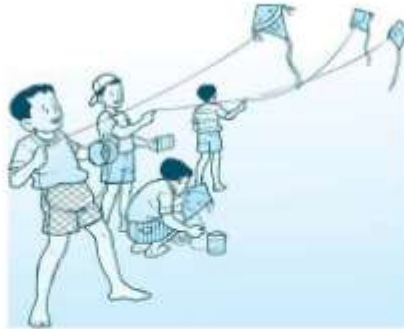


5



6





layang layang dapat terbang karena angin

*pernahkah kamu bermain layang layang
kenapa layang layang dapat terbang tinggi
layang layang dapat terbang karena angin*



kincir angin berputar karena angin

energi angin juga dapat menggerakkan kincir
kincir angin yang berputar dapat menggerakkan mesin
mesin dapat menghasilkan energi yang lain yaitu energi listrik

energi angin banyak digunakan karena

- a tersedia melimpah atau tidak akan habis
- b tidak mencemari lingkungan atau bersih
- c murah

coba sebutkan kegunaan energi angin lainnya

2 penggunaan energi air

perhatikan gambar berikut



kincir air

air terjun menggerakkan kincir air

kincir air berputar menggerakkan turbin generator

generator dapat membangkitkan listrik

energi air banyak digunakan karena

- a murah
- b bersih
- c tersedia melimpah

coba sebutkan kegunaan energi air lainnya

3 penggunaan energi listrik

perhatikan gambar berikut



di kamar belajar yuda terdapat banyak alat atau benda
alat apa saja yang menggunakan energi listrik

energi listrik paling banyak digunakan

terutama pada alat rumah tangga

energi listrik banyak digunakan karena

a bersih

b mudah berubah menjadi bentuk energi lain

coba sebutkan kegunaan energi listrik lainnya

sumber energi akan habis bila digunakan terus menerus

semakin banyak menggunakan energi listrik

semakin banyak pula pajak listrik yang harus dibayar

kita harus berhemat menggunakan energi listrik

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Mata pelajaran : IPA

Materi : Sumber energi

Kelas/Semester : II/2

Waktu : 25 Menit

Nama :

Nomer Absen :

Pilihan ganda

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, atau c pada jawaban yang paling benar!

1. Sumber energi yang utama di bumi adalah....
 - a. Listrik
 - b. Matahari
 - c. Bensin
2. Matahari menghasilkan energi.....
 - a. Bunyi dan panas
 - b. Cahaya dan gerak
 - c. Panas dan cahaya

3.



Alat disamping digunakan untuk.....

- a. Membuat es
 - b. Memasak nasi
 - c. Membuat roti
4. Alat yang tidak menggunakan energi listrik adalah....
 - a. Televisi, kipas angin dan kulkas
 - b. Kompor gas, obor dan lilin
 - c. Kulkas, blender dan lampu

5. Lampu pada mobil dapat menyala dengan menggunakan energi.....

- a. Bensin
- b. Batu baterai
- c. Akumulator

6.



Alat disamping menggunakan sumber energi.....

- a. Minyak tanah
- b. Listrik
- c. Batu baterai

7. Alat yang tidak dapat digunakan untuk menerangi rumah ketika listrik padam adalah.....

a.



b.



c.



8. Lilin jika dinyalakan menghasilkan energi.....

- a. Cahaya dan panas
- b. Bunyi dan listrik
- c. Listrik dan cahaya

9.



Sumber energy alat disamping berasal dari.....

- a. Api
- b. Listrik
- c. Batu baterai

10. Andi akan mengambil benda ditempat yang gelap. Alat yang diperlukan Andi adalah....

- a. Setrika
- b. Televisi
- c. Senter

11. Alat- alat berikut tidak menghasilkan bunyi adalah...

- a. Televisi, angklung dan terompet
- b. Kipas angin, lampu dan kulkas
- c. Gitar radio dan piano

12. Salah satu manfaat dari alat yang menghasilkan bunyi adalah....

- a. Menerangi ruang belajar
- b. Tanda mulai dan selesai waktu belajar
- c. Merapikan dan menghaluskan pakaian.

13. Perhatikan gambar berikut ini !



Gambar tersebut merupakan pemanfaatan energi bertenaga.....

- a. Air
- b. Kincir
- c. Angin

14. Tomi ingin menerbangkan layang-layang



Energi yang dibutuhkan bersumber dari.....

- a. Air
- b. Angin
- c. Cahaya

15. Mirna akan memadamkan lilin maka ia mengibaskan tanganya berkali-kali.



Perubahan yang terjadi pada peristiwa tersebutmenjadi energi.....

- a. Gerak menjadi angin
- b. Cahaya menja digerak
- c. Panas menjadi gerak

16. Kita dapat melihat adanya energy cahaya didekat kita melalui indera....

- a. Telinga
- b. Mata
- c. Hidung

17.



Sumber energi alat diatas adalah

- a. Aki
- b. Minyak bumi
- c. Baterai

18.



Sumber energi untuk memasak seperti gambar disamping diatas berupa....

- a. Kayu bakar
- b. Bensin
- c. Solar

19. Sumber energi pada lampu petromak adalah....

- a. Listrik
- b. Minyak tanah
- c. Bensin

20. Kincir air berputar menggerakan turbin generator , generator menghasilkan energi....

- a. Listrik
- b. Air
- c. Angin

Kunci Jawaban

1	B	11	B
2	C	12	B
3	B	13	A
4	B	14	B
5	C	15	A
6	C	16	B
7	A	17	C
8	A	18	A
9	B	19	B
10	C	20	B

LAMPIRAN 3
LEMBAR VALIDASI AHLI (EXPERT
GUDGMENT)



**SURAT KETERANGAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Astuti Mahardika, M.Pd.
NIK : 138706114
Pekerjaan : Dosen

Dengan ini menerangkan bahwa instrumen penelitian yang dibuat oleh :

Nama : Fitriana Rofik Nurjanah
NIM : 13.0305.0170
Prodi/ Fakultas : PGSD/ FKIP

Dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul

**"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA".**

Magelang, 27 April 2017
Mengetahui



Astuti Mahardika, M.Pd.
NIK. 138706112

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : IPA
 Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
 Materi Pokok : Sumber Energi
 Kelas/ Semester : II / 2
 Nama Validator : Astuti Mahardika, M.Pd.
 Jabatan : Dosen PGSD

Petunjuk

Berilah tanda centang (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai !

