

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V MIN 8 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh,**

**MASPUJA YANI**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
NIM : 140209148**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2018 M / 1440 H**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V MIN 8 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh,

**Maspuja Yani**

NIM. 140209148

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



**Dr. Muslim Razali, SH.,M. Ag**  
NIP.1959030919890310031

Pembimbing II,



**Nida Jarnita, S.Pd.I.,M.Pd**  
NIP. 198402232011012009

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V MIN 8 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

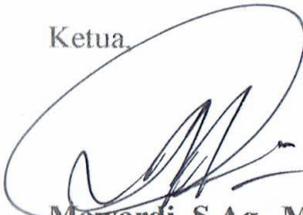
Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/ Tanggal :

Rabu, 12 Desember 2018 M  
5 Rabiul Akhir. 1440 H

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua,



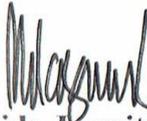
Mawardi, S.Ag., M.Pd.  
NIP. 196905141994021001

Sekretaris,



Sri Mutia, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji I,



Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 198402232011012009

Penguji II,



Wati Oviana, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 198110182007102003



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh

  
Dr. Muslim Razali, SH., M. Ag.  
NIP. 1959030919890310031

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maspuja Yani  
Nim : 140 209 148  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap  
Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh  
Besar

Dengan ini menyatakan, bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.,
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.,
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin.,
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.,
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, September 2018  
Yang Menyatakan,



Handwritten signature of Maspuja Yani.

(Maspuja Yani)  
Nim : 140209148

## ABSTRAK

Nama : Maspuja Yani  
NIM : 140209148  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar  
Pembimbing I : Dr. Muslim Razali, S.H, MA.  
Pembimbing II : Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd.  
Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem di MIN 8 Aceh Besar. Rancangan penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* dengan desain *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V MIN 8 Aceh Besar yang terdiri dari 3 kelas, sedangkan sampel dalam penelitian adalah kelas Va dan Vc, penelitiannya dengan menggunakan teknik *random sampling*. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar *pre-test* dan *post-test*. Analisis data aktivitas belajar siswa menggunakan rumus persentase dan hasil belajar siswa menggunakan uji statistik *t-test* pada taraf signifikan 0,05. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem kelas V MIN 8 Aceh Besar dengan nilai rata-rata 98,86 termasuk kategori sangat tinggi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai *pre-test* 57,35 dan nilai *post-test* 84,32. Hasil uji t menunjukkan  $t_{hitung} = 7,93$ , dengan d.b 65 diperoleh  $t_{tabel} = 1,67$ . Hasil ini menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem kelas V dengan penerapan metode *role playing* ( $H_a$  diterima).

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar.” Shalawat beriring salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW. beserta keluarga dan sahabat beliau.

Suatu kebahagiaan bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat, guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN-Ar-Raniry Banda Aceh. Penyusunan skripsi dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H, MA., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, sekaligus selaku pembimbing utama yang telah mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nida Jarmita, M.Pd., selaku pembimbing kedua yang telah berupaya meluangkan segenap waktu dan tenaga untuk mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Irwandi, M.A., selaku ketua prodi dan Seluruh Staf beserta Dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah

dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis selama ini.

4. Ibu Amatan Azizah, S.Ag., selaku Kepala Sekolah MIN 8 Aceh Besar yang telah memberikan izin untuk meneliti.
5. Siswa siswi MIN 8 Aceh Besar kelas V yang sangat antusias dengan kehadiran saya.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan. Oleh karena itu kritikan dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan pada masa yang akan datang. Akhirnya penulis mengucapkan banyak terima kasih terhadap pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia Nya kepada kita semua, Amin Ya Rabbal'alam.

Banda Aceh, 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN PEMBIMBING .....	i
PENGESAHAN SIDANG .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b><u>BAB I PENDAHULUAN</u></b> .....	<b>1</b>
A. <u>Latar Belakang Masalah</u> .....	1
B. <u>Rumusan Masalah</u> .....	7
C. <u>Tujuan Penelitian</u> .....	7
D. <u>Hipotesis Penelitian</u> .....	7
E. <u>Manfaat Penelitian</u> .....	8
F. <u>Definisi Operasional</u> .....	9
<b><u>BAB II LANDASAN TEORITIS</u></b> .....	<b>11</b>
A. <u>Pengertian Metode <i>Role Playing</i></u> .....	11
B. <u>Tujuan Metode <i>Role Playing</i></u> .....	14
C. <u>Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i></u> .....	15
D. <u>Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i></u> .....	16
E. <u>Aktivitas Belajar</u> .....	18
F. <u>Materi Pembelajaran</u> .....	23
<b><u>BAB III METODE PENELITIAN</u></b> .....	<b>27</b>
A. <u>Rancangan Penelitian</u> .....	27
B. <u>Populasi dan Sampel Penelitian</u> .....	28
C. <u>Lokasi / Setting Penelitian</u> .....	29
D. <u>Instrumen Pengumpulan Data</u> .....	29

<u>E.</u> Teknik Pengumpulan Data.....	30
<u>F.</u> Teknik Analisis Data.....	31
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	35
B. Hasil Penelitian.....	39
C. Pembahasan Penelitian.....	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1: Rancangan Penelitian.....	28
3.2: Kriteria Penilaian .....	32
4.1: Nama-nama Kepala Sekolah MIN 8 Aceh Besar.....	35
4.2: Sarana dan Prasarana .....	36
4.3: Jumlah Siswa MIN 8 Aceh Besar .....	37
4.4: Jumlah Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar .....	38
4.5: Guru/Karyawan MIN 8 Aceh Besar .....	39
4.6: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	40
4.7: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	41
4.8: Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen .....	42
4.9: Data Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol .....	44
4.10: Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen .....	47
4.11: Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Siswa Kelas kontrol .....	48
4.12: Uji Normalitas Sebaran Tes Awal (Pretest) Kelas Eksperimen .....	50
4.13: Uji Normalitas Sebaran Tes Awal (Pretest) Kelas Kontrol .....	51
4.14: Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Siswa Kelas Eksperimen .....	56
4.15: Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Siswa Kelas kontrol .....	58
4.16: Uji Normalitas Sebaran Tes Akhir (Posttest) Kelas Eksperimen .....	60
4.17: Uji Normalitas Sebaran Tes Akhir (Posttest) Kelas Kontrol .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Surat Keputusan (SK) Penunjukan Pembimbing .....	73
2 : Surat Izin Penelitian Mengumpulkan Data .....	74
4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	75
5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Eksperimen .....	76
6 : Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	86
7 : Lembar Evaluasi Siswa (LES) .....	87
8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembeding.....	88
9 : Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	97
10 : Lembar Evaluasi Siswa (LES) .....	98
11 : Kunci Jawaban LKS dan LES .....	99
12 : Soal <i>Pre-test</i> .....	100
13 : Soal <i>Post-test</i> .....	105
14: Kunci Jawaban Soal <i>Pre-test dan Post-test</i> .....	106
15: Lembar Observasi Aktivitas Siswa kelas eksperimen .....	111
16: Lembar Observasi Aktivitas Siswa kelas Kontrol .....	113
17: Lembar Validasi Hasil Belajar Siswa .....	115
18: Tabel <i>Z-score</i> .....	119
19: Tabel Chi-Kuadrat.....	120
20: Tabel Distribusi f .....	121
21: Tabel Uji-t.....	125
22: Photo Kegiatan Penelitian.....	126
23: Daftar Riwayat hidup .....	128

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, belajar merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar dapat berlangsung secara efektif. Belajar adalah usaha memperoleh perubahan tingkah laku. Prinsip ini mengandung makna bahwa ciri utama proses belajar itu ialah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu, artinya seseorang yang telah mengalami belajar akan berubah tingkah lakunya.<sup>1</sup>

Proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang terorganisasi. Lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai tujuan pendidikan. Pengawasan turut menentukan lingkungan itu membantu kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan.

Kemampuan mengatur proses belajar mengajar yang baik akan menciptakan situasi yang memungkinkan anak untuk belajar sehingga dapat mencapai keberhasilan siswa dalam belajar, untuk menciptakan suasana yang menumbuhkan semangat belajar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, mereka membutuhkan suasana proses belajar yang baru dan lebih baik. Pembelajaran adalah salah satu

---

<sup>1</sup> Surya, *Kapita Selekta Kependidikan SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal.8.4

situasi yang mendorong siswa terlibat aktif secara fisik dan mental siswa juga dituntut untuk menggunakan pemikiran yang kreatif, sehingga apa yang dipahami dan dikuasainya jadi lebih mantap dan dapat menjadi panduan yang menuntun tingkah lakunya.<sup>2</sup>

Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik maka guru harus profesional dalam membentuk kompetensi peserta didik sesuai dengan karakteristik individual masing-masing. Guru juga harus menyenangkan bukan hanya untuk peserta didik, tetapi juga bagi dirinya sendiri. Artinya, belajar dan pembelajaran harus menjadi makanan pokok sehari-hari, harus dicintai, agar dapat membentuk dan membangkitkan rasa cinta dan nafsu belajar bagi peserta didik.<sup>3</sup> Salah satu factor yang mendukung kondisi belajar di dalam suatu kelas adalah *job description* proses belajar mengajar yang berisi serangkaian peristiwa belajar yang dilakukan oleh kelompok-kelompok siswa.<sup>4</sup>

Guru merupakan organisator pertumbuhan pengalaman siswa. Guru harus dapat merancang pembelajaran yang tidak semata menyentuh aspek kognitif, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dan sikap siswa. maka, guru haruslah individu yang kaya pengalaman dan mampu mentransformasikan pengalamannya itu pada para siswa dengan cara-cara yang variatif. Menjadi guru tidak cukup hanya dengan menguasai materi pelajaran, tetapi diperlukan pribadi yang memahami

---

<sup>2</sup> Rahmah Johar. *Pembelajaran Matematika SD*. (B.Aceh: Unsyiah dan IAIN Ar-Raniry,2007), hal.2.

<sup>3</sup> E Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013),hal 15

<sup>4</sup> Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *SBM (Strategi Belajar Mengajar)*, (Bandung : CV Pustaka Setia), hal. 33

peserta didiknya, metode pembelajaran, cara menangani siswa yang bermasalah, cara berkomunikasi dengan baik.<sup>5</sup>

Guru sebagai pelaku utama dalam implementasi atau penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peranan yang sangat strategis dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam hal ini, guru dipandang sebagai factor determinan (faktor penentu) terhadap pencapaian mutu prestasi belajar siswa. Mengingat peranannya yang begitu penting, maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan kemampuan secara komprehensif tentang kompetensinya sebagai pendidik.

Salah satu peran guru dalam pembelajaran adalah memilih model/metode pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan dibelajarkan kepada peserta didik. Guru bertugas menyediakan kemudahan-kemudahan belajar bagi siswa agar pembelajaran lebih efektif. Mengenal dan sanggup menggunakan metode mengajar adalah kemampuan dasar guru yang paling utama dalam meraih sukses di sekolah. Guru yang tidak mengenal metode mengajar jangan diharapkan bisa melaksanakan tugas mengajar sebaik-baiknya.<sup>6</sup> Guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu seperti bertanggung jawab terhadap segala tindakannya dalam pembelajaran di sekolah, dan dalam kehidupan bermasyarakat. Guru juga harus mampu mengambil keputusan secara mandiri, terutama dalam berbagai hal yang

---

<sup>5</sup> Jejen Musfah, *Peningkatan Kompetensi Guru*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal.32 dan 186

<sup>6</sup> Djam'an Satori, dkk, *Profesi Keguruan*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), hal 2.47

berkaitan dengan pembelajaran dan pembentukan kompetensi, serta bertindak sesuai dengan kondisi peserta didik, dan lingkungan.<sup>7</sup>

Agar pembelajaran memiliki hasil yang maksimal maka guru harus senantiasa berusaha untuk mempertahankan dan meningkatkan semangat yang telah dimilikinya ketika mempelajari materi standar. Sebagai pengajar, guru harus memiliki tujuan yang jelas, agar peserta didik memahami keterampilan yang dituntut oleh pembelajaran. Untuk kepentingan pembelajaran maka harus dibina hubungan yang positif antara guru dan peserta didik, agar guru memahami apa yang dirasakan peserta didik dalam pembelajaran begitu juga sebaliknya.

Sebagai seorang pendidik, kita dituntut untuk memahami diri peserta didik dengan baik. Pemahaman pada diri peserta didik di sini mempunyai makna bahwa anda mengenal betul kelebihan dan kelemahan yang dimiliki peserta didik. Dengan memahami peserta didik dengan baik diharapkan kita dapat memberikan layanan pendidikan yang tepat dan bermanfaat bagi masing-masing anak.<sup>8</sup> Artinya betapa besar jasa guru dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan para peserta didik. Mereka memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak, guna mengembangkan potensi peserta didik demi kemajuan bangsa dan negara.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di kelas V MIN 8 Aceh Besar menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini masih kurang dalam menggunakan

---

<sup>7</sup> E Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal 37

<sup>8</sup> Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), hal 3.1

metode yang berbeda, di sekolah tersebut lebih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memiliki minat belajar. Suasana kelas cenderung pasif dan hanya beberapa siswa yang bertanya pada guru, kemudian dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga menimbulkan kebosanan dan aktivitas belajar siswa dalam belajar rendah, sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Melihat kondisi di atas proses pembelajaran di MIN 8 Aceh Besar aktivitas belajarnya masih rendah, sehingga hasil belajar siswa juga tidak memuaskan. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya inovasi metode belajar yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan adanya aktivitas yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dibutuhkan suatu pembelajaran yang efektif, salah satu caranya adalah dengan menggunakan metode *role playing*.

Jill Hadfield menyatakan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dengan kata lain metode pembelajaran *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar.<sup>9</sup> Metode ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih siswa tentang suatu topik atau situasi, dalam interaksi itu setiap siswa melakukan peran terbuka. Metode ini sering

---

<sup>9</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2011), hal. 20.

digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan isi pelajaran yang dipelajari.<sup>10</sup>

Cara belajar mengajar dengan menggunakan metode *role playing*, para siswa diberi kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan, atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan seandainya ia menjadi tokoh yang sedang diperankannya itu. Tujuan penggunaan metode *role playing* ini yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan sikap kritis terhadap sikap atau tingkah laku dalam situasi sosial tertentu. Kemudian memberikan pengalaman untuk menghayati situasi-situasi sosial tertentu dan memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.<sup>11</sup>

Dari uraian diatas timbullah pemikiran penulis untuk melakukan upaya perbaikan kearah yang lebih baik, dengan menciptakan salah satu inovasi pembelajaran, melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*, yang berjudul ***“Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar”***.

---

<sup>10</sup> Ulfaira, Dkk, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 3 (ISSN 2354-614X).

<sup>11</sup> Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *SBM (Strategi Belajar Mengajar)*, (Bandung : CV Pustaka Setia), hal. 80

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah penerapan metode *role playing* terhadap Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tema hubungan makhluk hidup dalam ekosistem di kelas V MIN 8 Aceh Besar ?
2. Bagaimanakah penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema hubungan makhluk hidup dalam ekosistem di kelas V MIN 8 Aceh Besar ?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* terhadap Aktivitas Belajar siswa pada pembelajaran tema hubungan makhluk hidup dalam ekosistem di kelas V MIN 8 Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tema hubungan makhluk hidup dalam ekosistem di kelas V MIN 8 Aceh Besar.

## **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya lewat suatu penelitian.<sup>12</sup> Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: Penerapan metode *role playing* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada tema hubungan makhluk hidup dalam ekosistem di kelas V MIN 8 Aceh Besar. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2008), hal. 64

H<sub>0</sub> : Hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* sama dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

H<sub>a</sub> : Hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya di harapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

##### 1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat jadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dan tempat bertumpu dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini lebih luas.

##### 2. Bagi Guru

Dengan di terapkan metode pembelajaran *role playing* :

- a. Dapat dijadikan bahan masukan untuk merancang metode pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang optimal.
- b. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengemas pembelajaran, sehingga anak termotivasi dan dapat menerima pelajaran dengan mudah.

3. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat :
  - a. Dapat memberikan masukan untuk peningkatan kualitas layanan pendidikan.
  - b. Membantu sekolah untuk berkembang lebih baik.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya kesalah pemahaman dan salah penafsiran pada istilah-istilah yang dipahami pada permasalahan penelitian ini maka perlu ada penjelasan terhadap istilah tersebut.

### 1. Metode *role playing*

Metode *role playing* merupakan metode yang sering digunakan dalam mengajar nilai-nilai dan memecahkan masalah, yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang di lingkungan sekolah maupun masyarakat, dalam pelaksanaannya siswa diberi peran serta mendiskusikannya di kelas.<sup>13</sup> Sedangkan metode *role playing* yang dimaksud oleh peneliti adalah pembelajaran yang berupa permainan dengan cara bersandiwara atau memainkan peran.

### 2. Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi di lingkungannya.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2006), hal. 160.

<sup>14</sup> Slemato, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Bina Aksara, 2010), hal. 2.

Hasil belajar adalah bukti keberhasilan, cara bersikap yang baik serta dapat bertindak cepat dan dapat meningkat secara optimum setelah proses belajar mengajar berlangsung.<sup>15</sup> Sedangkan hasil belajar yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah hasil yang didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

### 3. Aktivitas belajar

Menurut Sadirman aktivitas dalam belajar mengajar adalah rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.<sup>16</sup> Sedangkan aktivitas belajar yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

### 4. Tema

Tema adalah konsep atau prinsip yang menjadi fokus pengikat untuk mempersatukan bahasan materi belajar dari beberapa mata pelajaran.<sup>17</sup> Sedangkan tema yang peneliti maksud adalah tema yang terdapat dalam buku guru dan siswa yang akan diajarkan kepada siswa yaitu hubungan makhluk hidup dalam ekosistem yang terdapat pada tema 8 subtema 2 di kelas V.

---

<sup>15</sup> Slemato, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Bina Aksara, 2010), hal. 82

<sup>16</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Persero Balai Pustaka, 2010), hal.2

<sup>17</sup> Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 101

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Pengertian Metode *Role Playing***

*Role playing* pada prinsipnya merupakan metode untuk memerankan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam sebuah kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pemeran. Misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternative pendapat untuk perbaikan peran tersebut. Metode ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih siswa tentang suatu topik atau situasi, dalam interaksi itu setiap siswa melakukan peran terbuka. Metode ini sering digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan isi pelajaran yang dipelajari.<sup>1</sup>

Waney menyebutkan bahwa *Role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (Educational Games) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai. Metode ini melibatkan siswa untuk berperan sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah, peristiwa aktual guna mengembangkan emosional dan intelektual siswa.<sup>2</sup> Jadi, metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain di sekitarnya dan memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah yang

---

<sup>1</sup> Ulfaira, Dkk. "Kreatif Tadulako Online". Vol. 3, No. 3 (ISSN 2354-614X).