Keterangan :

- a. Skor 4 : Sangat baik
- b. Skor 3 : Baik
- c. Skor 2 : Cukup
- d. Skor 1 : Kurang

ASPEK YANG DINILAI		INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
			1	2	3	4
Kesesuaian SK, KD dan Indikator	1	Kesesuaian SK dengan materi ajar				✓
	2	Kesesuaian KD dengan SK				✓
	3	Kesesuaian indikator untuk mencapai KD				✓
Tujuan Pembelajaran	1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Indikator				✓
	2	Kesesuaian rumusan aspek ABCD dalam penulisan tujuan pembelajaran				✓
	3	Ketepatan cakupan aspek kognitif dalam penulisan tujuan pembelajaran				✓
	4	Ketepatan cakupan aspek afektif dalam penulisan tujuan pembelajaran				✓
	5	Ketepatan aspek psikomotor dalam penulisan tujuan pembelajaran				✓
					✓	
Pengembangan materi dan Bahan ajar	1	Kebenaran materi pembelajaran secara Teoritis				
	2	Kesesuaian materi pembelajaran dalam mendukung ketercapaian KD				✓
	3	Ketepatan materi pembelajaran dalam bahan ajar secara memadai			✓	
Metode Pembelajaran	1	Kesesuaian metode pembelajaran dengan Materi ajar				✓
	2	Ketepatan variasi metode pembelajaran dalam langkah-langkah pembelajaran				✓

	3	Ketepatan pengaplikasian pendekatan pembelajaran saintifik dalam metode pembelajaran.				✓
	4	Ketepatan pengaplikasian model pembelajaran inovatif dalam metode pembelajaran				✓
Langkah Pembelajaran	1	Ketepatan kegiatan awal dalam mengaitkan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan kompetensi sebelumnya.				✓
	2	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan alokasi waktu yang direncanakan				✓
	3	Kesesuaian dalam menjabarkan kegiatan inti dengan tahapan pencapaian KD				✓
	4	Ketepatan dalam merancang inti pembelajaran yang berfokus pada siswa				✓
	5	Kejelasan inti pembelajaran untuk memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman				✓
	6	Ketepatan merancang inti pembelajaran yang berfokus pada metode yang rinci				✓
	7	Ketepatan merancang inti pembelajaran yang berfokus pada karakter yang rinci				✓
Sumber Ajar	1	Kesesuaian sumber belajar untuk mendukung tercapainya KD				✓
	2	Kesesuaian penulisan sumber rujukan dengan tata tulis ilmiah				✓
Penilaian	1	Kesesuaian penilaian untuk mengukur seluruh indikator kognitif				✓
	2	Kesesuaian penilaian untuk mengukur seluruh indikator afektif				✓
	3	Kesesuaian penilaian untuk mengukur seluruh indikator psikomotor				✓
	4	Kesesuaian rancangan penilaian dengan penilaian otentik				✓
	5	Kejelasan rubrik penilaian yang digunakan				✓
	6	Kejelasan pedoman penyekoran yang digunakan				✓
Jumlah Nilai						122
Nilai maksimal = 5 x 30 = 150						
Nilai akhir = (jumlah nilai : nilai maksimal) x 100						81

Kriteria Penilaian

Rentang Skor	Kategori Kualitas
$X \geq 126$	Sangat baik
$120 \leq x \leq 126$	Baik
$78 \leq x \leq 102$	Cukup
$54 \leq x \leq 78$	Kurang

Kesimpulan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini dinyatakan :

1. Kurang layak untuk di uji coba di lapangan
2. Cukup layak untuk di uji coba di lapangan
3. Layak untuk di uji coba di lapangan
4. Sangat layak untuk di uji coba di lapangan

(Mohon lingkari pernyataan yang sesuai)

Komentar / Saran

RPP layak digunakan

Magelang, 27 April 2017
Validitor



Astuti Mahardika, M.Pd.
NIP. 138706112

LEMBAR VALIDASI INTRUMEN SOAL

Mata Pelajaran : IPA
 Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
 Materi Pokok : Sumber Energi
 Kelas/ Semester : II / 2
 Nama Validator : Astuti Mahardika, M.Pd.
 Jabatan : Dosen PGSD

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kualitas LKS dalam pelaksanaan pembelajaran IPA

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang ada
2. Makna poin validitas adalah 1 (Kurang), 2 (Cukup), 3 (Baik), 4 (Sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
I	ISI YANG DISAJIKAN				
	1. Ketepatan penulisan soal secara sistematis				✓
	2. Ketepatan soal dalam soal berdasarkan materi				✓
	3. Kesesuaian masalah yang diangkat dengan tingkat kognitif siswa				✓
	4. Ketepatan tujuan dalam kegiatan yang disajikan				✓
	5. Kesesuaian kegiatan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa			✓	✓
	6. Kesesuaian dalam penyajian soal dilengkapi gambar dan ilustrasi				✓
II	BAHASA				
	1. Ketepatan penggunaan bahasa dalam soal sesuai dengan EYD				✓
	2. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
	3. Ketepatan penggunaan bahasa secara komunikatif				✓
	4. Kejelasan penulisan kalimat				✓
	5. Kejelasan petunjuk atau arahan dalam mengerjakan soal				✓
Jumlah Nilai					
Nilai maksimal = 5 x 11 = 55		80			
Nilai akhir = (jumlah nilai : nilai maksimal) x 100		44			

Kriteria Penilaian

Rentang Skor	Kategori Kualitas
$X \geq 45$	Sangat baik
$34 \leq x \leq 44$	Baik
$23 \leq x \leq 33$	Cukup
$12 \leq x \leq 22$	Kurang

Kesimpulan

LKS ini dinyatakan :

1. Kurang layak untuk di uji coba di lapangan
 2. Cukup layak untuk di uji coba di lapangan
 3. Layak untuk di uji coba di lapangan
 4. Sangat layak untuk di uji coba di lapangan
- (mohon lingkari pernyataan yang sesuai)

D. KOMENTAR/SARAN

.....

Magelang, 27 April 2017
 Validitor



Astuti Mahardika, M.Pd.
 NIK 138706112

**SURAT KETERANGAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dyah Retno Indrayanti S.T
Pekerjaan : Guru IPA

Dengan ini menerangkan bahwa instrumen penelitian yang dibuat oleh :

Nama : Fitriana Rofik Nurjanah
NIM : 13.0305.0170
Prodi/ Fakultas : PGSD/ FKIP

Dapat digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul

**"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA".**

Magelang, 29 April 2017

Mengetahui



Dyah Retno Indrayanti S.T

LEMBAR VALIDASI INTRUMEN SOAL

Mata Pelajaran : IPA
 Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
 Materi Pokok : Sumber Energi
 Kelas/ Semester : II / 2
 Nama Validator : Dyah Retno Indrayanti S.T
 Jabatan : Guru IPA

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kualitas LKS dalam pelaksanaan pembelajaran IPA

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang ada
2. Makna poin validitas adalah 1 (Kurang), 2 (Cukup), 3 (Baik), 4 (Sangat baik)

C. PENILAIAN

PENILAIAN		Skala Penilaian			
No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4
I	ISI YANG DISAJIKAN				
	1. Ketepatan penulisan soal secara sistematis				✓
	2. Ketepatan soal dalam soal berdasarkan materi				✓
	3. Kesesuaian masalah yang diangkat dengan tingkat kognitif siswa			✓	✓
	4. Ketepatan tujuan dalam kegiatan yang disajikan				✓
	5. Kesesuaian kegiatan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa			✓	
	6. Kesesuaian dalam penyajian soal dilengkapi gambar dan ilustrasi				✓
II	BAHASA				
	1. Ketepatan penggunaan bahasa dalam soal sesuai dengan EYD				✓
	2. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
	3. Ketepatan penggunaan bahasa secara komunikatif				✓
	4. Kejelasan penulisan kalimat				✓
	5. Kejelasan petunjuk atau arahan dalam mengerjakan soal				✓
Jumlah Nilai					
Nilai maksimal = 5 x 11 = 55					
Nilai akhir = (jumlah nilai : nilai maksimal) x 100					
		78		43	

Kriteria Penilaian

Rentang Skor	Kategori Kualitas
$X \geq 45$	Sangat baik
$34 \leq x \leq 44$	Baik
$23 \leq x \leq 33$	Cukup
$12 \leq x \leq 22$	Kurang

Kesimpulan

LKS ini dinyatakan :

1. Kurang layak untuk di uji coba di lapangan
 2. Cukup layak untuk di uji coba di lapangan
 3. Layak untuk di uji coba di lapangan
 4. Sangat layak untuk di uji coba di lapangan
- (mohon lingkari pernyataan yang sesuai)

D. KOMENTAR/SARAN

- > LKS cukup baik, perlu dievaluasi ulang dlm penulisan soal, agar apa yg dimaksud sesuai penulisan nya.
 •> Soal yg diberikan diusahakan lebih sdh dipahami oleh siswa sehingga guru tak perlu memberikan penjelasan lagi.

Magelang, 29 April 2017

Validitor

Dyah Retno Indrayanti S.T

LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : IPA
 Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
 Materi Pokok : Sumber Energi
 Kelas/ Semester : II / 2
 Nama Validator : Dyah Retno Indrayanti S.T
 Jabatan : Guru IPA

Petunjuk :

Berilah tanda centang (✓) dalam kolom penilaian yang sesuai !

Keterangan :

- a. Skor 4 : Sangat baik
- b. Skor 3 : Baik
- c. Skor 2 : Cukup
- d. Skor 1 : Kurang

ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
Kesesuaian SK, KD dan Indikator	1 Kesesuaian SK dengan materi ajar				✓
	2 Kesesuaian KD dengan SK				✓
	3 Kesesuaian indikator untuk mencapai KD				✓
Tujuan Pembelajaran	1 Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan Indikator				✓
	2 Kesesuaian rumusan aspek ABCD dalam penulisan tujuan pembelajaran				✓
	3 Ketepatan cakupan aspek kognitif dalam penulisan tujuan pembelajaran				✓
	4 Ketepatan cakupan aspek afektif dalam penulisan tujuan pembelajaran				✓
	5 Ketepatan aspek psikomotor dalam penulisan tujuan pembelajaran				✓
Pengembangan materi dan Bahan ajar	1 Kebenaran materi pembelajaran secara Teoritis				✓
	2 Kesesuaian materi pembelajaran dalam mendukung ketercapaian KD				✓
	3 Ketepatan materi pembelajaran dalam bahan ajar secara memadai			✓	✓
Metode Pembelajaran	1 Kesesuaian metode pembelajaran dengan Materi ajar			✓	✓
	2 Ketepatan variasi metode pembelajaran dalam langkah-langkah pembelajaran			✓	

	3	Ketepatan pengaplikasian pendekatan pembelajaran saintifik dalam metode pembelajaran.			✓	
	4	Ketepatan pengaplikasian model pembelajaran inovatif dalam metode pembelajaran				✓
Langkah Pembelajaran	1	Ketepatan kegiatan awal dalam mengaitkan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan kompetensi sebelumnya.				✓
	2	Kesesuaian langkah pembelajaran dengan alokasi waktu yang direncanakan				✓
	3	Kesesuaian dalam menjabarkan kegiatan inti dengan tahapan pencapaian KD				✓
	4	Ketepatan dalam merancang inti pembelajaran yang berfokus pada siswa				✓
	5	Kejelasan inti pembelajaran untuk memberi kesempatan siswa bekerja sama dengan teman				✓
	6	Ketepatan merancang inti pembelajaran yang berfokus pada metode yang rinci				✓
	7	Ketepatan merancang inti pembelajaran yang berfokus pada karakter yang rinci				✓
Sumber Ajar	1	Kesesuaian sumber belajar untuk mendukung tercapainya KD				✓
	2	Kesesuaian penulisan sumber rujukan dengan tata tulis ilmiah				✓
Penilaian	1	Kesesuaian penilaian untuk mengukur seluruh indikator kognitif				✓
	2	Kesesuaian penilaian untuk mengukur seluruh indikator afektif				✓
	3	Kesesuaian penilaian untuk mengukur seluruh indikator psikomotor				✓
	4	Kesesuaian rancangan penilaian dengan penilaian otentik				✓
	5	Kejelasan rubrik penilaian yang digunakan				✓
	6	Kejelasan pedoman penyekoran yang Digunakan				✓
Jumlah Nilai						
Nilai maksimal = 5 x 30 = 150						
Nilai akhir = (jumlah nilai : nilai maksimal) x 100						
			78			118

Kriteria Penilaian

Rentang Skor	Kategori Kualitas
$X \geq 126$	Sangat baik
$120 \leq x \leq 126$	Baik
$78 \leq x \leq 102$	Cukup
$54 \leq x \leq 78$	Kurang

Kesimpulan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini dinyatakan :

1. Kurang layak untuk di uji coba di lapangan
2. Cukup layak untuk di uji coba di lapangan
3. Layak untuk di uji coba di lapangan
4. Sangat layak untuk di uji coba di lapangan

(Mohon lingkari pernyataan yang sesuai)

Komentar / Saran

- Perlu pengembangan materi pembelajaran dikaitkan dg lingkungan & kesehatan siswa.
- Perlu memperbanyak praktek / demonstrasi agar anak paham dg apa yg dijelaskan.

Magelang, 29 April 2017
Validitor

Dyah Retno Indrayanti S.T

LAMPIRAN 4

**UJI INSTRUMEN (VALIDITAS, REABILITAS,
TINGKAT KESUKARAN, DAN DAYA
PEMBEDA)**



VALIDITAS BUTIR SOAL

No. Item	KDI dan KD2		
	R _{tabel}	R _{hitung}	Keterangan
1	0,468	0,548	Valid
2	0,468	0,653	Valid
3	0,468	0,400	Tidak valid
4	0,468	0,575	Valid
5	0,468	0,457	tidak valid
6	0,468	0,382	tidak valid
7	0,468	0,642	Valid
8	0,468	0,569	Valid
9	0,468	0,605	Valid
10	0.468	0,538	Valid
11	0.468	0,648	Valid
12	0.468	0,667	Valid
13	0.468	0,630	Valid
14	0.468	0,487	Valid
15	0.468	588	Valid
16	0.468	0,556	Valid
17	0.468	0,607	Valid
18	0.468	0,501	Valid
19	0.468	0,457	Tidak valid
20	0.468	0,575	Valid
21	0.468	0,582	Valid
22	0.468	0,620	Valid
23	0.468	0,544	Valid
24	0.468	0,593	Valid
25	0.468	0,575	Valid
26	0.468	0,475	Valid
27	0.468	0,544	Valid
28	0.468	0,563	Valid
29	0.468	0,587	Valid
30	0.468	0,517	Valid
31	0.468	0,501	Valid
32	0.468	0,776	Valid
33	0.468	0,605	Valid
34	0.468	0,501	Valid
35	0.468	0,657	Valid

DATA VALIDITAS BUTIR SOAL

No soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	TOTAL		
No.peser																																						
1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	8		
2	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	23	
3	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	18		
4	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20	
5	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8
6	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	
8	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	16	
9	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	16	
10	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	16	
11	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	14	
13	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	27	
15	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	24	
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
Rata-rata	0.545	0.65	0.4	0.5754	0.5	0.38	0.64	0.57	0.61	0.54	0.65	0.7	0.63	0.5	0.6	0.56	0.6	0.5	0.5	0.58	0.6	0.62	0.54	0.6	0.6	0.48	0.5	0.56	0.6	0.5	0.5	0.8	0.61	0.5	0.66			