<sup>2</sup> Eka Yuliana Sari, Dkk, "Pendidikan dan Pembelajaran Anak SD", Vol. 2, No. 1, (ISSN 2477-8486).

sedang dihadapinya. Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran 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. Melalui metode ini dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan.<sup>3</sup>

*Role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan membantu kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antarmanusia. Model ini juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.<sup>4</sup>

Pada masa anak usia MI, anak-anak mulai keluar dari lingkungan keluarga dan mulai memasuki dunia teman sebaya. Proses pembelajaran dalam memasuki kelompok sebaya merupakan proses pembelajaran “kepribadian sosial” yang sesungguhnya. Anak-anak belajar cara mendekati orang asing, malu-malu atau berani, menjauhkan diri atau bersahabat. Anak mulai belajar bagaimana cara memperlakukan teman-teman. Seseorang yang telah mempelajari kebiasaan sosial

---

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2005), h. 237.

<sup>4</sup> Bruce Joyce, DKK. *Models Of Teaching*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar,,2011), h. 328.

tersebut cenderung melanjutkannya dalam seluruh kehidupannya. Oleh karena itu, perilaku anak usia 9 atau 10 tahun akan menggambarkan perilaku sosial yang akan dilakukan pada usia 50 tahun kemudian.<sup>5</sup>

Dalam rangka pengajaran, banyak metode yang dapat dipilih guru. Hanya permasalahannya bagaimana memilih dan menggunakan metode yang dapat menampilkan kegiatan belajar anak didik yang optimal dan banyak menampilkan segi-segi keterampilan proses. Dari sinilah diketahui, bahwa metode mengajar mempunyai hubungan erat dengan keterampilan proses dalam bentuk kemampuan mengamati, menggolongkan, menafsirkan, meramalkan, menerapkan, merencanakan dan mengkomunikasikan.<sup>6</sup>

Metode *role playing* banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang, tidak membosankan dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian kesan yang didapat siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>7</sup> Dalam rangka pengajaran, banyak metode yang dapat dipilih guru, hanya permasalahannya bagaimana memilih dan menggunakan metode yang dapat menampilkan kegiatan belajar anak didik yang optimal dan banyak menampilkan segi-segi keterampilan proses. Dari sinilah diketahui, bahwa metode mengajar mempunyai hubungan erat

---

<sup>5</sup> Mulyani Sumantri, *Perkembangan peserta didik*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), h. 68.

<sup>6</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik...*, h. 226.

<sup>7</sup> M. Silberman, *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: YAPPENDIS, 2001), h. 15.

dengan keterampilan proses dalam bentuk kemampuan mengamati, menggolongkan, menafsirkan, meramalkan, menerapkan, merencanakan dan mengkomunikasikan.<sup>8</sup>

### **B. Tujuan Metode *Role Playing***

*Role playing* pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran didalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar siswa memberikan penilaian. Penggunaan metode *role playing* dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dalam proses belajar mengajar antara lain:

1. Apabila pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan atas pertimbangan pendidikan, lebih baik didramatisasikan (diperankan) daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh siswa.
2. Apabila pelajaran dimaksudkan untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis.
3. Pelajaran dimaksudkan untuk melatih siswa agar mereka bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

*Role playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa untuk menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya

---

<sup>8</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik...*, h. 237.

dengan orang lain.<sup>9</sup> *Role playing* bertujuan menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa orang siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri perannya sesuai dengan daya khayal, imajinasi tentang pokok yang diperankannya.<sup>10</sup>

### **C. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode *Role Playing***

Metode role playing memiliki beberapa langkah-langkah yang harus diterapkan dalam sebuah pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik sesuai yang diinginkan, diantara langkah-langkah tersebut yaitu:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan scenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati scenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.

---

<sup>9</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), h. 26.

<sup>10</sup> Bruce Joyce, DKK. *Models Of Teaching...*, h. 331.

8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi dan Penutup.<sup>11</sup>

#### **D. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing***

Dalam proses pembelajaran, diharapkan para guru dan siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan-perasaan. Dengan bermain peran diharapkan siswa terampil atau menghadapi dan berperan dalam berbagai figuran khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagai situasi. Dalam metode *role playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif afektif atas dasar tokoh yang mereka perankan. Adapun kelebihan metode *role playing* adalah:

1. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
3. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
4. Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.
5. Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi setiap siswa.

Melalui metode *role playing* yang dilakukan siswa dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan teman lainnya, dan keterampilan berfikir siswa lebih berkembang dengan menganalisis berbagai macam peristiwa

---

<sup>11</sup> Tukiran Taniredja, DKK. *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung : Alfabeta, 2013), h.109.

yang dilakukan. Selain itu terciptanya kerja sama, partisipasi dan tanggung jawab siswa dalam kelompok berdampak pada kinerja tim yang baik membentuk sikap gotong royong serta motivasi untuk menampilkan yang terbaik. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan dari metode *role playing* yang dikemukakan oleh Mansyur yaitu kelebihan metode *role playing* yaitu, dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan di dramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif.<sup>12</sup>

*Role playing* termasuk permainan pendidikan yang dapat dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain, namun metode *role playing* ini mempunyai kelemahan, antara lain:

1. Sebagian siswa yang tidak ikut bermain drama akan menjadi kurang kreatif.
2. Memerlukan waktu cukup banyak.
3. Kadang-kadang anak tidak mau mendramatisikan suatu adegan karena malu.
4. Seseorang tidak dapat mengambil kesimpulan apapun apabila pelaksanaan dramatisasi gagal.
5. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas dalam berekspresi.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ismawati Alidha Nurhasanah, DKK. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahkluk Hidup Dengan Lingkungan". *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, N. 1 (2016), h. 619

<sup>13</sup> Rahmah Johar, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, (Banda Aceh : FKIP Unsyiah, 2006), h. 128.

Metode *role playing* memiliki beberapa kelemahan yang telah disebutkan seperti di atas namun, kelemahan dari metode tersebut dapat diatasi dengan berbagai macam cara, berikut cara mengatasi kelemahan metode *role playing* :

1. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dalam jalan *role playing* siswa dapat diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang actual di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing-masing akan mencari masalah sesuai dengan perannya, dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
2. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah ini.
3. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama.
4. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.<sup>14</sup>

#### **E. Aktivitas dan Hasil Belajar**

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Mohamad Surya sebagaimana yang dikutip oleh Ghullam Hamdu dan Lisa

---

<sup>14</sup> Tukiran Taniredja, DKK. *Model-Model Pembelajaran...*, h. 43.

Agustina bahwa, “pembelajaran merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Secara lengkap, pengertian pembelajaran dapat dirumuskan sebagai berikut : pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>15</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yakni: kemampuan bawaan, kondisi fisik orang yang belajar, kondisi psikis anak, kemauan belajar, sikap terhadap guru maupun mata pelajaran mengenai kemajuan mereka sendiri, bimbingan dan ulangan.<sup>16</sup> “Hamalik menyatakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.” banyak sekali jenis-jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa, tidak hanya mendengar dan mencatat. Menurut Diedrich, indikator yang menyatakan aktivitas belajar antara lain sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual seperti membaca, melihat gambar, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral) contohnya mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat dan diskusi.

---

<sup>15</sup> Ghullam Hamdu, Lisa Agustina, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar Jurnal Penelitian Pendidikan, (Tasikmalaya : Dosen Universitas Pendidikan Indonesia), 2011, h. 82-83.

<sup>16</sup> Mustaqim dan Abdul Wahid, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 60-67.

- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan seperti mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis seperti mengerjakan tes
- e. Kegiatan-kegiatan emosional seperti minat, berani, tenang dan sebagainya.<sup>17</sup>

Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.<sup>18</sup>

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berfikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Menurut Soemanto dalam Nur Balqis Mutia, terdapat beberapa aktivitas yang secara umum disebut sebagai aktivitas belajar, yaitu mendengarkan, memandang, menulis atau mencatat,

---

<sup>17</sup> Tugiyono Aminoto dan Hairul Pathoni, "Jurnal Sainmatika", Vol. 8, No. 1, (ISSN 1979-0910).

<sup>18</sup> Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar...*, h. 95.

membaca, membuat ikhtisar atau ringkasan, mengamati, mengingat, berfikir dan latihan atau praktek.<sup>19</sup>

Menurut Sadirman aktivitas dalam belajar mengajar adalah rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.<sup>20</sup> Prinsip-prinsip aktivitas dalam belajar dalam hal ini akan dilihat dari sudut pandang perkembangan konsep jiwa menurut ilmu jiwa. Dengan melihat unsur kejiwaan seseorang belajar/ subjek didik, dapatlah diketahui bagaimana prinsip aktivitas yang terjadi dalam belajar itu. Karena dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi fokus perhatian adalah komponen manusiawi yang melakukan aktivitas dalam belajar-mengajar yakni siswa dan guru.<sup>21</sup>

Dalam kegiatan belajar mengajar, banyak usaha yang dilakukan seorang guru yang bekerja sama dengan siswanya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa atau hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi, dengan demikian diharapkan peningkatan hasil belajar siswa akan lebih baik dari yang sebelumnya. Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar, karena hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan

---

<sup>19</sup> Nur Balqis Mutia, "Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Materi Minyak Bumi Terhadap Hasil Belajar, Aktivitas dan Respon Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Inshafuddin Banda Aceh", *Skripsi*, (Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2014), h. 10.

<sup>20</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar...*, h. 2.

<sup>21</sup> Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar...*, h. 97.

tertentu. Dengan demikian, hasil belajar adalah sesuatu baik yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap, yang telah dihasilkan atau yang telah diciptakan oleh seseorang melalui proses belajar.<sup>22</sup>

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.<sup>23</sup> Hasil belajar merupakan nilai yang dicapai atau yang diperoleh seseorang dalam melaksanakan suatu kegiatan tertentu, baik itu kegiatan disekolah maupun kegiatan di luar sekolah. Dalam hal ini hasil belajar dapat disebut sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang dalam melakukan suatu kegiatan.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: " belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".<sup>24</sup> Sehingga belajar salah satu urusan yang sangat penting dalam dunia untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik.

Tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh seseorang siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, dimana faktor-faktor tersebut sangat

---

<sup>22</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor...*, h. 2.

<sup>23</sup> Tugiyo Aminoto dan Hairul Pathoni, *Jurnal Sainmatika* Vol 8 No 1 (ISSN 1979-0910).

<sup>24</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor...*, h. 2.

berhubungan antara satu dengan yang lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang datang dari diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal yang datang dari luar pelajar atau individu.<sup>25</sup>

#### **F. Materi Pembelajaran Hubungan Makhluk Hidup Dalam Ekosistem**

Makhluk hidup terdiri atas manusia, hewan, dan tumbuhan. Keperluan setiap makhluk hidup dipenuhi oleh lingkungannya. Jika lingkungannya berubah, dia harus menyesuaikan diri dengan perubahan itu. Tiap makhluk hidup mempunyai cara tersendiri untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pada umumnya, penyesuaian itu bertujuan untuk memperoleh makanan dan mempertahankan diri dari musuh.<sup>26</sup> Berikut ini disajikan gambar makhluk hidup yang saling ketergantungan dalam sebuah ekosistem.

**Gambar 2.1 Simbiosis komensalisme, mutualisme dan parasitisme**



<sup>25</sup> Kusmayani, *kemahiran interpersonal untuk guru*, (Bandung pribumi mekar, 2010), h. 71.

<sup>26</sup> Sri Harmi, *Jendela Sains Lingkungan dan Alam Sekitar*, (Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2005).

Setiap makhluk hidup tergantung pada makhluk hidup yang lainnya. Setiap makhluk hidup tergantung pada lingkungannya. Beberapa makhluk hidup saling mengadakan kerja sama yang bersifat khas yang disebut simbiosis. Hubungan antara dua makhluk hidup disebut simbiosis. Simbiosis terdiri atas tiga jenis, yaitu simbiosis mutualisme, simbiosis komensalisme, dan simbiosis parasitisme.<sup>27</sup>

Simbiosis mutualisme merupakan hubungan erat yang saling menguntungkan di antara dua makhluk hidup, simbiosis mutualisme terjadi pada dua makhluk hidup berbeda jenis. Hubungan ini bersifat saling menguntungkan seperti yang terjadi pada lebah dan bunga. Simbiosis komensalisme merupakan hubungan erat antar dua makhluk hidup yang tidak menguntungkan dan tidak merugikan contohnya ikan hiu dan ikan remora. Simbiosis parasitisme merupakan hubungan erat antar dua makhluk hidup yang merugikan makhluk hidup lain, seperti benalu yang hidup pada tumbuhan atau makhluk hidup lain sehingga merugikan makhluk hidup yang ditumpanginya atau tumbuhan inangnya.<sup>28</sup>

Pada suatu hari Dodi dan teman-temannya sedang duduk bersama di taman, saling bercerita dan bersenda gurau seperti biasanya, Udin masih saja memegang buku tentang tumbuhan dan hewan kesayangannya tanpa menghiraukan teman yang lainnya, wajahnya tampak berseri-seri, matanya bergerak mengikuti huruf-huruf pada bacaan di dalam bukunya. Dodi pun tidak tinggal diam, ia pun langsung menegur Udin.

---

<sup>27</sup> Amalia Iftitahul, *Pendalaman materi kilat SD Kelas 4*, (Jakarta: Dunia cerdas, 2013).

<sup>28</sup> Siti Nurhayati, *Buku Cerdas IPA Terpadu SD Kelas 4, 5 dan 6*, (Jakarta: Redaksi Knci Aksara, 2014), hal. 41-42.

Dodi : “Hey, Din ! kamu sedang baca buku apa ? Pasti ada sesuatu yang menarik ! Dari tadi kami disini, kamu tidak memerhatikannya !”

Lia : Ia ni Udin, kamu baca apa, sampai tidak mau bermain bersama kami ?

Udin : Tentu saja banyak hal menarik di buku ini! Mau tau?

dodi : Mau dong

lia : Apa isinya Udin ? Tolong kamu ceritakan

udin : Ini menarik!

Makhluk hidup yang menempati sebuah ekosistem, ternyata memang saling mempengaruhi satu sama lain, hubungannya sangat unik! alasannya hanya satu yaitu hanya bertahan hidup!

Dodi : Ekosistem itu apa din? Saya tidak mengerti!

Leni : Ekosistem itu hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Lia : Lalu apa lagi isi bukunya Din?

Udin : Ada juga membahas tentang simbiosis! simbiosis itu hubungan antara makhluk hidup yang khas yang hidup bersama dalam sebuah ekosistem.

Rani : O iya teman teman, saya juga pernah membaca buku tentang simbiosis. didalam buku itu ada terdapat 3 jenis simbiosis, yaitu simbiosis komensalisme, simbiosis mutualisme, dan simbiosis parasitisme.

Udin : Didalam buku ini juga menyebutkan simbiosis tersebut teman teman. Simbiosis komensalisme itu contohnya seperti bunga anggrek yang hidup di pohon besar.

Lia : Hemmmmm. Pohon yang ditumpanginya tidak terganggu Din?

Udin : Tidak sama sekali, hanya bunga anggrek yang mendapat keuntungan, sedangkan pohon yang ditumpanginya tidak dirugikan sedikitpun karena bunga anggrek tidak mengambil makanan dari pohon yang ditumpanginya.

Dodi : Lalu kalau simbiosis mutualisme itu contohnya seperti bunga dan kupu-kupu ya Din?

Udin : benar sekali Dodi!

Rani : Iya Dodi, simbiosis mutualisme itu adalah simbiosis yang saling menguntungkan seperti yang kamu bilang tadi kupu-kupu mendapat makanan dari bunga, dan bunga pun mengalami penyerbukan melalui bantuan kupu-kupu. Jadi, mereka saling menguntungkan.

Leni : Hemmm... berarti simbiosis parasitisme itu contohnya seperti benalu dan pohon kopi ya? Saya pernah melihatnya di kebun kopi ayah saya.

Dodi : Iya, lalu benalunya dibiarkan begitu saja atau bagaimana Leni?

Leni : Ayah saya memotong benalunya, karena kata ayah benalu tidak baik jika tumbuh di pohon kopi, kopinya bisa mati karena benalu.

Dodi : Seperti itu ya.

Leni : Tapi benalu yang tumbuh di pohon kopi bisa dijadikan obat herbal untuk kita minum seduhan airnya lho...!

Rani : Wah, berarti ada manfaatnya juga bagi manusia ya!

Leni : Iya... yang diciptakan Allah swt. memang tidak ada yang sis-sia

Udin : Subhanallah, indah sekali hubungan yang terjadi dalam makhluk hidup.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, Penelitian eksperimen merupakan penelitian dengan menggunakan manipulasi terhadap objek penelitian dengan adanya kontrol.<sup>1</sup> Penelitian ini berupa suatu percobaan yang dirancang secara khusus guna menemukan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan peneliti. Peneliti melibatkan dua kelas yaitu Kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai data dasar untuk membandingkan dengan kelas eksperimen.

Dalam rancangan penelitian ini ada dua kelompok objek, *yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol*. Kedua kelompok ini mendapat perlakuan pengajaran yang sama dari segi tujuan dan isi materi pembelajaran. Perbedaan keduanya terletak pada metode yang diterapkan. Untuk kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan metode *role playing* sedangkan untuk kelas kontrol diajarkan tanpa menggunakan metode *role playing*.

---

<sup>1</sup> Muhammad Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998), hal. 16.

**Table 3. 1 Rancangan Penelitian**

Grup	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	$X_e$	A	$Y_e$
Kontrol	$X_k$	B	$Y_k$

Keterangan :

$X_e$  : Tes awal untuk kelas eksperimen

$X_k$  : Tes awal untuk kelas kontrol

A : Perlakuan dengan metode *role playing*

B : Perlakuan dengan pembelajaran langsung

$Y_e$  : Tes akhir untuk kelas eksperimen

$Y_k$  : Tes akhir untuk kelas control

Penelitian ini menggunakan design *quasi ekperimental* dengan menggunakan desain *non equivalent control group design*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* dan dapat melibatkan kelas kontrol di samping kelas eksperimen, namun pemilihan kelas tersebut diambil secara random.<sup>2</sup>

### **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti.<sup>3</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 8 Aceh Besar, yang terdiri dari 3 kelas yaitu Va, Vb, dan Vc. Kemampuan siswa setiap kelas rata-rata sama. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas Va sebagai kelas eksperimen dan siswa

<sup>2</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press).

<sup>3</sup> Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 49.

kelas Vc sebagai kelas control. Pengambilan sampel dari populasi di atas menggunakan teknik *random sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak.<sup>4</sup>

### **C. Lokasi / Setting Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MIN 8 Aceh Besar. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa rata-rata 35 orang, peneliti mengambil MIN 8 Aceh Besar sebagai tempat penelitian berdasarkan pertimbangan masih rendahnya kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri dalam belajar maupun bermain dengan teman sebaya pada kelas V.

### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

#### **a. Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

Alat untuk mengukur aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data aktivitas siswa ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran pada setiap pertemuan. Data observasi diisi dengan menuliskan kode atau nomor kegiatan aktivitas siswa dengan petunjuk yang tertera pada lembar tersebut.

#### **b. Soal Tes**

Soal tes yang diberikan yaitu yang berkaitan dengan materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem. Soal yang digunakan yaitu *pre test* dan *post test*. Tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 soal, setiap butir soal yang dijawab betul

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 64.

bernilai 1. Skor 1 merupakan skor maksimum untuk tes pilihan ganda. Jumlah skor tersebut dihitung berdasarkan banyaknya butir soal yang dijawab benar.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat ada tidaknya perubahan ataupun peningkatan prestasi belajar peserta didik. Untuk memperoleh data dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain:

#### 1. Observasi

Observasi ialah metode/cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat/mengamati siswa atau sekelompok siswa secara langsung.<sup>5</sup> Observasi yang peneliti maksud akan dilakukan di MIN 8 Aceh Besar pada bulan April sampai dengan Juni 2018 yang bertujuan untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran dengan metode *role playing*.

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap gejala di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, menurut pengamat berada pada objek-objek yang diamati, cara ini disebut observasi langsung. Sedangkan observasi tidak langsung, pengamatan

---

<sup>5</sup> Zakiah Daradjat, *Metodik Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2008) hal. 214

terjadi bukan pada saat berlangsungnya peristiwa, melainkan melalui media lain. Misalnya mengamati foto atau yang lainnya.<sup>6</sup>

## 2. Tes

Tes adalah sejumlah soal diberikan kepada siswa yang mencakup materi percakapan. Tujuan tes ini dilakukan untuk mengetahui data tertulis tentang kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, tes diberikan setelah proses pembelajaran metode *role playing* selesai.

## F. Teknik Analisis Data

Tahapan sesudah pengumpulan data adalah analisis data. kegiatan pengumpulan data yang benar dan tepat merupakan jantungnya penelitian tindakan, sedangkan analisis data akan memberi kehidupan dalam kegiatan penelitian.<sup>7</sup> Tahap pengumpulan analisa merupakan tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul.

### 1. Analisis data aktivitas belajar siswa

Data aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dianalisis dengan menggunakan persentase. Adapun rumus persentase, yaitu:

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

---

<sup>6</sup> Rusdin Pohan, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Banda Aceh, Ar-Rijal Institute, 2008) hal. 72-72

<sup>7</sup> Suharsimi Arikunto, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2012), hal. 131

Keterangan:

P : Angka persentase nilai siswa

f : Frekuensi aktivitas siswa

N : Jumlah aktivitas siswa keseluruhan.<sup>8</sup>

Dengan diperolehnya angka persentase, maka dapat diketahui kriteria aktivitas yang dicapai oleh siswa dengan menggunakan metode *Role Playing*.

**Tabel 3.2 Kriteria Penilaian**

Tarap Penguasaan	Keterangan
86 – 100 %	Sangat tinggi
70 – 85 %	Tinggi
41 – 69 %	Rendah
0 – 40 %	Sangat rendah

## 2. Analisis hasil belajar siswa

Setelah data diperoleh oleh peneliti, selanjutnya data ditabulasikan kedalam daftar frekuensi, kemudian diolah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung normalitas, digunakan statistik Chi-Kuadrat, dengan rumus sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

<sup>8</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2004), hal. 40

Keterangan:

- $X^2$  = Statistik Chi-Kuadrat  
 $O_i$  = Frekuensi pengamatan  
 $E_i$  = Frekuensi yang diharapkan  
 $K$  = Banyak data.<sup>9</sup>

b. Uji homogenitas varians

Fungsi homogenitas varians adalah untuk mengetahui apakah sampel ini berasal dari populasi dengan varians yang sama, sehingga hasil dari penelitian ini berlaku bagi poplasi, rumus yang digunakan dalam uji ini yaitu:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = varians dari nilai kelas interval

$S_2^2$  = varians dari nilai kelas kelompok.<sup>10</sup>

c. Menguji hasil belajar siswa yang menggunakan metode *Role Playing* dan tanpa menggunakan metode *Role Playing* dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

<sup>9</sup> Sudjana, *Metode Statistik*, (Bandung:Tarsito, 2001), hal. 273

<sup>10</sup> Muhammad Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998).

Keterangan :

$\bar{x}_1$  : Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$  : Rata-rata sampel 2

$n_1$  : Jumlah siswa kelas eksperimen

$n_2$  : Jumlah siswa kelas kontrol

S : Simpangan baku gabungan

T : Nilai yang dihitung.<sup>11</sup>

Kriteria pengujian hipotesis diterima jika  $H_0$  jika  $t_{hitung} \leq t_{table}$  dan diterima  $H_a$  jika  $t_{hitung} \geq t_{table}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis dalam penelitian ini yang harus dibuktikan adalah :

$H_0$  : Hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* sama dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

$H_a$  : Hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

---

<sup>11</sup> Sukardi, *Metodologi Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 86

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

MIN 8 Aceh Besar terletak di Jln. Leelheu-SP. Rima, Desa Lamlumpu, Kec. Peukan Bada, Kab. Aceh Besar. Sekolah ini diresmikan pada tanggal 10 Februari 1959. Dari masa ke masa sekolah ini sudah dipimpin oleh beberapa kepala sekolah. Adapun nama-nama kepala sekolah MIN 8 Aceh Besar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.1 Nama-nama kepala sekolah MIN 8 Aceh Besar**

No	Nama Kepala Sekolah	Tahun Jabatan
1	Fitriyah, S. Pi	2005-2008
2	Mutmainnah, S. Pd	2008-2011
3	Drs. Ridhwan	2011-2014
4	Drs. Ridhwan	2014-2018
5	Amatan Azizah, S. Ag	2018-Sekarang

Setelah diamati letak MIN 8 Aceh Besar cukup strategis dan mudah dijangkau oleh peserta didik. Adapun batasan lokasi MIN 8 Aceh Besar sebagai berikut:

- a. Bagian Timur berbatasan dengan mushola Lamlumpu
- b. Bagian Barat berbatasan dengan perumahan warga
- c. Bagian utara berbatasan dengan perumahan warga

d. Bagian Selatan berbatasan dengan jalan raya

MIN 8 Aceh Besar memiliki visi yaitu: Terwujudnya madrasah yang berkualitas dan menghasilkan siswa-siswi yang cerdas, terampil, beriman dan bertakwa. Adapun misi MIN 8 Aceh Besar sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan pendidikan secara dinamis, fleksibel, terprogram dan selaras dengan perkembangan global.
2. Menciptakan suasana islami di lingkungan madrasah.
3. Meningkatkan profesionalitas tenaga pendidikan.
4. Meningkatkan kompetensi peserta didik secara berkesinambungan dalam tiga ranah : kognitif, psikomotorik dan afektif.
5. Mendapatkan prestasi dalam bidang olahraga, seni dan bentuk kompetensi lainnya.
6. Menyiapkan peserta didik untuk dapat menjalankan kejenjang pendidikan lebih tinggi yang bermutu.

### 1. Sarana dan Prasarana

Berdasarkan data dari Tata Usaha MIN 8 Aceh Besar, sarana dan Prasarana yang dimiliki dapat dilihat di bawah ini.

**Tabel 4.2 Sarana dan prasarana**

NO	Nama Ruang	Jumlah
1	Ruang kepala sekolah	1
2	Ruang dewan guru	1
3	Ruang kelas	17

4	Ruang tata usaha	1
5	Ruang perpustakaan	1
6	Gudang	1
7	Kantin	2
8	Kamar mandi/WC	6
9	Lapangan	1

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sarana dan prasarana yang tersedia di MIN 8 Aceh Besar sudah memadai dan masuk dalam kategori baik untuk kegiatan belajar-mengajar.

## 2. Keadaan Siswa

Jumlah siswa dan siswi MIN 8 Aceh Besar tahun pelajaran 2017/2018 adalah sebanyak 655 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.3 jumlah siswa MIN 8 Aceh Besar**

<b>Tingkat Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa</b>
Kelas 1	152 siswa
Kelas II	104 siswa
Kelas III	107 siswa

Kelas IV	103 siswa
Kelas V	102 siswa
Kelas VI	87 siswa
<b>Jumlah</b>	<b>655</b>

Adapun yang menjadi sampel dari penelitian ini ialah kelas V yang berjumlah tiga kelas yaitu kelas Va, Vb, dan Vc tetapi kelas yang digunakan dalam penelitian ini hanya dua kelas saja yaitu kelas Va dan kelas Vc. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.4 Jumlah siswa kelas V MIN 8 Aceh Besar**

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	Va	12	22	34
2	Vb	12	23	35
3	Vc	21	12	33

### 3. Keadaan Guru

Guru dan pegawai yang berada di MIN 8 Aceh Besar berjumlah 37 ruang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.5 Guru/karyawan MIN 8 Aceh Besar**

<b>No</b>	<b>Guru / Karyawan</b>	<b>Jumlah</b>
1	Guru Tetap PNS	16
2	Guru Tetap Non PNS	19
3	Guru Tetap PNS Pemda	1
4	Guru Kontrak Pusat	0
5	Pegawai Tidak Tetap / Honorer	0
6	Pesuruh Tetap	0
7	Satpam	1
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>

**B. Hasil Penelitian**

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa/i kelas V MIN 8 Aceh Besar, yaitu kelas Va yang berjumlah 34 orang sebagai kelas eksperimen dan Vc yang berjumlah 33 orang sebagai kelas kontrol. Adapun data yang telah diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.6 hasil pengamatan aktivitas siswa kelas eksperimen

No	Aspek yang diamati	Skor		Rata-rata
		P1	P2	
1	a. Siswa menjawab salam dan berdoa	4	4	4
	b. Siswa tertib dalam memulai pembelajaran	4	4	4
	c. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru	4	4	4
	d. Siswa termotivasi mengikuti pembelajaran	4	4	4
2	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	4	4	4
	b. Siswa mempraktekkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i> dengan baik			
	c. Siswa mampu berinteraksi dengan teman dengan baik saat melaksanakan pembelajaran	4	4	4
	d. Siswa mengerjakan LKS dengan kelompok yang sudah ada			
	e. Siswa aktif dalam diskusi kelompok	4	3	3,5
3	a. Siswa menyimpulkan pembelajaran dengan baik	4	4	4
	b. Melakukan evaluasi dan refleksi	4	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>	<b>43</b>	<b>43,5</b>
<b>Jumlah keseluruhan</b>		<b>43,5</b>		

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

$$P = \frac{43,5}{44} \times 100 \%$$

$$P = 98,86 \%$$

**Tabel 4.7 hasil pengamatan aktivitas siswa kelas kontrol**

No	Aspek yang diamati	Skor		Rata-rata
		P1	P2	
1	a. Siswa menjawab salam dan berdoa	4	4	4
	b. Siswa tertib dalam memulai pembelajaran	4	2	3
	c. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru	3	3	3
	d. Siswa termotivasi mengikuti pembelajaran	4	4	4
2	a. Siswa memperhatikan penjelasan guru untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	4	4	4
	b. Siswa mempraktekkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran langsung dengan baik			
	c. Siswa mampu berinteraksi dengan teman dengan baik saat melaksanakan pembelajaran	3	3	3
	d. Siswa mengerjakan LKS dengan kelompok yang sudah ada			
	e. Siswa aktif dalam diskusi kelompok	4	4	4
		4	2	3
		3	3	3
3	a. Siswa menyimpulkan pembelajaran dengan baik	4	4	4
	b. Melakukan evaluasi dan refleksi			

		3	3	3
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>35</b>	<b>38</b>
<b>Jumlah keseluruhan</b>		<b>37,66 (38)</b>		

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

$$P = \frac{38}{44} \times 100 \%$$

$$P = 86,36 \%$$

Berdasarkan analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas siswa dengan metode pembelajaran *role playing* lebih tinggi daripada aktivitas siswa dengan pembelajaran langsung, hal ini dapat dilihat dari persentasi yang diperoleh yaitu  $98,86\% > 86,36\%$

**Tabel 4.8 Data nilai pretest dan posttest kelas eksperimen**

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	P1	46	73
2	P2	33	93
3	P3	46	80
4	P4	33	93
5	P5	33	73
6	P6	60	86
7	P7	66	93
8	P8	73	66
9	P9	40	73

10	P10	40	86
11	P11	66	80
12	P12	66	86
13	P13	46	73
14	P14	73	80
15	P15	46	93
16	P16	66	86
17	P17	60	80
18	P18	46	86
19	P19	53	86
20	P20	86	100
21	P21	73	93
22	P22	46	86
23	P23	73	80
24	P24	66	86
25	P25	66	86
26	P26	66	73
27	P27	46	80
28	P28	86	86
29	P29	73	86
30	P30	73	80
31	P31	46	86
32	P32	66	100
33	P33	46	86

34	P34	46	93
<b>Jumlah</b>		1950	2867
<b>Rata-rata</b>		57,35	84,32

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai pre-test siswa kelas eksperimen paling rendah yaitu 33 dan paling tinggi 86. Sedangkan nilai post-test siswa kelas eksperimen paling rendah yaitu 66 dan yang paling tinggi yaitu 100. Jadi, nilai rata-rata post-test siswa lebih tinggi daripada nilai rata-rata pre-test siswa.

**Tabel 4.9 Data nilai pretest dan posttest kelas kontrol**

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	P1	20	60
2	P2	27	60
3	P3	47	60
4	P4	40	87
5	P5	40	73
6	P6	40	73
7	P7	53	100
8	P8	27	87
9	P9	60	80
10	P10	27	60
11	P11	20	87
12	P12	27	53
13	P13	53	53
14	P14	47	73

15	P15	33	93
16	P16	33	67
17	P17	40	53
18	P18	60	67
19	P19	53	73
20	P20	47	67
21	P21	60	67
22	P22	33	67
23	P23	47	60
24	P24	27	80
25	P25	60	60
26	P26	20	60
27	P27	20	67
28	P28	60	67
29	P29	60	73
30	P30	47	73
31	P31	20	67
32	P32	53	67
33	P33	53	67
<b>Jumlah</b>		1354	2301
<b>Rata-rata</b>		41,03	69,72

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai pre-test siswa kelas kontrol paling rendah yaitu 20 dan paling tinggi 60. Sedangkan nilai post-test

siswa kelas kontrol paling rendah yaitu 53 dan yang paling tinggi yaitu 100. Jadi, nilai rata-rata post-test siswa lebih tinggi daripada nilai rata-rata pre-test siswa.

#### a. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data (pengolahan data). Pada penelitian ini menggunakan uji-t untuk membandingkan hasil dari kedua pembelajaran tersebut yang digunakan dalam penelitian ini.

##### 1. Nilai pretest kelas eksperimen

$$\begin{aligned} \text{Rentang (R)} &= \text{Nilai tinggi-Nilai rendah} \\ &= 86-33 \\ &= 53 \end{aligned}$$

Besarnya interval kelas (K) untk kelas eksperimen adalah

$$\begin{aligned} K &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 34 \\ &= 1 + (3,3) 1,53 \\ &= 6,049 \text{ (diambil } k = 6) \end{aligned}$$

Panjang kelas interval dihitung dengan persamaan :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} \\ &= \frac{53}{6} \\ &= 8,83 \text{ (diambil } p = 9) \end{aligned}$$

**Tabel4.10 daftar distribusi frekuensi nilai pretest siswa kelas eksperimen**

No	Nilai tes	$f_i$	$x_i$	$x_i^2$	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
1	33 – 41	5	37	1369	185	6845
2	42 – 50	10	46	2116	460	21160
3	51 – 59	1	55	3025	55	3025
4	60 – 68	10	64	4096	640	40960
5	69 – 77	6	73	5184	438	31974
6	78 – 86	2	82	6724	164	13448
Jumlah ( $\Sigma$ )		34			1942	117412

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{1942}{34} \\ &= 57,11 \end{aligned}$$

Untuk standar deviasi (s), bisa dihitung dengan :

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ S_1^2 &= \frac{34(117412) - (1942)^2}{34(34-1)} \\ S_1^2 &= \frac{34(117412) - (3771364)}{34(33)} \\ S_1^2 &= \frac{3992008 - 3748096}{1122} \\ S_1 &= \sqrt{196,65} \\ S_1 &= 14,02 \end{aligned}$$

## 2. Nilai pre-test kelas kontrol

Rentang (R) = Nilai tinggi-Nilai rendah

$$= 60 - 20$$

$$= 40$$

Besarnya interval kelas (K) untuk kelas kontrol adalah

$$K = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 33$$

$$= 1 + (3,3) 1,51$$

$$= 1 + 5,01$$

$$= 6,01 \quad (K = 6)$$

Panjang kelas interval dihitung dengan persamaan :

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

$$= \frac{40}{6}$$

$$= 6,66 \quad (P = 7)$$

**Tabel 4.11 daftar distribusi frekuensi nilai pretest siswa kelas kontrol**

No	Nilai tes	$f_i$	$x_i$	$x_i^2$	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
1	20 – 26	5	23	529	115	2645
2	27 – 33	8	30	900	240	7200
3	34 – 40	4	37	1369	148	5476
4	41 – 47	6	44	1936	264	11616
5	48 – 54	5	51	2601	255	13009
6	55 – 61	5	58	3364	290	16820
Jumlah ( $\Sigma$ )		33			1312	56766

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{1312}{33} \\ &= 39,75\end{aligned}$$

Untuk standar deviasi (s), bisa dihitung dengan :

$$\begin{aligned}S_2^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ S_2^2 &= \frac{33(56766) - (1312)^2}{33(33-1)} \\ S_2^2 &= \frac{33(56766) - (1721344)}{33(32)} \\ S_2^2 &= \frac{1873278 - 1721344}{1056} \\ S_2 &= \sqrt{143,87} \\ S_2 &= 11,99\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, untuk kelas kontrol di peroleh nilai rata-rata = 39,75, variansnya = 143,87 dan simpangan bakunya = 11,99

a. Uji normalitas sebaran data kelas eksperimen

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kelas dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas tersebut dilakukan dengan uji distribusi chi-kuadrat.

Adapun hipotesis dalam uji kenormalan data *pretest* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

$H_0$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, untuk *pretest* kelas eksperimen diperoleh  $\bar{x}_1 = 57,11$  dan  $s_1 = 14,02$ .