UJI VALIDITAS
VALIDITAS BUTIR SOAL

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

UJI REABILITAS INSTRUMEN

KOMPETENSI DASAR 3.2

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,935	31

PERHITUNGAN TARAF KESUKARAN INSTRUMEN PENELITIAN

TABEL TINGKAT KESUKARAN
KOMPETENSI DASAR 3.2

No. Soal	JBa	JBb	Jsa	Indeks TK	Kategori
1	6	5	18	0,61	Sedang
2	9	4	18	0,72	Sedang
3	8	8	18	0,88	Mudah
4	6	2	18	0,44	Sedang
5	9	2	18	0,61	Sedang
6	7	4	18	0,61	Sedang
7	7	3	18	0,55	Sedang
8	7	2	18	0,55	Sedang
9	9	3	18	0,66	Sedang
10	7	2	18	0,50	Sedang
11	6	2	18	0,50	Sedang
12	8	5	18	0,72	Sedang
13	8	2	18	0,55	Sedang
14	8	6	18	0,77	Sedang
15	6	2	18	0,44	Sedang
16	7	3	18	0,55	Sedang
17	6	5	18	0,61	Sedang
18	9	5	18	0,77	Sedang
19	8	6	18	0,77	Sedang
20	6	2	18	0,44	Sedang
21	8	3	18	0,61	Sedang
22	8	3	18	0,61	Sedang
23	8	5	18	0,72	Sedang
24	7	3	18	0,55	Sedang
25	9	7	18	0,88	Mudah
26	7	5	18	0,66	Sedang
27	8	5	18	0,72	Sedang
28	9	6	18	0,83	Mudah
29	6	3	18	0,50	Sedang
30	7	6	18	0,72	Sedang
31	7	7	18	0,77	Sedang
32	8	5	18	0,72	Sedang
33	8	4	18	0,66	Sedang
34	7	7	18	0,77	Sedang
35	9	3	18	0,66	Sedang

TINGKAT KESUKARAN

No. Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
No. peserta																							
1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0
2	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
3	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1
4	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0
5	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
6	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1
7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
8	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0
9	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0
10	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
11	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	11	13	16	8	11	11	10	10	12	9	9	13	10	14	8	10	11	14	14	8	11	11	13
INDEKS KESUKARAN	0.61	0.7	0.889	0.4	0.61	0.61	0.556	0.556	0.667	0.5	0.5	0.72	0.56	0.778	0.444	0.556	0.611	0.778	0.78	0.444	0.611	0.6111	0.72

24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	TOTAL
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	8
0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	23
0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	18
0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20
0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	8
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	11
0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16
1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	16
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	14
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	33
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	27
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	24
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
10	16	12	13	15	9	13	14	13	12	14	12	
0.556	0.889	0.67	0.72	0.83	0.5	0.72	0.78	0.72	0.667	0.78	0.667	

PERHITUNGAN DAYA PEMBEDA INSTRUMEN PENELITIAN

KOMPETENSI DASAR 3.2

No.Soal	JBa	JBb	Jsa	Indeks DP	Kategori
1	6	5	9	0,30	Baik
2	9	4	9	0,50	Sangat Baik
3	8	8	9	0,20	Tidak Baik
4	6	2	9	0,40	Baik
5	9	2	9	0,50	Sangat Baik
6	7	4	9	0,10	Tidak Baik
7	7	3	9	0,60	Sangat Baik
8	7	2	9	0,60	Sangat Baik
9	9	3	9	0,40	Baik
10	7	2	9	0,50	Sangat Baik
11	6	2	9	0,50	Sangat Baik
12	8	5	9	0,50	Sangat Baik
13	8	2	9	0,60	Sangat Baik
14	8	6	9	0,20	Tidak Baik
15	6	2	9	0,60	Sangat Baik
16	7	3	9	0,40	Baik
17	6	5	9	0,30	Baik
18	9	5	9	0,40	Baik
19	8	6	9	0,40	Baik
20	6	2	9	0,40	Baik
21	8	3	9	0,30	Baik
22	8	3	9	0,50	Sangat Baik
23	8	5	9	0,50	Sangat Baik
24	7	3	9	0,60	Sangat Baik
25	9	7	9	0,20	Tidak Baik
26	7	5	9	0,20	Tidak Baik
27	8	5	9	0,50	Sangat Baik
28	9	6	9	0,30	Baik
29	6	3	9	0,50	Sangat Baik
30	7	6	9	0,30	Baik
31	7	7	9	0,20	Tidak Baik
32	8	5	9	0,50	Sangat Baik
33	8	4	9	0,40	Baik
34	7	7	9	0,20	Tidak Baik
35	9	3	9	0,60	Sangat Baik

DAYA BEDA

No soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1
10	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1
13	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
15	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
BKA	7	9	9	6	8	6	8	8	8	7	7	9	8	8	7	7	7	9
2	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
4	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1
3	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0
8	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
9	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1
11	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1
7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1
1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0
5	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
BKB	4	4	7	2	3	5	2	2	4	2	2	4	2	6	1	3	4	5
DAYA BEDA	0.33333	0.55556	0.22222	0.44444	0.55556	0.11111	0.66667	0.66667	0.44444	0.55556	0.55556	0.55556	0.66667	0.22222	0.66667	0.44444	0.33333	0.44444

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	JUMLAH
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	33
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
1	-4	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	27
1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	24
9	6	7	8	9	8	9	7	9	9	7	8	8	9	8	8	9	
1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	23
0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	20
0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	18
1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16
1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	16
0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	14
1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	11
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	8
0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	8
5	2	4	3	4	2	7	5	4	6	2	5	6	4	4	6	3	
0.44444	0.44444	0.33333	0.55556	0.55556	0.66667	0.22222	0.22222	0.55556	0.33333	0.55556	0.33333	0.22222	0.55556	0.44444	0.22222	0.66667	

LAMPIRAN 5

**HASIL BELAJAR IPA KELAS II (KELAS
EKPERIMEN DAN KELAS KONTROL)**



HASIL BELAJAR KOGNITIF KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Nama Siswa IIA	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
MA	40	55
IL	40	60
VK	55	65
AZ	50	65
AD	60	75
AS	65	75
AL	60	85
AN	60	80
CR	50	90
ER	55	95
FF	70	80
FZ	65	85
GD	60	85
HD	45	65
JM	35	70
LN	45	65
MB	50	90
MF	45	80
QV	40	70
SP	50	100
TG	35	70
WD	45	90
YN	40	65
SY	55	70
Nilai maximal	70	100
Nilai minimum	35	55
Rata-rata	50,625	76,25
Standar Deviasi	9,924990417	11,9099885

Nama Siswa Kelas IIB	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
ES	40	55
ST	45	45
DN	50	50
DS	55	65
AL	60	60
AF	65	65
AK	75	75
DV	70	85
GN	75	55
GL	65	65
HK	60	70
IN	75	65
DS	60	75
ND	55	60
NR	50	40
NF	65	60
SP	70	80
SP	45	50
SV	65	65
SP	75	70
TH	75	55
FD	50	65
YD	65	70
YS	50	60
nilai maximal	75	85
nilai minimum	40	40
rata-rata	60,83333333	62,70833333
standar Deviasi	10,9014026	10,73182657

KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI

RANAH AFEKTIF

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/ Semester : II/2

Standar Kompetensi : 3. Mengenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaanya.

Kompetensi Dasar : 3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan dilingkungan sekitar dan cara menghematnya.