**Tabel 4.12 Uji Normalitas Sebaran Tes Awal (*Pretest*) Kelas Eksperimen**

Nilai Tes	Batas Kelas	Z Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Diharapkan (E <sub>i</sub> )	Frekuensi Pengamatan (O <sub>i</sub> )
	32,5	-1,75	0,4599			
33 – 41				0,093	3,16	5
	41,5	-1,11	0,3665			
42 – 50				0,185	6,29	10
	50,5	-0,47	0,1808			
51 – 59				0,113	3,84	1
	59,5	0,17	0,0675			
60 – 68				0,223	7,58	10
	68,5	0,81	0,2910			
69 – 77				0,135	4,59	6
	77,5	1,45	0,4265			
78 – 86				0,055	1,87	2
	86,5	2,09	0,4817			

Keterangan:

Batas kelas = *Batas Bawah* – 0,5 = 33 – 0,5 = 32,5

$$\begin{aligned} \text{Zscore} &= \frac{x_i - \bar{x}_1}{s_1} \\ &= \frac{32,5 - 57,11}{14,02} \\ &= -1,75 \end{aligned}$$

$E_i = \text{Luas daerah tiap kelas Interval} \times \text{Banyak Data}$

$$E_i = 0,093 \times 34 \quad E_i = 3,16$$

Adapun nilai chi-kuadrat hitung adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \\ \chi^2 &= \frac{(5 - 3,16)^2}{3,16} + \frac{(10 - 6,29)^2}{6,29} + \frac{(1 - 3,84)^2}{3,84} + \frac{(10 - 7,58)^2}{7,58} \end{aligned}$$

$$+ \frac{(6 - 4,59)^2}{4,59} + \frac{(2 - 1,87)^2}{1,87}$$

$$\chi^2 = 1,071 + 2,188 + 2,100 + 0,772 + 0,433 + 0,009$$

$$\chi^2 = 6,573$$

Berdasarkan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$  maka  $\chi^2_{(1-\alpha)(k-1)} = 11,1$ . Kriteria pengambilan keputusannya yaitu: “tolak  $H_0$  jika  $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ . dengan  $\alpha = 0,05$ , terima  $H_0$  jika  $\chi^2 \leq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ ”. Oleh karena  $\chi^2 \leq \chi^2_{(1-0,05)(6-1)}$  yaitu  $6,573 \leq 11,1$  maka terima  $H_0$  dan dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji normalitas sebaran data kelas kontrol

**Tabel 4.13 Uji Normalitas Sebaran Tes Awal (*Pretest*) Kelas kontrol**

Nilai Tes	Batas Kelas	Z Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Diharapkan (Ei)	Frekuensi Pengamatan (Oi)
	19,5	-1,68	0,4535			
20 – 26				0,089	2,93	5
	26,5	-1,10	0,3643			
27 – 33				0,165	5,44	8
	33,5	-0,52	0,1985			
34 – 40				0,174	5,74	4
	40,5	0,06	0,0239			
41 – 47				0,215	7,09	6
	47,5	0,64	0,2389			
48 – 54				0,151	4,98	5
	54,5	1,23	0,3907			
55 – 61				0,074	2,44	5
	61,5	1,81	0,4649			

Keterangan:

Batas kelas = *Batas Bawah* – 0,5 = 20 – 0,5 = 19,5

$$\begin{aligned} \text{Zscore} &= \frac{x_i - \bar{x}_1}{s_1} \\ &= \frac{19,5 - 39,75}{11,99} \end{aligned}$$

$$= -1,68$$

Batas luas daerah dapat dilihat pada tabel Zscore dalam lampiran

$$\text{Luas daerah} = 0,3643 - 0,4535 = 0,089$$

$E_i = \text{Luas daerah tiap kelas Interval} \times \text{Banyak Data}$

$$E_i = 0,089 \times 33$$

$$E_i = 2,93$$

Adapun nilai chi-kuadrat hitung adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = \frac{(5 - 2,93)^2}{2,93} + \frac{(8 - 5,44)^2}{5,44} + \frac{(4 - 5,74)^2}{5,74} + \frac{(6 - 7,09)^2}{7,09} + \frac{(5 - 4,98)^2}{4,98}$$

$$+ \frac{(5 - 2,44)^2}{2,44}$$

$$\chi^2 = 1,46 + 1,20 + 0,52 + 0,16 + 0,00 + 2,68$$

$$\chi^2 = 6,02$$

Berdasarkan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$  maka  $\chi^2_{(1-\alpha)(k-1)} = 11,1$ . Kriteria pengambilan keputusannya yaitu: “ tolak  $H_0$  jika  $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ . dengan  $\alpha = 0,05$ , terima  $H_0$  jika  $\chi^2 \leq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ ”. Oleh karena  $\chi^2 \leq \chi^2_{(1-0,05)(5-1)}$  yaitu  $6,02 \leq 11,1$  maka terima  $H_0$  dan dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Tes Awal (*Pre-test*) Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini mempunyai variansi yang sama, sehingga generalisasi dari hasil

penelitian yang sama atau berbeda. Hipotesis yang akan diuji pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  yaitu:

$H_0$ : tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

$H_1$ : terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan perhitungan sebelumnya didapat  $s_1^2 = 196,65$  dan  $s_2^2 = 143,87$ . Untuk menguji homogenitas sampel sebagai berikut :

$$F_{hit} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

$$F_{hit} = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

$$F_{hit} = \frac{196,65}{143,87}$$

$$F_{hit} = 1,36$$

Keterangan:

$s_1^2$  = sampel dari populasi kesatu

$s_2^2$  = sampel dari populasi kedua

Selanjutnya menghitung  $F_{tabel}$  :

$$dk_1 = (n_1 - 1) = 34 - 1 = 33$$

$$dk_2 = (n_2 - 1) = 33 - 1 = 32$$

Berdasarkan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk_1 = (n_1 - 1)$  dan  $dk_2 = (n_2 - 1)$ . Kriteria pengambilan keputusannya yaitu: “Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka terima  $H_0$ , tolak  $H_0$  jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ .  $F_{tabel} = F_{\alpha}(dk_1, dk_2) = 0,05(33,32) = 1,76$ ”. Oleh karena  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  yaitu  $1,36 \leq 1,76$ , maka terima  $H_0$  dan dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

d. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Berdasarkan hasil perhitungan sebelumnya, diketahui bahwa data skor tes akhir (*pre-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogenitas maka untuk menguji kesamaan dua rata-rata menggunakan uji-t. Hipotesis yang akan diuji pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda secara signifikan

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan

Uji yang digunakan adalah uji dua pihak, maka menurut Sudjana kriteria pengujiannya adalah terima  $H_0$  jika  $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t_{hitung} < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$  dalam hal lain  $H_0$  ditolak. Derajat kebebasan untuk daftar distribusi t ialah  $(n_1 + n_2 - 2)$  dengan peluang  $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$ . Sebelum menguji kesamaan rata-rata kedua populasi, terlebih dahulu data-data tersebut didistribusikan terlebih dahulu kedalam rumus varians gabungan sehingga diperoleh:

$$S_{gab}^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S_{gab}^2 = \frac{(34 - 1)196,65 + (33 - 1)143,87}{34 + 33 - 2}$$

$$S_{gab}^2 = \frac{(33)196,65 + (32)143,87}{33 + 33 - 2}$$

$$S_{gab}^2 = \frac{6489,45 + 4603,84}{65}$$

$$S_{gab}^2 = \frac{11093,29}{65}$$

$$s_{gab}^2 = 170,66$$

$$s_{gab}^2 = \sqrt{170,66} \quad S = 13,06$$

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh  $S = 13,06$  maka dapat dihitung nilai  $t$  sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{57,11 - 39,75}{13,06 \sqrt{\frac{1}{34} + \frac{1}{33}}}$$

$$t = \frac{17,36}{13,06 \sqrt{0,06}}$$

$$t = \frac{17,36}{13,06(0,24)}$$

$$t = \frac{17,36}{3,13} \quad t = 5,546 = 5,55$$

Berdasarkan langkah-langkah yang telah diselesaikan di atas, maka di dapat  $t_{hitung} = 6,04$ . Untuk membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  maka perlu dicari dahulu derajat kebebasan dengan menggunakan rumus:

$$dk = (n_1 + n_2 - 2) = (34 + 33 - 2) = 65$$

Berdasarkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $dk = 65$ , dari tabel distribusi  $t$  diperoleh  $t_{(0,95)(65)} = 1,67$ , sehingga  $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t_{hitung} > t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$  yaitu  $-1,67 < 6,04 > 1,67$ , maka sesuai dengan kriteria pengujian  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan secara signifikan.

### 3. Nilai post-test kelas eksperimen

Rentang (R) = Nilai tinggi-Nilai rendah

$$= 100 - 66$$

$$= 34$$

Besarnya interval kelas (K) untk kelas eksperimen adalah

$$K = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 34$$

$$= 1 + (3,3) 1,53$$

$$= 6,049 \text{ (diambil } k = 6)$$

Panjang kelas interval dihitung dengan persamaan :

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

$$= \frac{34}{6}$$

$$= 5,66 \text{ (p = 6)}$$

**Tabel 4.14 daftar distribusi frekuensi nilai posttest siswa kelas eksperimen**

No	Nilai tes	$f_i$	$x_i$	$x_i^2$	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
1	66 – 71	1	68,5	4692,25	68,5	4692,25
2	72 – 77	5	74,5	5550,25	372,5	27751,25
3	78 – 83	7	80,5	6480,25	563,5	45361,75
4	84 – 89	13	86,5	7482,25	1124,5	97269,25
5	90 – 95	6	92,5	8556,25	555	51337,5
6	96 – 101	2	98,5	9702,25	197	19404,5
Jumlah ( $\Sigma$ )		34			2881	245816,5

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{2881}{34} \\ &= 84,73\end{aligned}$$

Untuk standar deviasi (s), bisa dihitung dengan :

$$S_1^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{(34)(245816,5) - (2881)^2}{34(34-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{8357761 - 8300161}{34(33)}$$

$$S_1^2 = \frac{57600}{1122}$$

$$S_1^2 = \sqrt{51,33}$$

$$S = 7,16$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, untuk kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata = 84,73, variannya = 51,33 dan simpangan bakunya = 7,16.

#### 4. Nilai post-test kelas kontrol

Rentang (R) = Nilai tinggi - Nilai rendah

$$= 100 - 53$$

$$= 47$$

Besarnya interval kelas (K) untuk kelas kontrol adalah

$$\begin{aligned} K &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 33 \\ &= 1 + (3,3) 1,51 \\ &= 5,983 \quad (K = 6) \end{aligned}$$

Panjang kelas interval dihitung dengan persamaan :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} \\ &= \frac{47}{6} \\ &= 7,83 \quad (P = 8) \end{aligned}$$

**Tabel 4.15 daftar distribusi frekuensi nilai posttest siswa kelas kontrol**

No	Nilai tes	$f_i$	$x_i$	$x_i^2$	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
1	53 – 60	10	56,5	3192,25	565	31922,5
2	61 – 68	10	64,5	4160,25	645	41602,5
3	69 – 76	6	72,5	5256,25	435	31537,5
4	77 – 84	2	80,5	6480,25	161	12960,5
5	85 – 92	3	88,5	7832,25	265,5	23496,75
6	93 – 100	2	96,5	9312,25	193	18624,5
Jumlah ( $\Sigma$ )		33			2264,5	160144,25

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\Sigma f_i x_i}{\Sigma f_i} \\ &= \frac{2264,5}{33} \\ &= 68,62 \end{aligned}$$

Untuk standar deviasi (s), bisa dihitung dengan :

$$S_2^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{(33)160144,25 - (2264,5)^2}{33(33-1)}$$

$$S_2^2 = \frac{5284760 - 5127960,25}{33(32)}$$

$$S_2^2 = 148,48$$

$$s = \sqrt{148,48}$$

$$s = 12,16$$

Berdasarkan perhitungan diatas, untuk kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata = 68,62, variannya = 148,48, dan simpangan bakunya = 12,16.

a. Uji normalitas data posttest kelas eksperimen

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kelas dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas tersebut dilakukan dengan uji distribusi chi-kuadrat

Adapun hipotesis dalam uji kenormalan data *post-test* kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

$H_0$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

**Tabel 4.16 Uji Normalitas Sebaran *Post-test* Kelas Eksperimen**

Nilai Tes	Batas Kelas	Z Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Diharapkan (E <sub>i</sub> )	Frekuensi Pengamatan (O <sub>i</sub> )
	65,6	-2,68	0,4963			
66 – 71				-0,0292	0,9928	1
	71,5	-1,84	0,4671			
72 – 77				-0,1258	4,2772	5
	77,5	-1,00	0,3413			
78 – 83				-0,2738	9,3092	7
	83,5	-0,17	0,0675			
84 – 89				0,1779	6,0486	13
	89,5	0,66	0,2454			
90 – 95				0,1878	6,3852	6
	95,5	1,50	0,4332			
96 – 101				0,0572	1,9448	2
	101,5	2,34	0,4904			

Adapun nilai chi-kuadrat hitung adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = \frac{(1 - 0,9928)^2}{0,9928} + \frac{(5 - 4,2772)^2}{4,2772} + \frac{(7 - 9,3092)^2}{9,3092} + \frac{(13 - 6,0486)^2}{6,0486} \\ + \frac{(6 - 6,3852)^2}{6,3852} + \frac{(2 - 1,9448)^2}{1,9448}$$

$$\chi^2 = 0,00 + 0,12 + 0,57 + 7,98 + 0,02 + 0,07$$

$$\chi^2 = 8,76$$

Berdasarkan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$  maka  $\chi^2_{(1-\alpha)(k-1)} = 11,1$  Kriteria pengambilan keputusannya yaitu: “ tolak  $H_0$  jika  $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ , dengan  $\alpha = 0,05$ , terima  $H_0$  jika  $\chi^2 \leq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ ”. Oleh karena  $\chi^2 \leq \chi^2_{(1-0,05)(5-1)}$  yaitu  $8,76 \leq 11,1$  maka terima  $H_0$  dan dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji normalitas data posttest kelas kontrol

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kelas dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas tersebut dilakukan dengan uji distribusi chi-kuadrat

Adapun hipotesis dalam uji kenormalan data *pretest* kelas kontrol adalah sebagai berikut:

$H_0$  : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

**Tabel 4.17 Uji Normalitas Sebaran Tes Akhir (*Posttest*) Kelas Kontrol**

Nilai Tes	Batas Kelas	Z Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Diharapkan (Ei)	Frekuensi Pengamatan (Oi)
	52,5	-1,32	0,4066			
53 – 60				-0,166	-5,478	10
	60,5	-0,64	0,2398			
61 – 68				-0,239	-7,887	10
	68,5	-0,00	0,0000			
69 – 76				-0,232	-7,656	6
	76,5	0,62	0,2324			
77 – 84				0,170	5,61	2
	84,5	1,30	0,4032			
85 – 92				0,071	2,343	3
	92,5	1,96	0,4750			
93 – 100				0,020	0,66	2
	100,5	2,62	0,4956			

Keterangan:

Batas kelas = *Batas Bawah* – 0,5 = 53 – 0,5 = 52,5

$$\begin{aligned} \text{Zscore} &= \frac{x_i - \bar{x}_1}{s_1} \\ &= \frac{52,5 - 68,62}{12,16} \\ &= -1,32 \end{aligned}$$

Batas luas daerah dapat dilihat pada tabel Zscore dalam lampiran

$$\text{Luas daerah} = 0,2398 - 0,4066 = -0,166$$

$E_i = \text{Luas daerah tiap kelas Interval} \times \text{Banyak Data}$

$$E_i = -0,166 \times 33$$

$$E_i = -5,478$$

Adapun nilai chi-kuadrat hitung adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = \frac{(10 - 1,478)^2}{5,478} + \frac{(10 - 7,887)^2}{7,887} + \frac{(6 - 7,656)^2}{7,656} + \frac{(2 - 5,61)^2}{5,61}$$

$$+ \frac{(3 - 2,343)^2}{2,343} + \frac{(2 - 0,66)^2}{0,66}$$

$$\chi^2 = 3,73 + 0,56 + 0,35 + 2,32 + 0,18 + 2,72$$

$$\chi^2 = 9,86$$

Berdasarkan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk = k - 1 = 6 - 1 = 5$

maka  $\chi^2_{(1-\alpha)(k-1)} = 11,1$ . Kriteria pengambilan keputusannya yaitu: “ tolak  $H_0$

jika  $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ . dengan  $\alpha = 0,05$ , terima  $H_0$  jika  $\chi^2 \leq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$ ”. Oleh

karena  $\chi^2 \leq \chi^2_{(1-0,05)(5-1)}$  yaitu  $9,86 \leq 11,1$  maka terima  $H_0$  dan dapat

disimpulkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## 5. Pengujian Hipotesis

Statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji-t dengan menggunakan uji pihak kanan. Adapun rumusan hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

$H_0$  :  $\mu_1 \leq \mu_2$  Hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* sama dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

$H_a$  :  $\mu_1 > \mu_2$  Hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

$$F_{hit} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$F_{hit} = \frac{s_2^2}{s_1^2}$$

$$F_{hit} = \frac{148,48}{51,33}$$

$$F_{hit} = 2,89$$

Keterangan:

$s_1^2$  = sampel dari populasi kesatu

$s_2^2$  = sampel dari populasi kedua

Selanjutnya menghitung  $F_{tabel}$  :

$$dk_1 = (n_1 - 1) = 34 - 1 = 33$$

$$dk_2 = (n_2 - 1) = 33 - 1 = 32$$

Berdasarkan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $dk_1 = (n_1 - 1)$  dan  $dk_2 = (n_2 - 1)$ . Kriteria pengambilan keputusannya yaitu: “Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka terima  $H_a$ , tolak  $H_0$  jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ .  $F_{tabel} = F_{\alpha}(dk_1, dk_2) = 0,05(33,32) = 1,82$ ”. Oleh karena  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $2,89 > 1,82$ , maka terima  $H_a$  dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan nilai di atas, maka diperoleh:

$$s_{gab}^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$s_{gab}^2 = \frac{(34 - 1)51,3 + (33 - 1)148,48}{34 + 33 - 2}$$

$$s_{gab}^2 = \frac{(33)51,3 + (32)148,48}{75}$$

$$s_{gab}^2 = \frac{1692,9 + 4751,36}{75}$$

$$s_{gab}^2 = 85,92$$

$$s_{gab} = \sqrt{85,92}$$

$$= 9,26$$

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh  $S = 9,26$  maka dapat dihitung nilai t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{84,73 - 68,62}{9,26 \sqrt{\frac{1}{34} + \frac{1}{33}}}$$

$$t = \frac{16,11}{9,26 \sqrt{0,05}}$$

$$t = \frac{6,46}{0,22}$$

$$t = \frac{16,11}{2,03}$$

$$t = 7,93$$

Berdasarkan perhitungan di atas didapatkan nilai  $t_{hitung} = 7,93$  dengan  $dk = 65$ . Pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan derajat kebebasan 65 dari tabel distribusi  $t$  diperoleh  $t_{0,95(65)} = 1,67$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,93 > 1,67$ , dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

### C. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, maka pada poin ini peneliti akan membahas hasil penelitian sebagai berikut:

#### 1. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.<sup>1</sup>

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem dengan menggunakan metode *role playing* lebih baik daripada melalui pembelajaran konvensional, dimana siswa awalnya lebih pasif dalam belajar menjadi lebih aktif.

---

<sup>1</sup> Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar...*, h. 95.

Siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan LKS, berinteraksi dengan temannya sehingga mereka dapat menyalurkan tanggapannya dalam diskusi kelompok serta siswa yang tingkat kemampuannya lebih tinggi dapat memberi saran dalam kelompoknya sehingga proses pembelajaran lebih aktif.