NO	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir
1	Disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas	1	1
2	Rasa hormat ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran	2	1
3	Tekun dalam belajar terkait materi sumber-sumber energi	3	1
4	Tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan	4	1
5	Rasa ingin tahu ketika guru menyampaikan materi /konsep baru	5	1
6	Percaya diri dalam presentasi di depan kelas.	6	1
JUMLAH		6	

LEMBAR OBSERVASI SIKAP SISWA

Nama Siswa :

Satuan Pendidikan : SD Negeri Keceme 1

Kelas/ Semester : II/2

Materi Pokok : Sumber-sumber energi

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan

NO	Indikator	Tingkat Kemampuan				
		1	2	3	4	Jumlah
1	Disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas					
2	Rasa hormat ketika guru sedang menyampaikan materi pembelajaran					
3	Tekun dalam belajar terkait materi sumber-sumber energi					
4	Tanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan					
5	Rasa ingin tahu ketika guru menyampaikan materi /konsep baru					
6	Percaya diri dalam presentasi di depan kelas.					
Jumlah skor						
Kategori						

Kriteria penilaian :

19-24 = A (baik sekali)

13-18 = B (baik)

7-12 = C (cukup)

≤6 = D (Kurang)

HASIL BELAJAR AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

PERTEMUAN 1

Penilaian afektif kelas eksperimen							
Nama Siswa Kelas A	Disiplin	Rasa hormat	Tekun	Tanggung jawab	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Total
MA	4	1	2	2	3	2	14
IL	4	3	4	2	3	2	18
VK	3	4	3	3	1	1	15
AZ	1	3	3	3	3	3	16
AD	2	2	3	2	4	3	16
AS	3	3	4	4	3	4	21
AL	2	4	3	3	2	1	15
AN	3	3	4	3	3	2	18
CR	4	3	4	3	3	2	19
ER	1	3	3	3	4	3	17
FF	3	2	3	3	1	3	15
FZ	3	4	4	3	4	3	21
GD	2	1	3	4	2	4	16
HD	2	3	3	3	3	2	16
JM	3	3	1	4	3	2	16
LN	2	3	1	3	3	3	15
MB	2	2	3	1	4	3	15
MF	3	3	2	1	3	3	15
QV	3	4	3	3	3	3	19
SP	3	3	2	4	3	3	18
TG	3	3	3	3	4	4	20
WD	3	2	2	2	3	3	15
YN	3	3	2	3	4	4	19
SY	3	2	2	1	3	3	14
JUMLAH							403
RATA-RATA							16,7917

PERTEMUAN II

Penilaian afektif kelas eksperimen							
Nama Siswa Kelas A	Displin	Rasa hormat	Tekun	Tanggung jawab	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Total
MA	2	3	2	4	3	4	18
IL	2	3	4	3	3	3	18
VK	3	3	4	3	3	4	20
AZ	3	1	3	4	4	3	18
AD	3	3	3	3	1	3	16
AS	3	3	4	4	3	3	20
AL	3	1	1	3	3	4	15
AN	4	3	2	4	3	3	19
CR	3	1	3	4	2	4	17
ER	2	3	2	3	3	3	16
FF	3	3	2	3	3	2	16
FZ	3	3	2	4	3	3	18
GD	2	3	3	2	2	4	16
HD	3	3	2	3	2	3	16
JM	2	3	4	3	3	3	18
LN	4	3	3	3	4	3	20
MB	2	3	3	3	4	2	17
MF	2	3	3	4	4	4	20
QV	3	4	3	2	2	4	18
SP	2	3	4	2	3	3	17
TG	3	3	3	3	4	3	19
WD	3	4	3	4	3	3	20
YN	3	2	2	3	4	4	18
SY	3	4	2	4	3	4	20
JUMLAH							430
RATA-RATA							17,916667

PERTEMUAN III

Penilaian afektif kelas eksperimen							
Nama Siswa Kelas A	Displin	Rasa hormat	Tekun	Tanggung jawab	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Total
MA	3	3	4	3	3	4	20
IL	3	3	4	3	3	4	20
VK	3	3	4	3	4	4	21
AZ	3	4	3	4	4	3	21
AD	4	3	3	3	3	3	19
AS	3	3	4	4	3	3	20
AL	3	2	3	3	3	4	18
AN	4	3	3	4	3	3	20
CR	3	3	3	4	3	4	20
ER	2	3	3	3	3	3	17
FF	3	3	2	3	3	3	17
FZ	3	3	3	4	3	3	19
GD	2	3	3	3	2	4	17
HD	3	3	2	3	3	3	17
JM	2	3	4	3	3	3	18
LN	4	3	3	3	4	4	21
MB	2	3	3	3	4	3	18
MF	3	3	3	4	4	4	21
QV	3	4	3	3	2	4	19
SP	2	3	4	3	3	3	18
TG	3	3	3	3	4	4	20
WD	3	4	3	4	3	3	20
YN	3	2	3	3	4	4	19
SY	3	4	3	4	3	4	21
JUMLAH							461
RATA-RATA							19,208333

PERTEMUAN IV

Penilaian afektif kelas eksperimen							
Nama Siswa Kelas A	Displin	Rasa hormat	Tekun	Tanggung jawab	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Total
MA	4	3	4	3	3	4	21
IL	3	3	4	3	4	4	21
VK	3	4	4	3	4	4	22
AZ	3	4	4	4	4	3	22
AD	4	3	3	4	3	3	20
AS	4	3	4	4	3	3	21
AL	3	3	3	3	3	4	19
AN	4	4	3	4	3	3	21
CR	3	3	4	4	3	4	21
ER	3	3	3	3	3	3	18
FF	3	3	3	3	3	3	18
FZ	3	3	4	4	3	3	20
GD	2	3	3	3	3	4	18
HD	3	3	3	3	3	3	18
JM	3	3	4	3	3	3	19
LN	4	4	3	3	4	4	22
MB	3	3	3	3	4	3	19
MF	3	4	3	4	4	4	22
QV	3	4	3	3	3	4	20
SP	2	3	4	3	4	3	19
TG	3	4	3	3	4	4	21
WD	3	4	3	4	3	4	21
YN	3	3	3	3	4	4	20
SY	4	4	3	4	3	4	22
JUMLAH							485
RATA-RATA							20,208333

PERTEMUAN V

Penilaian afektif kelas eksperimen							
Nama Siswa Kelas A	Displin	Rasa hormat	Tekun	Tanggung jawab	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Total
MA	4	3	4	3	4	4	22
IL	4	3	4	4	4	4	23
VK	3	4	4	4	4	4	23
AZ	4	4	4	4	4	3	23
AD	4	3	3	4	3	4	21
AS	4	3	4	4	3	4	22
AL	3	4	3	3	3	4	20
AN	4	4	3	4	4	3	22
CR	3	4	4	4	3	4	22
ER	3	3	4	3	3	3	19
FF	3	3	4	3	3	3	19
FZ	3	3	4	4	3	3	20
GD	3	4	3	3	3	4	20
HD	3	3	4	3	4	3	20
JM	3	3	4	4	4	3	21
LN	4	4	3	4	4	4	23
MB	3	3	3	3	4	4	20
MF	3	4	4	4	4	4	23
QV	3	4	4	3	3	4	21
SP	2	3	4	4	4	3	20
TG	4	4	3	3	4	4	22
WD	3	4	3	4	3	4	21
YN	4	3	3	3	4	4	21
SY	4	4	4	4	3	4	23
JUMLAH							511
RATA-RATA							21,291667