Selain itu metode *role playing* membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar serta semakin percaya diri dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan analisis hasil data yang diperoleh dari hasil penelitian, ternyata aktivitas siswa dalam pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* memperoleh nilai yang tinggi daripada aktivitas siswa melalui pembelajaran konvensional yaitu 98,86 % > 86.36 %.

## 2. Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tingkah laku manusia. Adapun aspek itu meliputi : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti dan sikap. Seseorang dikatakan telah belajar akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.<sup>2</sup>

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan metode *role playing* pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem di kelas V MIN 8 Aceh Besar. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar diketahui setelah diadakan tes dengan beberapa item soal. Sejauh mana tingkat keberhasilan anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dapat diketahui melalui hasil belajar.

---

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.30.

Kriteria pengujian hipotesis diterima jika  $H_0$  jika  $t_{hitung} \leq t_{table}$  dan diterima  $H_a$  jika  $t_{hitung} \geq t_{table}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis dalam penelitian ini yang harus dibuktikan adalah :

$H_0$  : Hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* sama dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

$H_a$  : Hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pengujian hipotesis hasil belajar tinggi setelah diterapkan metode pembelajaran *role playing*. Berdasarkan nilai  $t_{hitung} = 7,93$  dengan  $dk = 65$ . Pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan derajat kebebasan 65 dari tabel distribusi t diperoleh  $t_{0,95(65)} = 1,67$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,93 > 1,67$ , dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* yang telah diamati oleh dua orang pengamat pada kelas V MIN 8 Aceh Besar termasuk kedalam kategori sangat baik yaitu 98,86%. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa saat menjawab salam, tertib, menjawab pertanyaan, mengikuti pembelajaran, memperhatikan penjelasan guru, presentasi, berinteraksi dengan teman, mengerjakan LKS dan diskusi kelompok.
2. Hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem berdasarkan pengujian hipotesis memiliki hasil yang lebih tinggi setelah diterapkan metode pembelajaran *role playing*. Berdasarkan nilai  $t_{hitung} = 7,93$  dengan  $dk = 65$ . Pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dan derajat kebebasan 65 dari tabel distribusi t diperoleh  $t_{0,95(65)} = 1,67$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $7,93 > 1,67$ , dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran menggunakan metode *role playing* lebih tinggi dengan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran konvensional.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan saran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mutu pendidikan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Metode pembelajaran *role playing* ini efektif digunakan dalam proses belajar mengajar pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem di kelas V MIN 8 Aceh Besar, maka disarankan agar dikembangkan juga di sekolah-sekolah lainnya.
3. Kepada peneliti yang berminat meneliti lebih lanjut tentang metode pembelajaran *role playing* dianjurkan untuk memodifikasi metode pembelajaran lain agar siswa lebih aktif lagi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Kemudian, saat meneliti sebaiknya menjelaskan langkah-langkah metode lebih rinci lagi agar siswa cepat memahami langkah-langkah pembelajaran dalam penerapan metode pembelajaran *role playing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. *SBM (Strategi Belajar Mengajar)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aminoto, Tugiyono dan Hairul Pathoni. "Jurnal Sainmatika", Vol. 8, No. 1, (ISSN 1979-0910).
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2012) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B. Uno, Hamzah. (2011) *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2005) *Guru dan Anak Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daradjat, Zakiah. (2008) *Metodik Pengajaran Agama Islam*. Jakarta, Bumi Aksara.
- E Mulyasa. (2013) *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamdu, Ghulam dan Lisa Agustina. (2011) "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar Jurnal Penelitian Pendidikan". Tasikmalaya: Dosen Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamalik, Oemar. (2011) *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iftitahul, Amalia. (2013) *Pendalaman materi kilat SD Kelas 4*. Jakarta: Dunia cerdas.
- Johan, Rahmah. (2007) *Pembelajaran Matematika SD*. B.Aceh: Unsyiah dan IAIN Ar-Raniry.
- Joyce, Bruce, DKK. (2011) *Models Of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Johar, Rahmah, dkk. (2006) *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh : FKIP Unsyiah.
- Kurniawan, Deni. (2014) *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Kusmayani. (2010) *kemahiran interpersonal untuk guru*. Bandung pribumi mekar.
- Musfah, Jejen. (2011) *Peningkatan Kompetensi Guru*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- M. Silberman. (2001) *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: YAPPENDIS.

- Mustaqim dan Abdul Wahid. (1991) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutia, Nur Balqis. (2014) “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Materi Minyak Bumi Terhadap Hasil Belajar, Aktivitas dan Respon Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Inshafuddin Banda Aceh”, *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Nurhayati, Siti. (2014) *Buku Cerdas IPA Terpadu SD Kelas 4, 5 dan 6*. Jakarta: Redaksi Kunci Aksara.
- Nasir, Muhammad. (1998) *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, DKK. (2016) Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahkluk Hidup Dengan Lingkungan”. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, N. 1.
- Pohan, Rusdin. (2008) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Banda Aceh, Ar-Rijal Institute.
- Surya. (2007). *Kapita Selekta Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Satori, Djam’an, dkk. (2009) *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. (2009) *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiono. (2008) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2006) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slemato. (2010) *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sadirman. (2010) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Persero Balai Pustaka.
- Sari, Eka Yuliana, Dkk, “Pendidikan dan Pembelajaran Anak SD”, Vol. 2, No. 1, ISSN 2477-8486.
- Sri Harmi. (2005) *Jendela Sains Lingkungan dan Alam Sekitar*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Sugiono, (2013) *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013) *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sudijono, Anas. (2004) *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

Sudjana. (2001) *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

Sukardi. (2004) *Metodologi Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Taniredja, Tukiran, DKK. (2013) *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2011) *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ulfaira, Dkk. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 3 (ISSN 2354-614X).

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**  
**Nomor: B-10407/Un.08/FTK/KP.07.6/11/2017**

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY**

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;  
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

- Mengingat :  
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen  
3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 02 November 2017

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :  
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

- |                               |                            |
|-------------------------------|----------------------------|
| 1. Dr. Muslim RCL, SH., M. Ag | sebagai pembimbing pertama |
| 2. Nida Jarmita, M. Pd        | sebagai pembimbing kedua   |

Untuk membimbing skripsi :

- |               |   |
|---------------|---|
| Nama          | : Maspuja Yani  |
| NIM           | : 140209148   |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  |
| Judul Skripsi | : Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar |

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2017/2018
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,  
Pada Tanggal : 06 November 2017



*Tembusan*

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telp: (0651) 7551423 - Fax. (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-5080/Un.08/TU-FTK/ TL.00/05/2018

18 Mei 2018

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data  
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -  
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

Nama	: Maspuja Yeni
N I M	: 140 209 148
Prodi / Jurusan	: PGMI
Semester	: VIII
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t	: Jl.Lingkar Lr. Bakurma No. 06 Limpok Darussalam Banda Aceh

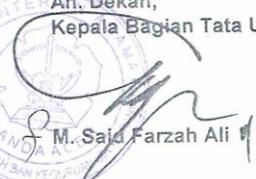
Untuk mengumpulkan data pada:

**MIN 8 Aceh Besar**

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

**Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar**

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan,  
Kepala Bagian Tata Usaha,  
  
M. Said Farzah Ali

BAG.UMUM - BAG.UMUM

Kode 5912



KEMENTERIAN AGAMA  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 8 ACEH BESAR**  
**KABUPATEN ACEH BESAR**  
Jln. Ulee Lheu – Sp. Rima, desa Lamumpu, Kecamatan Peukan Bada Kab. Aceh Besar  
NSM : 111111060031

**SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN**  
*Nomor : MI.01.04.8/PP.01.1/173/2018*

Kepala MIN 8 Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : Maspuja Yani  
N I M : 140 209 148

Sesuai dengan surat Nomor B-5080/Un.08/TU-FTK/TL.00/05/2018, Tanggal 18 Mei 2018 Permohonan Izin Penelitian, yaitu "*Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V*" pada Murid Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Aceh Besar Tahun 2018, untuk penyusunan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Prodi/Jurusan PGMI, maka dengan ini Kepala MIN 8 Aceh Besar, menyatakan bahwa yang namanya tersebut diatas telah melakukan Penelitian tersebut **mulai tanggal 18 dan 19 Juli 2018** di madrasah kami dengan baik.

Demikianlah surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Peukan Bada, 19 Mei 2018  
Kepala MIN 8 Aceh Besar

**Amatan Azizah, S. Ag**  
Nip. 19630608 198703 2003

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP) KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah : MIN 8 Aceh Besar  
Kelas : V  
Tema 8 : Ekosistem  
Subtema 2 : Hubungan makhluk hidup dalam ekosistem  
Alokasi Waktu : 1x 35 Menit (1x pertemuan)

#### **I. Kompetensi Inti**

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

#### **II. Kompetensi Dasar**

##### **IPA**

- 3.6 Mengenal jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar

## **Bahasa Indonesia**

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

### **III. Indikator**

#### **IPA**

3.6.1 Menjelaskan cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem.

#### **Bahasa Indonesia**

4.1.1 Menceritakan teks laporan tentang cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem

### **IV. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mencermati gambar dan dialog percakapan, siswa menjelaskan cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem dengan cermat
2. Dengan menggali informasi dari bacaan, siswa mampu membuat pertanyaan tentang tentang cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem dengan teliti
3. Dengan membuat ringkasan siswa mampu menceritakan teks tentang cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem dengan percaya diri
4. Dengan mengamati dan mencermati gambar, siswa mampu menjelaskan cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem dengan mandiri

## V. Materi Pembelajaran



**Amatilah gambar-gambar di atas!**

**Ayo Bacalah !**

### **Hubungan Antarmakhluk Hidup**

Setiap makhluk hidup tidak dapat hidup sendiri. Mereka hidup saling memengaruhi dan tergantung satu dengan lainnya. Hubungan antarmakhluk hidup dapat saling membantu dan menguntungkan. Tetapi ada pula yang saling merugikan, bahkan yang ada sama-sama tidak diuntungkan atau dirugikan.

Hubungan antarmakhluk hidup yang khas yang hidup bersama dalam sebuah ekosistem dinamakan simbiosis. Simbiosis bertujuan sebagai usaha makhluk hidup untuk bertahan hidup di lingkungannya.

Hewan-hewan yang hidup berkelompok, saling memberikan pertolongan kepada anggota kelompoknya dari serangan musuh. Beberapa anjing hutan bergantian berjaga-jaga melindungi kelompoknya. Apabila mereka melihat dan mencium bahaya, mereka akan melolong memberitahukan anggota kelompoknya. Pada saat itu, semua anggota kelompok akan lari bersembunyi hingga bahaya berlalu. Demikian juga dengan sekelompok lebah. Seekor lebah yang menemukan makanan, akan kembali ke sarangnya. Lebah itu akan melakukan gerakan tertentu

seperti gerakan menari, untuk memberitahu lebah-lebah lainnya tentang sumber makanan tersebut.

Beberapa tanaman kecil yang hidup di hutan yang lebat sering kesulitan mendapatkan sinar matahari. Oleh karenanya, beberapa tanaman seperti tanaman anggrek hutan, hidup menempel pada batang pohon yang tinggi.

Dengan demikian, tanaman anggrek tersebut mendapatkan cukup sinar matahari untuk bertahan hidup. Bagaimana dengan pohon yang ditumpanginya? Pohon tersebut sama sekali tidak dirugikan, karena tanaman anggrek tersebut tidak mengambil makanan dari pohon berbatang tinggi tersebut. Hubungan antara anggrek dan pohon yang ditumpanginya ini disebut simbiosis komensalisme.

Hubungan yang unik terjadi antara bunga dan kupu-kupu. Kupu-kupu membantu bunga untuk menyebarkan serbuk sari ke bunga yang lain agar terjadi penyerbukan. Pada saat yang sama, kupu-kupu mendapatkan makanan dari bunga berupa madu, yang disebut nektar. Dengan demikian kedua jenis makhluk hidup tersebut saling membantu dan saling diuntungkan. Hubungan ini disebut simbiosis mutualisme.

Hubungan dua jenis makhluk hidup bisa juga saling merugikan. Salah satu contohnya adalah hubungan antara tanaman tali putri dan tanaman inangnya. Tanaman tali putri yang berwarna kuning, tidak dapat membuat makanannya sendiri, karena tidak mempunyai zat hijau daun. Tanaman ini membutuhkan tanaman lain agar ia bisa hidup. Ia akan hidup menempel dan mengambil makanan tanaman lainnya. Hubungan seperti ini disebut sebagai simbiosis parasitisme.

## **VI. Model dan Metode Pembelajaran**

Model pembelajaran : Bermain Peran (*Role Playing*)

Langkah-langkah :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

Metode pembelajaran : Tanya jawab, eksperimen, penugasan dan diskusi

Pendekatan : *scientific*

Strategi : *kooperatif Learning*

## VII. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Memberikan salam, tegur sapa dan mengajak semua siswa berdo'a.</li><li>▪ Mengabsen siswa dan memeriksa kerapian tempat duduk siswa serta kebersihan kelas.</li><li>▪ Memberikan stimulus kepada siswa</li><li>▪ Apersepsi, mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa seperti menanyakan apakah kalian pernah melihat kupu-kupu yang hinggap di bunga di sekitar rumah atau sekolahmu?</li><li>▪ Memotivasi siswa (Menjelaskan tujuan yang akan dicapai).</li><li>▪ Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.</li><li>▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "hubungan makhluk hidup dalam ekosistem".</li></ul>	5 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan</li><li>▪ Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa menit sebelum KBM (Mengamati)</li><li>▪ Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang</li><li>▪ Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai</li><li>▪ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya (Menanya)</li></ul>	25 Menit

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan (Mencoba)</li> <li>▪ Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan (Mengamati)</li> <li>▪ Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. (Menalar)</li> <li>▪ Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya (Mengkomunikasikan).</li> <li>▪ Guru memberikan penguatan secara umum.</li> <li>▪ Siswa dibagikan lembar evaluasi.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimpulkan materi dengan menanyakan siswa tentang apa saja yang telah dipelajarinya</li> <li>▪ Melakukan penguatan terhadap materi yang telah disimpulkan siswa.</li> <li>▪ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.</li> <li>▪ Memberikan motivasi kepada siswa dan pesan-pesan moral.</li> <li>▪ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</li> <li>▪ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.</li> </ul>	5 menit



**Sikap sosial**

No	Nama	Percaya Diri				Bekerja Sama				Rasa Ingin Tahu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Ket:

- 1 = BT (Belum Terlihat)
- 2 = MT (Mulai Terlihat)
- 3 = MB (Mulai Berkembang)
- 4 = SM (Sudah Membudaya)

**Penilaian psikomotor :**

No	Nama kelompok	Aspek penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1		1. Melakukan percobaan sesuai urutan langkah kerja				
		2. Mengamati penampilan teman pada saat percakapan berlangsung				
		3. Membuat laporan dari hasil percobaan				
2		1. Melakukan percobaan sesuai urutan langkah kerja				
		2. Mengamati penampilan teman pada saat percakapan berlangsung				
		3. Membuat laporan dari hasil percobaan				

1 = kurang

3 = baik

2 = cukup

4 = baik sekali

**Penilaian kognitif :**

No	Nama siswa	Aspek penilaian											
		Mengidentifikasi Hubungan Antarmakhluk hidup				Menjelaskan factor yang mempengaruhi hubungan antarmakhluk hidup				Memberikan contoh hubungan antarmakhluk hidup			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

Ket :

1 = kurang

3 = baik

2 = cukup

4 = baik sekali

**Mengetahui**  
**Kepala Sekolah,**

....., ..... 20 .....

**Guru Kelas V**

( \_\_\_\_\_ )  
NIP .....

( \_\_\_\_\_ )  
NIP .....

**LKS**  
**(Lembar Kerja Siswa)**

Nama Kelompok Pengamat :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Petunjuk !

- a. Sebelum mengerjakan soal ucapkan basmallah!
- b. Diskusikanlah dengan teman kelompokmu!
- c. Sebutkan dan jelaskan hubungan makhluk hidup yang kalian ketahui sebanyak-banyaknya dari dialog yang telah di presentasikan maupun di lingkungan sekitarmu !

Jawaban !



## LEMBAR DIALOG SISWA

Pada suatu hari Dodi dan teman-temannya sedang duduk bersama di taman, saling bercerita dan bersenda gurau seperti biasanya, Udin masih saja memegang buku tentang tumbuhan dan hewan kesayangannya tanpa menghiraukan teman yang lainnya, wajahnya tampak berseri-seri, matanya bergerak mengikuti huruf-huruf pada bacaan di dalam bukunya. Dodi pun tidak tinggal diam, ia pun langsung menegur Udin.

Dodi : “Hey, Din ! kamu sedang baca buku apa ? Pasti ada sesuatu yang menarik ! Dari tadi kami disini, kamu tidak memperhatikannya !”

Lia : Ia ni Udin, kamu baca apa, sampai tidak mau bermain bersama kami ?

Udin : Tentu saja banyak hal menarik di buku ini! Mau tau?

dodi : Mau dong

lia : Apa isinya Udin ? Tolong kamu ceritakan

udin : Ini menarik!

Makhluk hidup yang menempati sebuah ekosistem, ternyata memang saling mempengaruhi satu sama lain, hubungannya sangat unik! alasannya hanya satu yaitu hanya bertahan hidup!

Dodi : Ekosistem itu apa din? Saya tidak mengerti!

Leni : Ekosistem itu hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

Lia : Lalu apa lagi isi bukunya Din?

Udin : Ada juga membahas tentang simbiosis! simbiosis itu hubungan antara makhluk hidup yang khas yang hidup bersama dalam sebuah ekosistem.

Rani : O iya teman teman, saya juga pernah membaca buku tentang simbiosis. didalam buku itu ada terdapat 3 jenis simbiosis, yaitu simbiosis komensalisme, simbiosis mutualisme, dan simiosis parasitisme.

Udin : Didalam buku ini juga menyebutkan simbiosis tersebut teman teman. Simbiosis komensalisme itu contohnya seperti bunga anggrek yang hidup di pohon besar.

Lia : Hemmmmm. Pohon yang ditumpanginya tidak terganggu Din?

Udin : Tidak sama sekali, hanya bunga anggrek yang mendapat keuntungan, sedangkan pohon yang ditumpanginya tidak dirugikan sedikitpun karena bunga anggrek tidak mengambil makanan dari pohon yang ditumpanginya.

Dodi : Lalu kalau simbiosis mutualisme itu contohnya seperti bunga dan kupu kupu ya Din?

Udin : benar sekali Dodi!

Rani : Iya Dodi, simbiosis mutualisme itu adalah simbiosis yang saling menguntungkan seperti yang kamu bilang tadi kupu-kupu mendapat makanan dari bunga, dan bunga pun mengalami penyerbukan melalui bantuan kupu-kupu. Jadi, mereka saling menguntungkan.

Leni : Hemmm... berarti simbiosis parasitisme itu contohnya seperti benalu dan pohon kopi ya? Saya pernah melihatnya di kebun kopi ayah saya.