PERTEMUAN 1

Penilaian afektif kelas kontrol	Disiplin	Rasa hormat	Tekun	Tanggung jawab	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Total
Nama Siswa Kelas B							
ES	2	3	2	2	2	2	13
ST	2	1	3	2	2	3	13
DN	2	3	2	2	3	2	14
DS	3	1	2	2	2	3	13
AL	1	2	2	3	2	2	12
AF	2	3	2	2	2	2	13
AK	3	1	1	2	3	2	12
DV	3	1	2	1	3	2	12
GN	3	1	3	1	2	3	13
GL	2	3	2	2	3	1	13
HK	1	2	2	3	2	2	12
IN	1	3	2	2	3	1	12
DS	2	3	3	2	3	1	14
ND	3	2	2	1	2	2	12
NR	2	2	3	2	3	2	14
NF	3	2	2	3	2	1	13
SP	2	2	3	3	3	2	15
SP	2	2	3	3	1	2	13
SV	1	3	2	2	2	3	13
SP	2	1	3	2	2	2	12
TH	2	2	2	3	3	2	14
FD	2	2	2	1	2	1	10
YD	3	2	2	2	3	1	13
YS	3	2	2	2	3	2	14
JUMLAH							309
RATA-RATA							12,875

PERTEMUAN II

Penilaian afektif kelas kontrol	Disiplin	Rasa hormat	Tekun	Tanggung jawab	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Total
Nama Siswa Kelas B							
ES	2	3	2	2	2	2	13
ST	2	1	3	2	2	3	13
DN	2	3	2	2	3	2	14
DS	3	1	2	2	2	3	13
AL	1	2	2	3	2	2	12
AF	2	3	2	2	2	2	13
AK	3	1	1	2	3	2	12
DV	3	1	2	1	3	2	12
GN	3	1	3	1	2	3	13
GL	2	3	2	2	3	1	13
HK	1	2	2	3	2	2	12
IN	1	3	2	2	3	1	12
DS	2	3	3	2	3	1	14
ND	3	2	2	1	2	2	12
NR	2	2	3	2	3	2	14
NF	3	3	2	3	2	1	14
SP	2	3	3	3	3	2	16
SP	2	2	3	3	1	2	13
SV	1	3	2	2	2	3	13
SP	2	1	3	2	2	2	12
TH	2	2	2	3	3	2	14
FD	2	2	2	1	2	1	10
YD	3	2	2	2	3	1	13
YS	3	2	2	2	2	2	13
JUMLAH							310
RATA-RATA							12,916667

PERTEMUAN III

Penilaian afektif kelas kontrol	Disiplin	Rasa hormat	Tekun	Tanggung jawab	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Total
Nama Siswa Kelas B							
ES	2	3	2	2	2	2	13
ST	2	1	3	2	2	3	13
DN	2	3	2	2	3	2	14
DS	3	1	2	2	2	3	13
AL	1	2	2	3	2	2	12
AF	2	3	2	2	2	2	13
AK	3	1	1	2	3	2	12
DV	3	1	2	1	3	2	12
GN	3	1	3	1	2	3	13
GL	2	3	2	2	3	1	13
HK	1	2	2	3	2	2	12
IN	1	3	2	2	3	1	12
DS	2	3	3	2	3	1	14
ND	3	2	2	1	2	2	12
NR	2	2	3	2	3	2	14
NF	3	2	2	3	2	1	13
SP	2	2	3	3	3	2	15
SP	2	2	3	3	1	2	13
SV	1	3	2	2	2	3	13
SP	2	2	3	2	2	2	13
TH	2	2	2	3	3	2	14
FD	2	2	2	1	2	1	10
YD	3	3	2	2	3	1	14
YS	3	2	2	2	3	2	14
JUMLAH							311
RATA-RATA							12,958333

PERTEMUAN IV

Penilaian afektif kelas kontrol	Disiplin	Rasa hormat	Tekun	Tanggung jawab	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Total
Nama Siswa Kelas B							
ES	2	3	2	2	2	2	13
ST	2	1	3	2	2	3	13
DN	2	3	2	2	3	2	14
DS	3	1	2	2	2	3	13
AL	1	2	2	3	2	2	12
AF	2	3	2	2	2	2	13
AK	3	1	1	2	3	2	12
DV	3	1	2	1	3	2	12
GN	3	1	3	1	2	3	13
GL	2	3	2	2	3	1	13
HK	1	2	2	3	2	2	12
IN	1	3	2	2	3	1	12
DS	2	3	3	2	3	1	14
ND	3	2	2	1	2	2	12
NR	2	2	3	2	3	2	14
NF	3	2	2	3	2	1	13
SP	2	2	3	3	3	2	15
SP	2	2	3	3	1	2	13
SV	1	3	2	2	2	3	13
SP	2	2	3	2	2	2	13
TH	2	2	2	3	2	2	13
FD	2	2	2	1	2	1	10
YD	3	3	2	2	3	1	14
YS	3	2	2	2	3	2	14
JUMLAH							310
RATA-RATA							12,916667

KISI-KISI INSTRUMEN LEMBAR OBSERVASI

RANAH PSIKOMOTORIK

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/ Semester : II/2

Standar Kompetensi : 3. Mengenal berbagai sumber energi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan kegunaannya.

Kompetensi Dasar : 3.2 Mengidentifikasi jenis energi yang paling sering digunakan dilingkungan sekitar dan cara menghematnya.

No	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Butir
1	Menginformasikan isi bacaan tentang materi sumber energi dengan membacanya.	1	1
2	Mengerjakan tugas yang diberikan guru tentang materi sumber energi pada buku catatan dengan rapi	2	2
3	Menerapkan penggunaan media tentang sumber energi	3	3
JUMLAH		3	

LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN SISWA

Nama Siswa :

Satuan Pendidikan : SD Negeri Keceme 1

Kelas/ Semester : II/2

Materi Pokok : Sumber-sumber energi

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan

No	Indikator	Tingkat kemampuan				
		1	2	3	4	Jumlah
1	Menginformasikan isi bacaan tentang materi sumber energi dengan membacanya.					
2	Mengerjakan tugas yang diberikan guru tentang materi sumber energi pada buku catatan dengan rapi					
3	Menerapkan penggunaan media tentang sumber energi					
Jumlah						
Kategori						

Kategori	
10 – 12	A
7 – 9	B
4 – 6	C
3 – 0	D

HASIL PSIKOMOTORIK KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

PERTEMUAN I

Nama	1	2	3	Jumlah
MA	3	2	2	7
IL	2	1	2	5
VK	2	2	2	6
AZ	2	3	2	7
AD	3	2	3	8
AS	3	4	3	10
AL	3	3	3	9
AN	2	3	2	7
CR	2	2	3	7
ER	3	2	2	7
FF	1	1	3	5
FZ	3	2	2	7
GD	2	3	2	7
HD	2	2	3	7
JM	2	2	2	6
LN	2	1	1	4
MB	3	3	3	9
MF	2	3	2	7
QV	2	2	2	6
SP	2	3	3	8
TG	2	2	3	7
WD	3	2	2	7
YN	2	1	3	6
SY	3	2	3	8
JUMLAH				167
RATA-RATA				6,9583333

Nama	1	2	3	Jumlah
ES	2	2	3	7
ST	3	2	2	7
DN	2	1	2	5
DS	2	2	2	6
AL	2	3	2	7
AF	2	2	3	7
AK	3	3	2	8
DV	3	3	2	8
GN	2	3	2	7
GL	1	2	2	5
HK	3	2	2	7
IN	1	1	3	5
DS	2	2	3	7
ND	2	3	2	7
NR	1	2	3	6
NF	2	2	2	6
SP	2	1	2	5
SP	3	2	2	7
SV	2	3	3	8
SP	2	3	2	7
TH	2	3	3	8
FD	2	2	2	6
YD	3	2	2	7
YS	2	2	3	7
JUMLAH				160
RATA-RATA				6,6666667

PERTEMUAN II

Nama	1	2	3	JUMLAH
MA	3	2	3	8
IL	3	2	2	7
VK	3	1	2	6
AZ	3	2	2	7
AD	2	3	2	7
AS	3	2	3	8
AL	3	4	3	10
AN	4	3	3	10
CR	2	3	3	8
ER	3	2	3	8
FF	3	2	3	8
FZ	3	1	3	7
GD	3	2	3	8
HD	3	3	2	8
JM	2	2	3	7
LN	2	2	2	6
MB	3	4	3	10
MF	3	2	4	9
QV	2	3	3	8
SP	2	3	2	7
TG	3	3	4	10
WD	2	2	4	8
YN	3	1	3	7
SY	2	2	3	7
JUMLAH				189
RATA-RATA				7,875

PERTEMUAN II

Nama	1	2	3	JUMLAH
ES	2	3	2	7
ST	2	3	2	7
DN	2	3	2	7
DS	2	2	2	6
AL	3	2	2	7
AF	3	2	3	8
AK	3	2	2	7
DV	2	3	2	7
GN	3	2	3	8
GL	2	2	3	7
HK	3	1	2	6
IN	3	2	2	7
DS	2	2	2	6
ND	3	2	2	7
NR	2	2	2	6
NF	2	1	3	6
SP	3	2	1	6
SP	3	2	2	7
SV	2	2	3	7
SP	2	3	3	8
TH	2	1	3	6
FD	3	2	2	7
YD	2	1	3	6
YS	2	2	3	7
JUMLAH				163
RATA-RATA				6,7916667

PERTEMUAN III

Nama	1	2	3	Jumlah
MA	4	3	2	9
IL	3	2	2	7
VK	2	3	3	8
AZ	2	3	3	8
AD	4	2	3	9
AS	4	4	3	11
AL	3	3	4	10
AN	2	3	3	8
CR	2	3	3	8
ER	3	3	2	8
FF	1	2	3	6
FZ	3	3	3	9
GD	2	3	3	8
HD	3	2	3	8
JM	3	2	2	7
LN	2	3	2	7
MB	4	2	3	9
MF	3	3	2	8
QV	2	2	2	6
SP	2	4	3	9
TG	3	3	4	10
WD	3	4	3	10
YN	2	3	3	8
SY	4	3	4	11
JUMLAH				202
RATA-RATA				8,416667

PERTEMUAN III

Nama	1	2	3	Jumlah
ES	2	3	2	7
ST	2	3	2	7
DN	2	3	2	7
DS	2	2	2	6
AL	3	2	2	7
AF	3	2	3	8
AK	3	2	2	7
DV	2	3	2	7
GN	3	2	3	8
GL	2	2	3	7
HK	3	2	2	7
IN	3	2	2	7
DS	2	2	2	6
ND	3	2	2	7
NR	2	2	2	6
NF	2	1	3	6
SP	3	2	1	6
SP	3	2	2	7
SV	2	2	3	7
SP	3	3	3	9
TH	2	1	3	6
FD	2	2	2	6
YD	2	1	3	6
YS	3	2	3	8
JUMLAH				165
RATA-RATA				6,875

PERTEMUAN IV

Nama	1	2	3	Jumlah
MA	4	3	3	10
IL	3	4	3	10
VK	4	3	3	10
AZ	3	3	4	10
AD	4	3	3	10
AS	4	4	4	12
AL	4	3	4	11
AN	2	4	3	9
CR	3	3	3	9
ER	4	3	4	11
FF	3	2	3	8
FZ	3	4	3	10
GD	2	3	4	9
HD	3	4	3	10
JM	3	2	2	7
LN	3	3	3	9
MB	4	3	3	10
MF	3	3	4	10
QV	4	4	2	10
SP	3	4	3	10
TG	3	4	4	11
WD	3	4	3	10
YN	4	3	3	10
SY	4	4	3	11
JUMLAH				237
RATA-RATA				9,875

PERTEMUAN IV

Nama	1	2	3	Jumlah
ES	2	3	2	7
ST	2	3	2	7
DN	2	3	2	7
DS	2	2	2	6
AL	3	2	2	7
AF	3	2	3	8
AK	3	2	2	7
DV	2	3	2	7
GN	3	2	3	8
GL	2	2	3	7
HK	3	2	2	7
IN	3	2	2	7
DS	2	2	2	6
ND	3	2	2	7
NR	2	2	2	6
NF	2	1	3	6
SP	3	2	2	7
SP	3	2	2	7
SV	2	2	3	7
SP	3	3	3	9
TH	2	1	3	6
FD	2	2	2	6
YD	2	1	3	6
YS	3	2	3	8
JUMLAH				166
RATA-RATA				6,916667

PERTEMUAN V

Nama	1	2	3	Jumlah
MA	4	4	3	11
IL	3	4	4	11
VK	4	4	4	12
AZ	4	3	4	11
AD	4	4	3	11
AS	4	4	4	12
AL	4	3	4	11
AN	4	4	3	11
CR	3	3	4	10
ER	4	4	3	11
FF	4	3	3	10
FZ	3	4	4	11
GD	4	4	4	12
HD	3	4	4	11
JM	3	4	3	10
LN	4	3	3	10
MB	4	4	3	11
MF	3	4	4	11
QV	4	4	3	11
SP	3	4	4	11
TG	3	4	4	11
WD	3	4	4	11
YN	4	3	4	11
SY	4	4	3	11
JUMAH				263
RATA-RATA				10,95833

ERTEMUAN V

Nama	1	2	3	Jumlah
ES	2	3	2	7
ST	2	3	2	7
DN	2	3	2	7
DS	2	2	2	6
AL	3	2	2	7
AF	3	2	3	8
AK	3	2	2	7
DV	2	3	2	7
GN	3	2	3	8
GL	2	2	3	7
HK	3	2	2	7
IN	3	2	2	7
DS	2	2	2	6
ND	3	2	2	7
NR	2	2	2	6
NF	2	1	3	6
SP	3	2	2	7
SP	3	2	2	7
SV	2	2	3	7
SP	3	3	3	9
TH	2	1	3	6
FD	2	2	2	6
YD	2	2	3	7
YS	3	2	3	8
JUM LAH				167
RATA-RATA				6,958333

LAMPIRAN 6

UJI PRASYARAT PENELITIAN (UJI NORMALITAS DAN HOMOGENITAS)



HASIL UJI PERSYARAT NORMALITAS

KELAS EKPERIMEN DAN KELAS KONTROL

KELAS		Tests of Normality ^a					
		Kolmogorov-Smirnov ^b			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	EKSPERIMEN	.151	24	.200 ^c	.955	24	.348
	KONTROL	.149	24	.181	.927	24	.583
POSTTET	EKSPERIMEN	.115	24	.300 ^c	.976	24	.803
	KONTROL	.121	24	.200 ^c	.907	24	.906

^a . This is a lower bound of the true significance.

^b Lilliefors Significance Correction.