Dodi : Iya, lalu benalnya dibiarkan begitu saja atau bagaimana Leni?

Leni : Ayah saya memotong benalnya, karena kata ayah benalu tidak baik jika tumbuh di pohon kopi, kopinya bisa mati karena benalu.

Dodi : Seperti itu ya.

Leni : Tapi benalu yang tumbuh di pohon kopi bisa dijadikan obat herbal untuk kita minum seduhan airnya lho...!

Rani : Wah, berarti ada manfaatnya juga bagi manusia ya!

Leni : Iya... yang diciptakan Allah swt. memang tidak ada yang sis-sia

Udin : Subhanallah, indah sekali hubungan yang terjadi dalam makhluk hidup.

**LES**  
**(Lembar Evaluasi Siswa)**

Nama Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Petunjuk !

- a. Sebelum mengerjakan soal ucapkan basmallah!
- b. Diskusikanlah dengan teman kelompokmu!
- c. Sebutkan dan jelaskan hubungan makhluk hidup yang terdapat pada gambar yang telah disediakan di bawah ini secara singkat dan jelas !



### **Kunci jawaban LKS**

1. Bunga dan kupu-kupu saling menguntungkan yang disebut dengan simbiosis mutualisme.
2. Kumbang dan bunga saling menguntungkan yang disebut dengan simbiosis mutualisme.
3. Pohon mangga dan anggrek tidak saling merugikan yang disebut dengan simbiosis komensalisme.
4. Benalu dan pohon mangga merugikan karena lama kelamaan pohon mangga akan mati disebut dengan simbiosis parasitisme.
5. Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

### **Kunci jawaban LES**

1. Benalu dengan tumbuhan inangnya disebut dengan simbiosis parasitisme karena benalu mengambil makanannya dari pohon inangnya yang lama kelamaan akan mati.
2. Lebah dan bunga saling menguntungkan disebut simbiosis mutualisme karena lebah mendapatkan makanan dari bunga dan bunga mengalami penyerbukan dengan bantuan lebah.
3. Kupu-kupu dan bunga disebut simbiosis mutualisme karena saling menguntungkan.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

### **(RPP) KELAS KONTROL**

Nama Sekolah	: MIN 8 Aceh Besar
Kelas	: V
Tema 8	: Ekosistem
Subtema 2	: Hubungan makhluk hidup dalam ekosistem
Alokasi Waktu	: 1x 35 Menit (1x pertemuan)

#### **XI. Kompetensi Inti**

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

#### **XII. Kompetensi Dasar**

##### **IPA**

- 3.6 Mengenal jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar

## **Bahasa Indonesia**

4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

## **XIII. Indikator**

### **IPA**

3.6.1 Menjelaskan cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem.

### **Bahasa Indonesia**

4.1.1 Menceritakan teks laporan tentang cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem

## **XIV. Tujuan Pembelajaran**

5. Dengan mencermati gambar dan dialog percakapan, siswa menjelaskan cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem dengan cermat
6. Dengan menggali informasi dari bacaan, siswa mampu membuat pertanyaan tentang tentang cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem dengan teliti
7. Dengan membuat ringkasan siswa mampu menceritakan teks tentang cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem dengan percaya diri
8. Dengan mengamati dan mencermati gambar, siswa mampu menjelaskan cara makhluk hidup berinteraksi dalam sebuah ekosistem dengan mandiri

## XV. Materi Pembelajaran



**Amatilah gambar-gambar di atas!**

**Ayo Bacalah !**

### **Hubungan Antarmakhluk Hidup**

Setiap makhluk hidup tidak dapat hidup sendiri. Mereka hidup saling memengaruhi dan tergantung satu dengan lainnya. Hubungan antarmakhluk hidup dapat saling membantu dan menguntungkan. Tetapi ada pula yang saling merugikan, bahkan yang ada sama-sama tidak diuntungkan atau dirugikan.

Hubungan antarmakhluk hidup yang khas yang hidup bersama dalam sebuah ekosistem dinamakan simbiosis. Simbiosis bertujuan sebagai usaha makhluk hidup untuk bertahan hidup di lingkungannya.

Hewan-hewan yang hidup berkelompok, saling memberikan pertolongan kepada anggota kelompoknya dari serangan musuh. Beberapa anjing hutan bergantian berjaga-jaga melindungi kelompoknya. Apabila mereka melihat dan mencium bahaya, mereka akan melolong memberitahukan anggota kelompoknya. Pada saat itu, semua anggota kelompok akan lari bersembunyi hingga bahaya berlalu. Demikian juga dengan sekelompok lebah. Seekor lebah yang menemukan makanan, akan kembali ke sarangnya. Lebah itu akan melakukan gerakan tertentu

seperti gerakan menari, untuk memberitahu lebah-lebah lainnya tentang sumber makanan tersebut.

Beberapa tanaman kecil yang hidup di hutan yang lebat sering kesulitan mendapatkan sinar matahari. Oleh karenanya, beberapa tanaman seperti tanaman anggrek hutan, hidup menempel pada batang pohon yang tinggi.

Dengan demikian, tanaman anggrek tersebut mendapatkan cukup sinar matahari untuk bertahan hidup. Bagaimana dengan pohon yang ditumpanginya? Pohon tersebut sama sekali tidak dirugikan, karena tanaman anggrek tersebut tidak mengambil makanan dari pohon berbatang tinggi tersebut. Hubungan antara anggrek dan pohon yang ditumpanginya ini disebut simbiosis komensalisme.

Hubungan yang unik terjadi antara bunga dan kupu-kupu. Kupu-kupu membantu bunga untuk menyebarkan serbuk sari ke bunga yang lain agar terjadi penyerbukan. Pada saat yang sama, kupu-kupu mendapatkan makanan dari bunga berupa madu, yang disebut nektar. Dengan demikian kedua jenis makhluk hidup tersebut saling membantu dan saling diuntungkan. Hubungan ini disebut simbiosis mutualisme.

Hubungan dua jenis makhluk hidup bisa juga saling merugikan. Salah satu contohnya adalah hubungan antara tanaman tali putri dan tanaman inangnya. Tanaman tali putri yang berwarna kuning, tidak dapat membuat makanannya sendiri, karena tidak mempunyai zat hijau daun. Tanaman ini membutuhkan tanaman lain agar ia bisa hidup. Ia akan hidup menempel dan mengambil makanan tanaman lainnya. Hubungan seperti ini disebut sebagai simbiosis parasitisme.

## XVI. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran	: Tanya jawab, eksperimen, penugasan dan diskusi
Pendekatan	: <i>scientific</i>
Strategi	: <i>kooperatif Learning</i>

## XVII. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Memberikan salam, tegur sapa dan mengajak semua siswa berdo'a.</li><li>▪ Mengabsen siswa dan memeriksa kerapian tempat duduk siswa serta kebersihan kelas.</li><li>▪ Memberikan stimulus kepada siswa</li><li>▪ Apersepsi, mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa seperti menanyakan apakah kalian pernah melihat bunga yang dihindangi oleh kupu-kupu di sekitar pekarangan rumah atau di sekolah?</li><li>▪ Memotivasi siswa (Menjelaskan tujuan yang akan dicapai).</li><li>▪ Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan.</li><li>▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>hubungan makhluk hidup dalam ekosistem</i>".</li></ul>	5 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru menyajikan materi</li><li>▪ Siswa memperhatikan guru menjelaskan materi yang dipelajari (Mengamati)</li><li>▪ Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang</li><li>▪ Guru menunjuk siswa maju kedepan untuk membaca sebuah teks bacaan (mencoba)</li></ul>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya (Menanya)</li> <li>▪ Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati dan mengerjakan LKS yang telah dibagikan(Mengamati)</li> <li>▪ Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kerjanya (Mengkomunikasikan).</li> <li>▪ Guru memberikan penguatan secara umum.</li> <li>▪ Siswa dibagikan lembar evaluasi.</li> </ul>	25 Menit
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyimpulkan materi dengan menanyakan siswa tentang apa saja yang telah dipelajarinya</li> <li>▪ Melakukan penguatan terhadap materi yang telah disimpulkan siswa.</li> <li>▪ Melaksanakan penilaian dan refleksi dengan mengajukan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan langkah selanjutnya.</li> <li>▪ Memberikan motivasi kepada siswa dan pesan-pesan moral.</li> <li>▪ Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</li> <li>▪ Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam.</li> </ul>	5 menit

### **XVIII. Sumber Belajar**

- c. 2013. *Buku tematik terpadu kurikulum 2013 buku guru sd/mi kelas III tema Bumi dan Alam Semesta* . jakarta :kemendikbud republik indonesia
- d. 2013. *Buku tematik terpadu kurikulum 2013 buku siswa sd/mi kelas III tema Bumi dan Alam Semesta*, jakarta :kemendikbud republik indonesia



### Sikap sosial

No	Nama	Percaya Diri				Bekerja Sama				Rasa Ingin Tahu			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Ket:

- 5 = BT (Belum Terlihat)
- 6 = MT (Mulai Terlihat)
- 7 = MB (Mulai Berkembang)
- 8 = SM (Sudah Membudaya)

### Penilaian psikomotor :

No	Nama kelompok	Aspek penilaian	Skor			
			1	2	3	4
1		4. Melakukan percobaan sesuai urutan langkah kerja				
		5. Mengamati penampilan teman pada saat percakapan berlangsung				
		6. Membuat laporan dari hasil percobaan				
2		4. Melakukan percobaan sesuai urutan langkah kerja				
		5. Mengamati penampilan teman pada saat percakapan berlangsung				
		6. Membuat laporan dari hasil percobaan				

1 = kurang

3 = baik

2 = cukup

4 = baik sekali

**Penilaian kognitif :**

No	Nama siswa	Aspek penilaian											
		Mengidentifikasi Hubungan Antarmakhluk hidup				Menjelaskan factor yang mempengaruhi hubungan antarmakhluk hidup				Memberikan contoh hubungan antarmakhluk hidup			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

Ket :

1 = kurang

3 = baik

2 = cukup

4 = baik sekali

**Mengetahui**  
**Kepala Sekolah,**

....., ..... 20 .....

**Guru Kelas V**

( \_\_\_\_\_ )

**NIP** .....

( \_\_\_\_\_ )

**NIP** .....

**LKS**  
**(Lembar Kerja Siswa)**

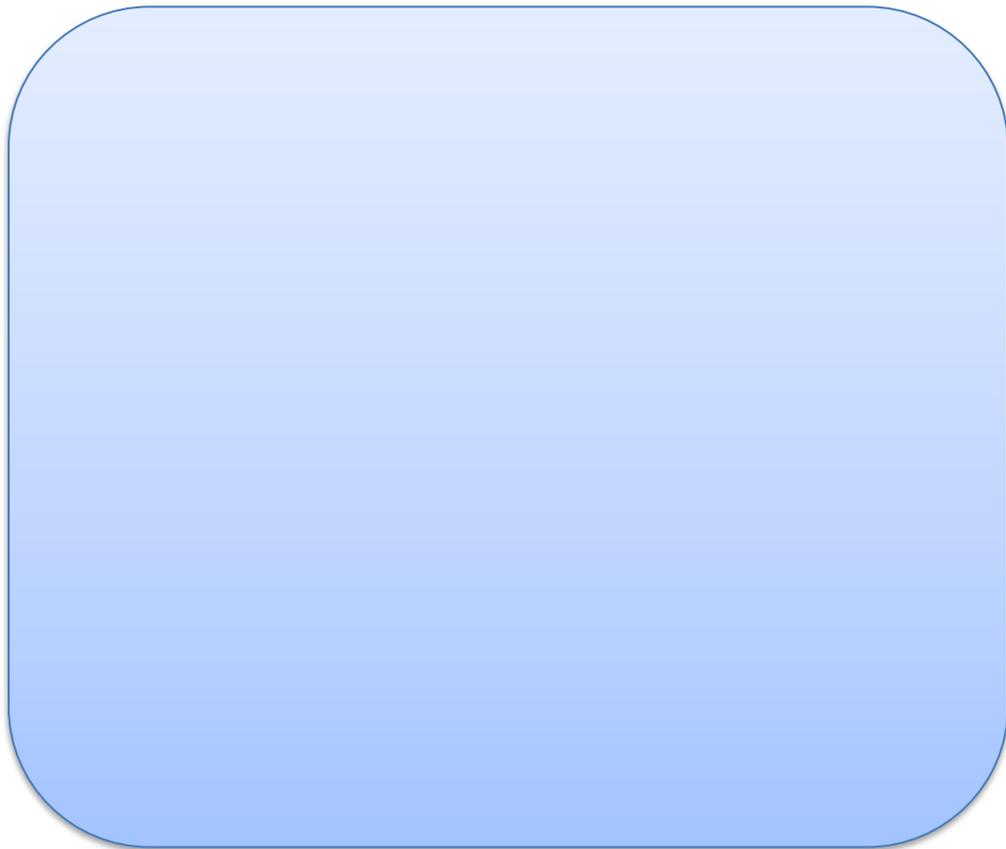
Nama Kelompok :

- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Petunjuk !

- a. Sebelum mengerjakan soal ucapkan basmallah!
- b. Diskusikanlah dengan teman kelompokmu!
- c. Sebutkan dan jelaskan hubungan makhluk hidup yang kalian ketahui berdasarkan materi yang telah dijelaskan oleh guru dan teman sekelasmu !

Jawaban !



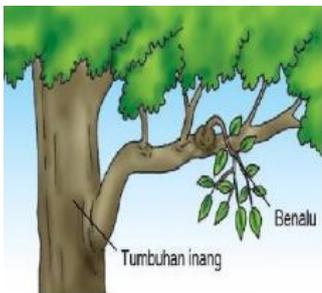
**LES**  
**(Lembar Evaluasi Siswa)**

Nama Kelompok :

- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Petunjuk !

- d. Sebelum mengerjakan soal ucapkan basmallah!
- e. Diskusikanlah dengan teman kelompokmu!
- f. Sebutkan dan jelaskan hubungan makhluk hidup yang terdapat pada gambar yang telah disediakan di bawah ini secara singkat dan jelas !



### **Kunci jawaban LKS**

6. Bunga dan kupu-kupu saling menguntungkan yang disebut dengan simbiosis mutualisme.
7. Kumbang dan bunga saling menguntungkan yang disebut dengan simbiosis mutualisme.
8. Pohon mangga dan anggrek tidak saling merugikan yang disebut dengan simbiosis komensalisme.
9. Benalu dan pohon mangga merugikan karena lama kelamaan pohon mangga akan mati disebut dengan simbiosis parasitisme.
10. Ekosistem adalah hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

### **Kunci jawaban LES**

4. Benalu dengan tumbuhan inangnya disebut dengan simbiosis parasitisme karena benalu mengambil makanannya dari pohon inangnya yang lama kelamaan akan mati.
5. Lebah dan bunga saling menguntungkan disebut simbiosis mutualisme karena lebah mendapatkan makanan dari bunga dan bunga mengalami penyerbukan dengan bantuan lebah.
6. Kupu-kupu dan bunga disebut simbiosis mutualisme karena saling menguntungkan.

## Soal Pre-Test

Tema : Ekosistem  
Sub Tema : Hubungan makhluk hidup dalam ekosistem  
Kelas : V  
Waktu : 30 menit

### Petunjuk :

1. Sebelum mengerjakan soal bacalah terlebih dahulu basmallah
2. Tulislah nama dan kelas anda pada pojok kanan atas
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan lengkap dan benar.

### Soal :

1. Hubungan yang saling menguntungkan antara dua makhluk hidup berbeda disebut....
  - a. Simbiosis mutualisme
  - b. Simbiosis parasitisme
  - c. Simbiosis komensalisme
  - d. Cagar alam
2. Gambar di bawah ini termasuk simbiosis mutualisme karena....



- a. Lebah untung, sedangkan bunga rugi
- b. Lebah rugi, sedangkan bunga untung
- c. Lebah dan bunga sama-sama rugi
- d. Lebah dan bunga sama-sama untung

3. Kutu di rambut harus di basmi karena kutu rambut....

- a. Merugikan
- b. Menguntungkan
- c. Menyehatkan
- d. Menyuburkan

4. Hubungan antar dua makhluk hidup pada gambar di bawah ini bersifat....



- a. Saling menguntungkan
  - b. Saling merugikan
  - c. Sama-sama tidak menguntungkan
  - d. Sama-sama tidak dirugikan
5. Pohon mangga pak Dodi ditumbuhi banyak benalu, kemungkinan setelah beberapa bulan mangga pak Dodi akan....
- a. Berbuah lebat
  - b. Terganggu pertumbuhannya
  - c. Daunnya lebat
  - d. Buahnya enak dan manis

6. Hubungan antara tumbuhan tali putri dengan tumbuhan yang ditumpanginya merupakan simbiosis....
  - a. Simbiosis mutualisme
  - b. Simbiosis komensalisme
  - c. Simbiosis parasitisme
  - d. Saling menguntungkan
  
7. Dibawah ini yang *bukan* ekosistem alam adalah....
  - a. Sungai
  - b. Padang pasir
  - c. Laut
  - d. Ladang
  
8. Tempat berlangsungnya hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dengan lingkungan adalah....
  - a. Simbiosis
  - b. Daur hidup
  - c. Ekologi
  - d. Ekosistem
  
9. Hubungan yang terjadi antara komponen ekosistem menunjukkan adanya....
  - a. Saling bersaing
  - b. Saling ketergantungan
  - c. Suatu kehidupan
  - d. Suatu perkumpulan

10. Disebut simbiosis komensalisme jika hubungan dua makhluk hidup....
- Saling menguntungkan
  - Tidak saling merugikan
  - Pihak lain tidak merasa rugi
  - Pihak lain rugi
11. Selain benalu, tumbuhan yang bersifat parasite adalah....
- Jamur
  - Anggrek
  - Lumut
  - Tali putri
12. Ikan badut yang bersembunyi di anemone laut untuk menghindari mangsanya adalah suatu bentuk hubungan simbiosis....
- Mutualisme
  - Komensalisme
  - Netralisme
  - Parasitisme
13. Yang *bukan* manfaat dari cacing tanah adalah....
- Dapat menggemburkan tanah
  - Dapat menyuburkan tanah
  - Dapat membuat lubang udara ke dalam tanah
  - Dapat membuat pupuk sendiri

14. Simbiosis yang terjadi antara dua organisme dibagi menjadi 3 yaitu....
- a. Mutualisme, komensalisme dan parasitisme
  - b. Mutualisme, fanatisme dan komensalisme
  - c. Parasitisme, mutualisme dan komensalisme
  - d. Parasitisme, fanatisme dan komensalisme
15. Hubungan tanaman bunga dengan lebah mirip dengan hubungan antar....
- a. Ulat dan bunga
  - b. Kupu-kupu dan bunga
  - c. Burung dan ulat
  - d. Kupu-kupu dan burung

## Soal Post-Test

Tema : Ekosistem  
Sub Tema : Hubungan makhluk hidup dalam ekosistem  
Kelas : V  
Waktu : 30 menit

### Petunjuk :

1. Sebelum mengerjakan soal bacalah terlebih dahulu basmallah
2. Tulislah nama dan kelas anda pada pojok kanan atas
3. Jawablah pertanyaan-pertanyaan ini dengan lengkap dan benar.

### Soal :

1. Yang *tidak* termasuk macam simbiosis adalah....
  - a. Simbiosis mutualisme
  - b. Simbiosis komunitatisme
  - c. Simbiosis komensalisme
  - d. Simbiosis parasitisme
2. Hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dan lingkungannya disebut....
  - a. Simbiosis
  - b. Rantai makanan
  - c. Ekosistem
  - d. Parasitisme

3. Kutu yang hinggap di tubuh hewan dan menghisap darah hewan yang dihinggapinya seperti kerbau, merupakan contoh dari simbiosis....
  - a. Mutualisme
  - b. Komunitatisme
  - c. Komensalisme
  - d. Parasitisme
4. Pernyataan yang benar tentang simbiosis parasitisme adalah....
  - a. Kedua makhluk hidup saling merugikan
  - b. Salah satu makhluk hidup tidak diuntungkan dan tidak dirugikan
  - c. Kedua makhluk hidup saling menguntungkan
  - d. Salah satu makhluk hidup dirugikan
5. Seorang petani memiliki kerbau, pada tubuh kerbau tersebut banyak terdapat kutu yang sangat mengganggu kehidupan kerbau. Kemudian kerbau tersebut digembala di lapangan rumput dan secara tiba-tiba datang burung jalak hinggap di punggung kerbau sambil memakan kutu dari punggung kerbau. Peristiwa ini termasuk simbiosis....
  - a. Netralisasi
  - b. Mutualisme
  - c. Komensalisme
  - d. Parasitisme

6. Perhatikan gambar di bawah ini !



Gambar ini termasuk simbiosis mutualisme karena....

- a. Bunga dibantu penyerbukannya oleh kupu-kupu dan kupu-kupu mendapat makanan dari bunga
  - b. Bunga kehabisan makanan oleh kupu-kupu karena kupu-kupu mendapatkan makanan dari bunga
  - c. Bunga dibantu penyerbukannya oleh kupu-kupu dan kupu-kupu tidak mendapatkan makanan dari bunga
  - d. Bunga dibantu penyerbukannya oleh angin dan kupu-kupu tidak mendapatkan makanan dari bunga
7. Simbiosis yang terjadi antara dua organisme dibagi menjadi 3 yaitu....
- a. Mutualisme, komensalisme dan simbiosisme
  - b. Mutualisme, ekosistemisme dan komensalisme
  - c. Parasitisme, mutualisme dan komensalisme
  - d. Parasitisme, ekosistemisme dan komensalisme
8. Hubungan tanaman bunga dengan lebah mirip dengan hubungan antar....
- a. Ulat dan bunga
  - b. Kupu-kupu dan bunga
  - c. Burung dan ulat
  - d. Kupu-kupu dan burung

9. Disebut dengan simbiosis parasitisme jika dua makhluk hidup....
- Saling menguntungkan
  - Tidak saling menguntungkan
  - Menguntungkan salah satu pihak dan merugikan pihak yang lain
  - Menguntungkan salah satu pihak dan pihak yang lain tidak rugi
10. Hubungan yang terjadi antara burung jalak dengan kerbau merupakan simbiosis....
- Mutualisme
  - Parasitisme
  - Komunitas
  - Komensalisme
11. Tempat berlangsungnya hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dengan lingkungan adalah....
- Simbiosis
  - Daur hidup
  - Ekologi
  - Ekosistem
12. Hubungan yang terjadi antara komponen ekosistem menunjukkan adanya....
- Saling bersaing
  - Saling ketergantungan
  - Suatu kehidupan
  - Suatu perkumpulan

13. Hubungan antara dua makhluk hidup berikut termasuk simbiosis parasitisme, *kecuali*....

- a. Ikan remora yang mendapatkan sisa makanan dari ikan hiu
- b. Kutu kepala yang menempel di kulit kepala manusia
- c. Benalu yang menyerap sari makanan tumbuhan yang ditumpanginya
- d. Tali putri yang membelit tumbuhan lain dan mengambil airnya

14. Selain benalu, tumbuhan yang bersifat parasite adalah....

- a. Jamur
- b. Anggrek
- c. Lumut
- d. Tali putri

15. Ikan badut yang bersembunyi di anemone laut untuk menghindari mangsanya adalah suatu bentuk hubungan simbiosis....

- a. Mutualisme
- b. Komensalisme
- c. Netralisme
- d. Parasitisme

### **Kunci Jawaban Pre-Test**

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. a | 6. c  | 11. d |
| 2. d | 7. d  | 12. a |
| 3. a | 8. d  | 13. d |
| 4. a | 9. b  | 14. c |
| 5. b | 10. b | 15. b |

### **Kunci Jawaban Post-Test**

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. b | 6. a  | 11. d |
| 2. c | 7. c  | 12. b |
| 3. d | 8. b  | 13. a |
| 4. d | 9. c  | 14. d |
| 5. b | 10. a | 15. b |

## Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dan berdoa</li> <li>2. Siswa tertib dalam memulai pembelajaran</li> <li>3. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru</li> <li>4. Siswa termotivasi mengikuti pelajaran</li> </ol>				
<b>Jumlah</b>				
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan penjelasan guru untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan</li> <li>2. Siswa mempraktikkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dengan baik sesuai intruksi guru</li> <li>3. Siswa mampu berinteraksi dengan teman dengan baik saat melaksanakan pembelajaran</li> <li>4. Siswa mengerjakan LKS dengan kelompok yang sudah ditentukan</li> <li>5. Siswa aktif dalam diskusi kelompok</li> </ol>				
<b>Jumlah</b>				

<b>Kegiatan Akhir</b>  1. Siswa menyimpulkan pembelajaran dengan baik  2. Melakukan evaluasi dan refleksi				
<b>Jumlah</b>				
<b>Jumlah keseluruhan</b>				
<b>Persentase</b>				

....., ..... 2018

**Pengamat,**

( \_\_\_\_\_ )

**NIP** .....

## Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Aspek yang Diamati	Nilai			
	1	2	3	4
<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam dan berdoa</li> <li>2. Siswa tertib dalam memulai pembelajaran</li> <li>3. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru</li> <li>4. Siswa termotivasi mengikuti pelajaran</li> </ol>				
<b>Jumlah</b>				
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan penjelasan guru untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan</li> <li>2. Siswa mempraktikkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dengan baik sesuai intruksi guru</li> <li>3. Siswa mampu berinteraksi dengan teman dengan baik saat melaksanakan pembelajaran</li> <li>4. Siswa mengerjakan LKS dengan kelompok yang sudah ditentukan</li> <li>5. Siswa aktif dalam diskusi kelompok</li> </ol>				
<b>Jumlah</b>				

<b>Kegiatan Akhir</b>				
1. Siswa menyimpulkan pembelajaran dengan baik				
2. Melakukan evaluasi dan refleksi				
<b>Jumlah</b>				
<b>Jumlah keseluruhan</b>				
<b>Persentase</b>				

....., ..... 2018

**Pengamat,**

( \_\_\_\_\_ )

**NIP** .....

## LEMBAR VALIDASI

### LEMBAR VALIDASI TES HASIL BELAJAR

Tema : Ekosistem  
Sub Tema : Hubungan makhluk hidup dalam ekosistem  
Kelas : V  
Penulis : Maspuja Yani  
Validator :  
Pekerjaan Validator :

---

#### A. Petunjuk

1. Sebagai pedoman untuk mengisi table validasi isi, bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain :
  - a. Validasi isi
    - Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang tercermin dalam indicator pencapaian hasil belajar.
    - Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal.
    - Kejelasan maksud soal.
  - b. Bahasa dan penulisan soal
    - Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
    - Kalimat matematika soal yang tidak menafsirkan pengertian ganda.
    - Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa.
  - c. Rekomendasi

Pilihlah 10 dari 20 soal yang sesuai dengan kompetensi dasar pada materi hubungan makhluk hidup dalam ekosistem.
2. Berikan tanda ceklis (√) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu !





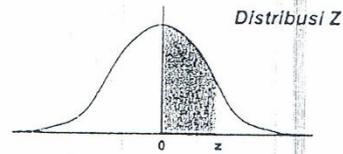
**D. Komentar dan Saran Perbaikan**

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

Banda Aceh, 2018  
Validator

( \_\_\_\_\_ )

Kumulatif sebaran frekuensi normal  
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



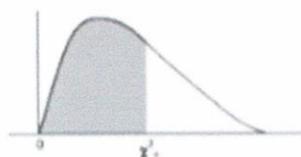
Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

Dipergunakan untuk kepentingan Praktikum dan Kuliah Statistika Agrotek di Ade

## Sebaran Chi-square

Nilai persenti untuk distribusi  $\chi^2$ 

v = dk

(Bilangan dalam badan tabel menyatakan  $\chi^2_p$ )

v	$\chi^2$													
	0.995	0.99	0.975	0.95	0.9	0.75	0.5	0.25	0.1	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
1	7.88	6.63	5.02	3.84	2.71	1.32	0.455	0.102	0.016	0.004	0.001	0.0002	0.0000	
2	10.6	9.21	7.38	5.99	4.61	2.77	1.39	0.575	0.211	0.103	0.051	0.020	0.010	
3	12.8	11.3	9.35	7.81	6.25	4.11	2.37	1.21	0.58	0.35	0.22	0.11	0.07	
4	14.9	13.3	11.1	9.49	7.78	5.39	3.36	1.92	1.06	0.711	0.484	0.297	0.207	
5	16.7	15.1	12.8	11.1	9.2	6.6	4.4	2.7	1.6	1.1	0.8	0.6	0.4	
6	18.5	16.8	14.4	12.6	10.6	7.8	5.3	3.5	2.2	1.6	1.2	0.9	0.7	
7	20.3	18.5	16.0	14.1	12.0	9.0	6.3	4.3	2.8	2.2	1.7	1.2	1.0	
8	22.0	20.1	17.5	15.5	13.4	10.2	7.3	5.1	3.5	2.7	2.2	1.6	1.3	
9	23.6	21.7	19.0	16.9	14.7	11.4	8.3	5.9	4.2	3.3	2.7	2.1	1.7	
10	25.2	23.2	20.5	18.3	16.0	12.5	9.3	6.7	4.9	3.9	3.2	2.6	2.2	
11	26.8	24.7	21.9	19.7	17.3	13.7	10.3	7.6	5.6	4.6	3.8	3.1	2.6	
12	28.3	26.2	23.3	21.0	18.5	14.8	11.3	8.4	6.3	5.2	4.4	3.6	3.1	
13	29.8	27.7	24.7	22.4	19.8	16.0	12.3	9.3	7.0	5.9	5.0	4.1	3.6	
14	31.3	29.1	26.1	23.7	21.1	17.1	13.3	10.2	7.8	6.6	5.6	4.7	4.1	
15	32.8	30.6	27.5	25.0	22.3	18.2	14.3	11.0	8.5	7.3	6.3	5.2	4.6	
16	34.3	32.0	28.8	26.3	23.5	19.4	15.3	11.9	9.3	8.0	6.9	5.8	5.1	
17	35.7	33.4	30.2	27.6	24.8	20.5	16.3	12.8	10.1	8.7	7.6	6.4	5.7	
18	37.2	34.8	31.5	28.9	26.0	21.6	17.3	13.7	10.9	9.4	8.2	7.0	6.3	
19	38.6	36.2	32.9	30.1	27.2	22.7	18.3	14.6	11.7	10.1	8.9	7.6	6.8	
20	40.0	37.6	34.2	31.4	28.4	23.8	19.3	15.5	12.4	10.9	9.6	8.3	7.4	
21	41.4	38.9	35.5	32.7	29.6	24.9	20.3	16.3	13.2	11.6	10.3	8.9	8.0	
22	42.8	40.3	36.8	33.9	30.8	26.0	21.3	17.2	14.0	12.3	11.0	9.5	8.6	
23	44.2	41.6	38.1	35.2	32.0	27.1	22.3	18.1	14.8	13.1	11.7	10.2	9.3	
24	45.6	43.0	39.4	36.4	33.2	28.2	23.3	19.0	15.7	13.8	12.4	10.9	9.9	
25	46.9	44.3	40.6	37.7	34.4	29.3	24.3	19.9	16.5	14.6	13.1	11.5	10.5	
26	48.3	45.6	41.9	38.9	35.6	30.4	25.3	20.8	17.3	15.4	13.8	12.2	11.2	
27	49.6	47.0	43.2	40.1	36.7	31.5	26.3	21.7	18.1	16.2	14.6	12.9	11.8	
28	51.0	48.3	44.5	41.3	37.9	32.6	27.3	22.7	18.9	16.9	15.3	13.6	12.5	
29	52.3	49.6	45.7	42.6	39.1	33.7	28.3	23.6	19.8	17.7	16.0	14.3	13.1	
30	53.7	50.9	47.0	43.8	40.3	34.8	29.3	24.5	20.6	18.5	16.8	15.0	13.8	
40	66.8	63.7	59.3	55.8	51.8	45.6	39.3	33.7	29.1	26.5	24.4	22.2	20.7	
50	79.5	76.2	71.4	67.5	63.2	56.3	49.3	42.9	37.7	34.8	32.4	29.7	28.0	
60	92.0	88.4	83.3	79.1	74.4	67.0	59.3	52.3	46.5	43.2	40.5	37.5	35.5	
70	104.2	100.4	95.0	90.5	85.5	77.6	69.3	61.7	55.3	51.7	48.8	45.4	43.3	
80	116.3	112.3	106.6	101.9	96.6	88.1	79.3	71.1	64.3	60.4	57.2	53.5	51.2	
90	128.3	124.1	118.1	113.1	107.6	98.6	89.3	80.6	73.3	69.1	65.6	61.8	59.2	
100	140.2	135.8	129.6	124.3	118.5	109.1	99.3	90.1	82.4	77.9	74.2	70.1	67.3	

TABEL 5  
HARGA DISTRIBUSI F

Baris atas untuk 5%  
Baris bawah untuk 1%

v <sub>2</sub> - dk Penyebut	v <sub>1</sub> - dk pembilang																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞	
1	181	200	216	225	229	234	237	239	241	242	243	244	245	246	248	248	249	250	251	252	253	253	254	254	254
2	4.052	4.809	5.403	5.675	5.784	5.859	5.928	5.981	6.022	6.056	6.082	6.103	6.142	6.168	6.208	6.234	6.258	6.286	6.302	6.322	6.334	6.352	6.361	6.366	
3	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.36	19.37	19.38	19.39	19.40	19.41	19.42	19.43	19.44	19.45	19.46	19.47	19.48	19.48	19.49	19.49	19.50	19.50	
4	98.49	99.01	99.17	99.25	99.30	99.33	99.34	99.38	99.38	99.40	99.41	99.42	99.44	99.45	99.46	99.47	99.48	99.48	99.48	99.48	99.49	99.49	99.50	99.50	
5	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.88	8.84	8.81	8.78	8.76	8.74	8.73	8.69	8.66	8.64	8.62	8.60	8.58	8.57	8.56	8.54	8.54	8.53	
6	34.12	30.81	29.48	28.71	28.24	27.91	27.67	27.49	27.34	27.23	27.13	27.05	26.92	26.83	26.80	26.80	26.50	26.41	26.30	26.23	26.18	26.18	26.14	26.12	
7	7.71	8.24	8.59	8.39	8.28	8.18	8.08	8.04	8.00	7.98	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	7.97	
8	21.20	18.00	16.09	15.98	15.52	15.21	14.98	14.80	14.68	14.54	14.51	14.51	14.51	14.51	14.51	14.51	14.51	14.51	14.51	14.51	14.51	14.51	14.51	14.46	
9	6.81	5.78	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.78	4.74	4.70	4.68	4.64	4.60	4.58	4.53	4.50	4.48	4.44	4.42	4.40	4.38	4.37	4.36	
10	16.26	13.27	12.06	11.39	10.97	10.67	10.45	10.27	10.15	10.05	9.95	9.89	9.77	9.68	9.55	9.47	9.29	9.29	9.24	9.17	9.13	9.07	9.04	9.02	
11	5.99	5.14	4.78	4.53	4.39	4.29	4.21	4.15	4.10	4.08	4.03	4.00	3.98	3.92	3.87	3.84	3.81	3.77	3.75	3.72	3.71	3.68	3.68	3.67	
12	13.74	10.62	9.78	9.15	8.75	8.47	8.28	8.10	7.98	7.87	7.79	7.72	7.60	7.52	7.39	7.31	7.23	7.14	7.08	7.02	6.98	6.94	6.90	6.88	
13	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.78	3.73	3.68	3.63	3.53	3.52	3.49	3.44	3.41	3.38	3.34	3.32	3.31	3.29	3.28	3.25	3.24	3.23	
14	12.25	9.55	8.45	7.95	7.48	7.19	7.00	6.84	6.71	6.62	6.54	6.47	6.35	6.27	6.15	6.07	5.98	5.90	5.85	5.78	5.75	5.70	5.67	5.65	
15	5.32	4.48	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.34	3.31	3.28	3.23	3.20	3.15	3.12	3.08	3.05	3.03	3.00	2.98	2.98	2.94	2.93	
16	11.28	8.65	7.59	7.01	6.63	6.37	6.19	6.03	5.91	5.82	5.74	5.67	5.58	5.48	5.36	5.28	5.20	5.11	5.08	5.00	4.98	4.91	4.89	4.88	
17	5.12	4.28	3.88	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.13	3.10	3.07	3.02	2.98	2.93	2.90	2.88	2.87	2.80	2.77	2.78	2.73	2.72	2.71	
18	10.58	8.02	6.98	6.42	6.08	5.80	5.62	5.47	5.35	5.28	5.19	5.11	5.00	4.92	4.80	4.73	4.64	4.56	4.51	4.45	4.41	4.38	4.33	4.31	
19	4.98	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.97	2.94	2.91	2.88	2.82	2.77	2.74	2.70	2.67	2.64	2.61	2.59	2.58	2.55	2.54	
20	10.04	7.58	6.55	5.99	5.64	5.29	5.21	5.08	4.95	4.78	4.71	4.60	4.52	4.41	4.33	4.25	4.17	4.12	4.05	4.01	3.98	3.93	3.93	3.91	
21	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.88	2.82	2.79	2.74	2.70	2.65	2.61	2.57	2.53	2.50	2.47	2.45	2.42	2.41	2.40	
22	9.95	7.20	6.22	5.67	5.22	5.07	4.88	4.74	4.63	4.54	4.48	4.40	4.29	4.21	4.10	4.02	3.94	3.98	3.90	3.74	3.70	3.68	3.62	3.60	
23	4.75	3.88	3.49	3.26	3.11	3.00	2.92	2.85	2.80	2.78	2.72	2.69	2.64	2.60	2.54	2.50	2.48	2.42	2.38	2.36	2.35	2.32	2.31	2.30	
24	9.33	6.93	5.95	5.41	5.06	4.92	4.65	4.50	4.39	4.30	4.22	4.16	4.05	3.98	3.88	3.78	3.70	3.61	3.56	3.48	3.48	3.41	3.38	3.36	
25	4.67	3.80	3.41	3.18	3.02	2.92	2.84	2.77	2.72	2.67	2.63	2.60	2.55	2.51	2.46	2.42	2.38	2.34	2.32	2.28	2.28	2.24	2.22	2.21	
26	9.07	6.70	5.74	5.20	4.98	4.62	4.44	4.30	4.18	4.10	4.02	3.98	3.95	3.78	3.67	3.59	3.51	3.42	3.37	3.30	3.27	3.21	3.18	3.18	
27	4.60	3.74	3.34	3.11	2.99	2.85	2.77	2.70	2.65	2.60	2.58	2.53	2.48	2.44	2.39	2.35	2.31	2.27	2.24	2.21	2.18	2.18	2.14	2.13	
28	8.89	6.51	5.56	5.03	4.69	4.46	4.28	4.14	4.03	3.94	3.88	3.80	3.70	3.62	3.51	3.43	3.34	3.28	3.21	3.14	3.11	3.08	3.02	3.00	