HASIL UJI PRASYARAT HOMOGENITAS

KELAS EKPERIMEN (PRE-TEST DAN POSTTEST)

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRETEST	Based on Mean	.306	1	46	.553
	Based on Median	.406	1	46	.527
	Based on Median and with adjusted df	.406	1	45.919	.527
	Based on trimmed mean	.378	1	46	.544
POSTTET	Based on Mean	3.293	1	46	.078
	Based on Median	3.237	1	46	.078
	Based on Median and with adjusted df	3.237	1	45.201	.079
	Based on trimmed mean	3.229	1	46	.079

LAMPIRAN 7

UJI HIPOTESIS INDEPENDEN T-TEST



UJI HIPOTESIS INDEPENDENT T-TEST

POST-TEST KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
KELAS	Equal variances assumed	3,293	,078	3,296	48	,002	11,260	3,608	4,186	18,314
	Equal variances not assumed			3,296	41,993	,003	11,260	3,608	4,186	18,332

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI



Lampiran Foto Kegiatan Pembelajaran

Lampiran Foto Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen



Gambar 1. Siswa mengerjakan *pre test* sebelum diadakan perlakuan dengan model *Role Play* pada pertemuan pertama



Gambar 2. Pembagian peran untuk pertemuan kedua



Gambar 3. Siswa pemeran mempersiapkan diri sebelum drama (pertemuan kedua)



Gambar 4. Siswa pemeran memainkan drama pada pertemuan kedua tentang bentuk –bentuk energi



Gambar 5. Salah satu adegan *Role Play* pertemuan kedua tentang bentuk-bentuk energi



Gambar 6. Adegan tentang siswa memainkan drama menjadi radio



Gambar 7. Adegan siswa memainkan drama ketika rudi berpamitan kepada ayah dalam drama bentuk energi



Gambar 8. Adegan tentang siswa memainkan drama bentuk energi



Gambar 9. Pembagian peran untuk pertemuan ketiga



Gambar 10. Persiapan peran untuk pertemuan ketiga



Gambar 11. Permainan peran untuk pertemuan ketiga tentang alat alat penghasil energi



Gambar 12. Siswa pemain peran *Role play* pada pertemuan ketiga tentang alat penghasil energi



Gambar 13. Permainan peran untuk pertemuan ketiga tentang alat alat penghasil energi



Gambar 14. Siswa-siswi yang baru melakukan permainan peran



Gambar 15. Permainan peran untuk pertemuan ketiga tentang alat alat penghasil energi



Gambar 16. Mengingat kembali dra,a *Role play* tentang alat alat penghasil energi



Gambar 17. Persiapan pemeran *Role Play* pada pertemuan keempat.



Gambar 18. Pembagian peran untuk pertemuan keempat



Gambar 19. Salah satu adegan *Role Play* pertemuan keempat siswa memerankan adegan tentang sumber-sumber energi.



Gambar 20. Salah satu adegan *Role Play* pertemuan keempat siswa memerankan adegan tentang sumber-sumber energi yang berperan sebagai angin.



Gambar 21. Adegan *Role Play* pertemuan keempat siswa memerankan adegan sebagai matahari



Gambar 22. Adegan *Role Play* pertemuan keempat siswa memerankan adegan sumber-sumber energi



Gambar 23. Adegan *Role Play* pertemuan keempat siswa memerankan adegan sumber-sumber energi



Gambar 24. Pertemuan kelima post test kelas eksperimen

Lampiran Foto Kelas Kontrol



Gambar 1. Siswa kelas kontrol mengerjakan *pre test*



Gambar 2. Proses pembelajaran diawali dengan apersepsi



Gambar 3. Ketika proses pembelajaran



Gambar 4. Siswa mencermati materi yang terdapat pada buku



Gambar 5. Guru mengadakan tanya jawab kepada siswa



Gambar 6. Guru memeriksa pekerjaan siswa



Gambar 7. Guru membagikan soal post test



Gambar 8. Siswa kelas kontrol mengerjakan post test

LAMPIRAN 9

BUKU BIMBINGAN



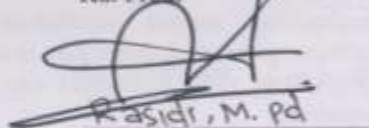
IDENTITAS MAHASISWA

1. Nama Lengkap : FITRIANA ROFIK NURJAHAN
2. Tempat/Tgl Lahir : SLEMAN, 10 MARET 1995
3. NPM : 1303050170
4. Program Studi : FKIP PGSD
5. Alamat Rumah : Tegalsari, Trimulyo Sleman Yk
6. Alamat Kos :
7. No. Telp / HP : 085 729 765530
8. Email : ROFIK.Febriana@yahoo.co.id
9. Judul Skripsi : Pengaruh Model pembelajaran
Role play terhadap Peningkatan
Hasil Belajar Mata pelajaran IPA
10. Pembimbing I : Drs. Tauli, M. Pd, Kong
- Pembimbing II : Septiyati Purwandari, M. Pd.



Magelang, 15-06-2017.

Ka. Prodi


R. Asidi, M. Pd

NIDN. 128806103

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
1.	23-01-17		ACC Juli	Juli
2.	30-01-17		LB → Teori (teori) Keakutan, upi kesenjangan apa di kata maknanya.	(Juli)
3.	03-02-17		oleh sebab itu akan diteliti di judul --- Metode pengumpulan data Metode Analisis data, rumus, Keterangan, Sumber, almarinya.	(Juli)
4.	21-02-17	Bab 1	dalam saw halaman Santosa ada 2 gak bisa harus ada satu → Mata pelajaran IPA S MWTIH → dikaitkan dengan kelas 2 → Teori	(Juli)

- 1. Perbaiki LB.
- Ref: ceritakan
Lamaran akan dilakukan.

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
5.	28/02/19	Bab I Bab II Bab III	LB = tata tulis + enter - Lacak Runya paolo dan Marten. • Kelangka berfikir cara yang beda. 1. paragraf (1 paragraf) 2. 2 kelas. 3. tata ketik 4. sampel dan sampling disimpulkan. 5. satu halaman ditutup kesimpulan 6. Daftar isi	
6.	19/03/19	Peny	1. Bab 3 diringkas 2. N-gam itu buat memalukan apa saja. 3. Pelajari Bab 3	

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
7.	24/03/17	f ACC bab 1 & 2 - Ujian bab 3	kwasar dulu dah n. Selamat pelajar ☺	
8.	27/03/17		ACC Bab 3	
9.	05/04/17		Consist 1/10 - Harus ada C1, C2, C3 berapa. - Materi harus dibikin bagus. - Drama tentang Role play.	
10.	11/04/17		- Kerangka berpikir - Validasi - Properti yang digunakan - C1, C2.	

PROSES BIMBINGAN

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing	Tanda tangan
11	11/9/2017		Cover Role Play Perbaiki Instrumen leesh Borkuarts Kerangka angka	
12	27/9/17		Instrumen Acc Lanjutan Valiguri	
13	05/06/17		Perbaiki Hlitz	
14	08/06/17		Acc lanjut Utama	
15	08/06/17		Abstract Revisi - Bab 5 "	

REKOMENDASI UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan catatan hasil bimbingan skripsi mahasiswa berikut :

Nama : Fitriana Rofik Nurjannah
 NPM : 13.0305.070

Dinyatakan siap dan direkomendasikan untuk mendaftar / mengikuti ujian skripsi dengan mengikuti prosedur yang berlaku.

Magelang, 08-06-2017

Dosen pembimbing 1



Drs. Tawil, M.Pd Korr
 NIP/NIS. 19570108198103
 1003

Dosen pembimbing 2



Septiyati P, M.Pd.
 NIP/NIS. 148306129