v <sub>2</sub> - dk penyebut	v <sub>1</sub> - dk pembilang																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞
15	4.54	3.08	3.28	3.08	2.90	2.70	2.64	2.58	2.55	2.51	2.48	2.43	2.39	2.33	2.29	2.26	2.25	2.21	2.18	2.15	2.12	2.10	2.08	2.07
16	8.08	4.38	5.47	4.86	4.58	4.32	4.14	4.00	3.89	3.80	3.73	3.67	3.58	3.48	3.38	3.28	3.20	3.17	3.07	3.00	2.97	2.82	2.68	2.67
17	4.49	3.03	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.45	2.42	2.37	2.33	2.28	2.24	2.20	2.18	2.13	2.09	2.07	2.04	2.02	2.01
18	8.53	4.23	5.28	4.77	4.44	4.20	4.03	3.88	3.78	3.69	3.61	3.55	3.45	3.37	3.25	3.18	3.10	3.01	2.98	2.88	2.80	2.77	2.75	
19	4.45	3.59	3.70	3.50	3.20	2.96	2.81	2.70	2.62	2.55	2.49	2.41	2.38	2.29	2.23	2.18	2.15	2.11	2.08	2.04	2.02	1.98	1.97	
20	8.40	4.11	5.18	4.67	4.34	4.10	3.93	3.78	3.68	3.58	3.52	3.45	3.35	3.27	3.18	3.08	3.00	2.92	2.86	2.78	2.70	2.67	2.65	
21	4.41	3.55	3.18	2.93	2.77	2.68	2.58	2.51	2.48	2.41	2.37	2.34	2.28	2.25	2.19	2.15	2.11	2.07	2.04	2.00	1.98	1.95	1.94	
22	8.28	4.01	5.08	4.58	4.25	4.01	3.85	3.71	3.60	3.51	3.44	3.37	3.27	3.18	3.07	3.00	2.91	2.83	2.78	2.71	2.68	2.62	2.59	
23	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.55	2.48	2.43	2.38	2.34	2.31	2.26	2.21	2.15	2.11	2.07	2.02	2.00	1.98	1.94	1.91	1.90	
24	8.18	3.83	5.01	4.50	4.17	3.84	3.77	3.63	3.52	3.43	3.36	3.30	3.19	3.12	3.00	2.92	2.81	2.78	2.70	2.63	2.60	2.54	2.51	
25	4.26	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.52	2.45	2.40	2.35	2.31	2.28	2.23	2.18	2.12	2.08	2.04	1.99	1.98	1.92	1.87	1.85	1.84	
26	8.10	3.85	4.94	4.43	4.10	3.87	3.71	3.58	3.45	3.37	3.30	3.25	3.13	3.05	2.94	2.88	2.77	2.80	2.63	2.58	2.53	2.47	2.44	
27	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.24	2.19	2.15	2.08	2.05	2.00	1.98	1.91	1.88	1.84	1.82	1.81	
28	8.02	3.78	4.87	4.37	4.04	3.81	3.65	3.51	3.40	3.31	3.24	3.17	3.07	2.99	2.88	2.80	2.72	2.63	2.58	2.51	2.47	2.42	2.38	
29	4.24	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.45	2.38	2.32	2.28	2.24	2.20	2.14	2.10	2.04	2.00	1.98	1.92	1.87	1.84	1.82	1.79	1.78	
30	7.88	3.68	4.78	4.28	3.94	3.71	3.54	3.41	3.30	3.21	3.14	3.07	2.97	2.89	2.78	2.70	2.62	2.53	2.48	2.41	2.37	2.32	2.28	
31	4.20	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.43	2.36	2.30	2.26	2.22	2.18	2.13	2.08	2.02	1.98	1.94	1.89	1.85	1.82	1.78	1.74	1.73	
32	7.82	3.61	4.72	4.22	3.88	3.67	3.50	3.38	3.25	3.17	3.09	3.03	2.93	2.85	2.74	2.68	2.58	2.49	2.44	2.38	2.33	2.27	2.23	
33	4.24	3.38	2.98	2.78	2.60	2.48	2.41	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.11	2.06	2.00	1.98	1.92	1.87	1.84	1.80	1.77	1.74	1.72	
34	7.77	3.57	4.68	4.18	3.84	3.63	3.46	3.33	3.21	3.13	3.05	2.98	2.88	2.81	2.70	2.62	2.54	2.45	2.40	2.32	2.26	2.21	2.17	
35	4.22	3.37	2.99	2.74	2.56	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.10	2.05	1.98	1.95	1.90	1.85	1.82	1.78	1.74	1.70	1.68	
36	7.72	3.53	4.64	4.14	3.82	3.59	3.42	3.29	3.17	3.08	3.02	2.96	2.86	2.77	2.68	2.58	2.50	2.41	2.36	2.29	2.25	2.19	2.13	
37	4.21	3.35	2.98	2.73	2.57	2.48	2.37	2.30	2.25	2.21	2.18	2.13	2.08	2.03	1.97	1.93	1.88	1.84	1.80	1.78	1.74	1.71	1.68	
38	7.68	3.49	4.60	4.11	3.78	3.56	3.39	3.26	3.14	3.05	2.98	2.92	2.83	2.74	2.63	2.55	2.47	2.38	2.33	2.25	2.21	2.16	2.10	
39	4.18	3.33	2.97	2.70	2.54	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.05	2.00	1.94	1.93	1.85	1.80	1.77	1.73	1.71	1.68	1.64	
40	7.60	3.52	4.54	4.04	3.73	3.50	3.33	3.20	3.08	3.00	2.94	2.87	2.77	2.68	2.57	2.49	2.41	2.32	2.27	2.19	2.15	2.10	2.03	
41	4.17	3.32	2.92	2.66	2.53	2.42	2.34	2.27	2.21	2.18	2.12	2.06	2.04	1.98	1.93	1.88	1.84	1.79	1.78	1.72	1.69	1.64	1.62	
42	7.58	3.50	4.51	4.02	3.70	3.47	3.30	3.17	3.05	2.98	2.90	2.84	2.74	2.66	2.55	2.47	2.38	2.28	2.24	2.18	2.13	2.07	2.01	
43	4.15	3.30	2.90	2.67	2.51	2.40	2.32	2.25	2.19	2.14	2.10	2.07	2.02	1.97	1.91	1.89	1.82	1.78	1.74	1.69	1.67	1.64	1.61	
44	7.50	3.34	4.48	3.97	3.66	3.42	3.25	3.12	3.01	2.94	2.88	2.80	2.70	2.62	2.54	2.44	2.35	2.30	2.22	2.16	2.11	2.06	2.00	
45	4.13	3.28	2.88	2.65	2.48	2.38	2.30	2.23	2.17	2.11	2.08	2.03	2.00	1.95	1.89	1.84	1.80	1.75	1.70	1.67	1.64	1.61	1.58	
46	7.44	3.29	4.42	3.93	3.61	3.38	3.21	3.08	2.97	2.88	2.82	2.76	2.66	2.58	2.47	2.38	2.30	2.21	2.15	2.08	2.04	1.99	1.94	

v <sub>2</sub> - dk penyebut	v <sub>1</sub> - dk pembayang																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	18	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞
36	4.11	3.25	2.80	2.63	2.48	2.38	2.28	2.21	2.15	2.10	2.08	2.03	1.99	1.93	1.87	1.82	1.78	1.72	1.68	1.64	1.60	1.58	1.56	1.55
38	4.10	3.25	2.85	2.67	2.48	2.35	2.28	2.19	2.14	2.08	2.05	2.02	1.98	1.92	1.85	1.80	1.78	1.71	1.67	1.63	1.60	1.58	1.56	1.55
40	4.08	3.23	2.84	2.65	2.45	2.32	2.25	2.18	2.12	2.07	2.04	2.00	1.95	1.90	1.84	1.78	1.74	1.69	1.65	1.61	1.59	1.57	1.55	1.54
42	4.07	3.22	2.83	2.64	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	2.00	1.95	1.90	1.84	1.78	1.74	1.69	1.65	1.61	1.59	1.57	1.55	1.54
44	4.06	3.21	2.82	2.63	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.92	1.88	1.81	1.78	1.72	1.68	1.63	1.60	1.58	1.56	1.54	1.53
46	4.05	3.20	2.81	2.62	2.42	2.30	2.22	2.14	2.09	2.04	2.00	1.97	1.91	1.87	1.80	1.75	1.71	1.66	1.62	1.58	1.56	1.54	1.52	1.51
48	4.04	3.19	2.80	2.61	2.41	2.29	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.95	1.89	1.85	1.78	1.72	1.68	1.63	1.59	1.56	1.54	1.52	1.50	1.49
50	4.03	3.18	2.79	2.60	2.40	2.28	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.94	1.88	1.84	1.77	1.71	1.67	1.62	1.58	1.55	1.53	1.51	1.49	1.48
55	4.02	3.17	2.78	2.59	2.39	2.27	2.19	2.12	2.06	2.01	1.97	1.93	1.87	1.83	1.76	1.70	1.66	1.61	1.57	1.54	1.52	1.50	1.48	1.47
60	4.00	3.15	2.76	2.57	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.91	1.85	1.81	1.74	1.68	1.64	1.59	1.55	1.52	1.50	1.48	1.46	1.45
65	3.99	3.14	2.75	2.56	2.36	2.24	2.16	2.09	2.03	1.98	1.94	1.90	1.84	1.80	1.73	1.67	1.63	1.58	1.54	1.51	1.49	1.47	1.45	1.44
70	3.98	3.13	2.74	2.55	2.35	2.23	2.15	2.08	2.02	1.97	1.93	1.89	1.83	1.79	1.72	1.66	1.62	1.57	1.53	1.50	1.48	1.46	1.44	1.43
80	3.96	3.11	2.72	2.53	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95	1.91	1.87	1.81	1.77	1.70	1.64	1.60	1.55	1.51	1.48	1.46	1.44	1.42	1.41
100	3.94	3.09	2.70	2.51	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89	1.85	1.79	1.75	1.68	1.62	1.58	1.53	1.49	1.46	1.44	1.42	1.40	1.39
125	3.92	3.07	2.68	2.49	2.29	2.17	2.09	2.02	1.96	1.91	1.87	1.83	1.77	1.73	1.66	1.60	1.56	1.51	1.47	1.44	1.42	1.40	1.38	1.37
150	3.91	3.06	2.67	2.48	2.28	2.16	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.82	1.76	1.72	1.65	1.59	1.55	1.50	1.46	1.43	1.41	1.39	1.37	1.36
200	3.89	3.04	2.65	2.46	2.26	2.14	2.06	1.99	1.93	1.88	1.84	1.80	1.74	1.70	1.63	1.57	1.53	1.48	1.44	1.41	1.39	1.37	1.35	1.34
400	3.86	3.02	2.62	2.43	2.23	2.11	2.03	1.96	1.90	1.85	1.81	1.77	1.71	1.67	1.60	1.54	1.50	1.45	1.41	1.38	1.36	1.34	1.32	1.31
	0.70	4.88	3.60	3.38	3.08	2.85	2.68	2.55	2.48	2.42	2.37	2.32	2.27	2.22	2.17	2.12	2.07	2.02	1.97	1.92	1.87	1.82	1.77	1.72

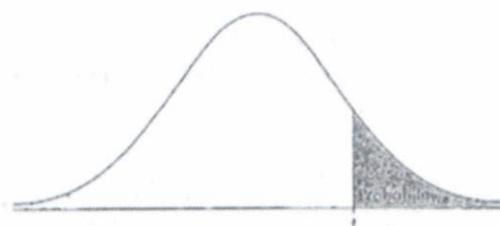


TABLE B: F-DISTRIBUTION CRITICAL VALUES

df	Tail probability p											
	.25	.20	.15	.10	.05	.025	.02	.01	.005	.0025	.001	.0005
1	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.71	15.89	31.82	63.66	127.3	318.3	636.6
2	.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	4.849	6.965	9.925	14.09	22.33	31.60
3	.765	.978	1.250	1.638	2.353	3.182	3.482	4.541	5.841	7.453	10.21	12.92
4	.741	.941	1.190	1.533	2.132	2.776	2.999	3.747	4.604	5.598	7.173	8.610
5	.727	.920	1.156	1.476	2.015	2.571	2.757	3.365	4.032	4.773	5.893	6.869
6	.718	.906	1.134	1.440	1.943	2.447	2.612	3.143	3.707	4.317	5.208	5.959
7	.711	.896	1.119	1.415	1.895	2.365	2.517	2.998	3.499	4.029	4.785	5.408
8	.706	.889	1.108	1.397	1.860	2.306	2.449	2.896	3.355	3.833	4.501	5.041
9	.703	.883	1.100	1.383	1.833	2.262	2.398	2.821	3.250	3.690	4.297	4.781
10	.700	.879	1.093	1.372	1.812	2.228	2.359	2.764	3.169	3.581	4.144	4.587
11	.697	.876	1.088	1.363	1.796	2.201	2.328	2.718	3.106	3.497	4.025	4.437
12	.695	.873	1.083	1.356	1.782	2.179	2.303	2.681	3.055	3.428	3.930	4.318
13	.694	.870	1.079	1.350	1.771	2.160	2.282	2.650	3.012	3.372	3.852	4.221
14	.692	.868	1.076	1.345	1.761	2.145	2.264	2.624	2.977	3.326	3.787	4.140
15	.691	.866	1.074	1.341	1.753	2.131	2.249	2.602	2.947	3.286	3.733	4.073
16	.690	.865	1.071	1.337	1.746	2.120	2.235	2.583	2.921	3.252	3.686	4.015
17	.689	.863	1.069	1.333	1.740	2.110	2.224	2.567	2.898	3.222	3.646	3.965
18	.688	.862	1.067	1.330	1.734	2.101	2.214	2.552	2.878	3.197	3.611	3.922
19	.688	.861	1.066	1.328	1.729	2.093	2.205	2.539	2.861	3.174	3.579	3.883
20	.687	.860	1.064	1.325	1.725	2.086	2.197	2.528	2.845	3.153	3.552	3.850
21	.686	.859	1.063	1.323	1.721	2.080	2.189	2.518	2.831	3.135	3.527	3.819
22	.686	.858	1.061	1.321	1.717	2.074	2.183	2.508	2.819	3.119	3.505	3.792
23	.685	.858	1.060	1.319	1.714	2.069	2.177	2.500	2.807	3.104	3.485	3.768
24	.685	.857	1.059	1.318	1.711	2.064	2.172	2.492	2.797	3.091	3.467	3.745
25	.684	.856	1.058	1.316	1.708	2.060	2.167	2.485	2.787	3.078	3.450	3.725
26	.684	.856	1.058	1.315	1.706	2.056	2.162	2.479	2.779	3.067	3.435	3.707
27	.684	.855	1.057	1.314	1.703	2.052	2.158	2.473	2.771	3.057	3.421	3.690
28	.683	.855	1.056	1.313	1.701	2.048	2.154	2.467	2.763	3.047	3.408	3.674
29	.683	.854	1.055	1.311	1.699	2.045	2.150	2.462	2.756	3.038	3.396	3.659
30	.683	.854	1.055	1.310	1.697	2.042	2.147	2.457	2.750	3.030	3.385	3.646
40	.681	.851	1.050	1.303	1.684	2.021	2.123	2.423	2.704	2.971	3.307	3.551
50	.679	.849	1.047	1.299	1.676	2.009	2.109	2.403	2.678	2.937	3.261	3.496
60	.679	.848	1.045	1.296	1.671	2.000	2.099	2.390	2.660	2.915	3.232	3.460
80	.678	.846	1.043	1.292	1.664	1.990	2.088	2.374	2.639	2.887	3.195	3.416
100	.677	.845	1.042	1.290	1.660	1.984	2.081	2.364	2.626	2.871	3.174	3.390
1000	.675	.842	1.037	1.282	1.646	1.962	2.056	2.330	2.581	2.813	3.058	3.300
∞	.674	.841	1.036	1.282	1.645	1.960	2.054	2.326	2.576	2.807	3.051	3.291
	50%	60%	70%	80%	90%	95%	96%	98%	99%	99.5%	99.8%	99.9%
	Confidence level C											

Dokumen photo penelitian kelas eksperimen

Siswa/i mengerjakan lembar pre-test



Siswa berdialog di depan kelas



Siswa/i duduk berkelompok



Peneliti membimbing kelompok satu per satu



Siswa/i dibagikan lembar post-test



Presentasi hasil LKS dan Evaluasi



Dokumen photo penelitian kelas kontrol

Siswa/i mengerjakan lembar pre-test



Guru menjelaskan materi di depan kelas



Siswa/i membaca teks bacaan



Peneliti membimbing kelompok satu per satu



Siswa/i dibagikan lembar post-test



Siswa/i mengerjakan LKS dan Evaluasi



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Maspuja Yani
2. Tempat / Tanggal Lahir : Batu Lintang, 06 Desember 1996
3. Jenis Kelamin : PEREMPUAN
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia / Aceh
6. Status : Belum Kawin
7. Alamat : Desa Merah Muyang, Kec. Atu Lintang, Kab. Aceh Tengah
8. Pekerjaan/Nim : Mahasiswa / 140209148
9. Nama Orang Tua
  - a. Ayah : Muslih
  - b. Ibu : Anisyah
  - c. Pekerjaan Ayah : Petani
  - d. Pekerjaan Ibu : Guru
  - e. Alamat : Desa Merah Muyang, Kec. Atu Lintang, Kab. Aceh Tengah
10. Pendidikan
  - a. SD : SD Negeri 6 Atu Lintang, lulusan Tahun 2008
  - b. SLTP : MTs Negeri Pegasing, lulusan Tahun 2011
  - c. SLTA : SMA Negeri 3 Takengon, lulusan Tahun 2014
  - d. Perguruan Tinggi : UIN Ar- Raniry, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK), Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Banda Aceh, ..... 2018

**MASPUJA YANI**  
**NIM: 140209148**