

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI SISTEM TATA SURYA
PADA KELAS VI MIS AL-IKHLAS KISARAN
TAHUN AJARAN 2021/2022**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

SONIA DESMAWAR DHANI

NIM. 03.06.173183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI SISTEM TATA SURYA
PADA KELAS VI MIS AL-IKHLAS KISARAN
TAHUN AJARAN 2021/2022**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

OLEH:

SONIA DESMAWAR DHANI
NIM. 03.06.173183

DOSEN PEMBIMBING I

Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 197208172007011051

DOSEN PEMBIMBING II

Dr. Zunidar, S.Ag, M.Pd
NIP. 197510202014112001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2021**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731
Email : fitk@uinsu.ac.id

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul **“PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI SISTEM TATA SURYA PADA KELAS VI MIS AL-IKHLAS KISARAN T.A 2021/2022”**

yang disusun oleh SONIA DESMAWAR DHANI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

30 SEPTEMBER 2021 M
23 SHAFAR 1443 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Dr. Sapri, S.Ag, MA
NIP.19701231 199803 1 023

Sekretaris

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I
NIP. 19890510 201801 1 002

Anggota Penguji

1. **Ramadhan Lubis, M.Ag**
NIP. 19720817 200701 1 051

2. **Dr. Zunidar, S.Ag, M.Pd**
NIP. 19751020 201411 2 001

3. **Dr. Sulminawati, S.S, M.A**
NIP. 19711208 200710 2 001

4. **Dr. Fatma Yulia, M.A**
NIP. 19760721 200501 2 003

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan



Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 19671212 199403 1 004



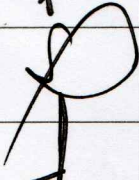



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Telp. 6615683-6622925 Fax. (061) 6615683 Medan Estate 203731
Email : fitk@uinsu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sonia Desmawar Dhani
NIM : 0306173183
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tanggal Sidang : 30 September 2021
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Pada Kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran Tahun Ajaran 2021/2022.

No	Penguji	Bidang	Perbaikan	Paraf
1	Ramadhan Lubis, M.Ag	Agama	Tidak Ada	
2	Dr. Zunidar, S.Ag, M.Pd	Pendidikan	Tidak ada	
3	Dr. Salminawati, S.S, M.A	Metodologi	Tidak ada	
4	Dr. Fatma Yulia, M.A	Hasil	Tidak Ada	

Medan, Oktober 2021

Panitia Ujian

Sekretaris



Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I
NIP. 19890510 201801 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Sonia Desmawar Dhani
NIM : 0306173183
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Pada Kelas VI MIS Al-Ikhlash Kisaran Tahun Pelajaran 2021/2022.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan semuanya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil ciplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, September 2021



Sonia Desmawar Dhani
NIM. 0306173183

Medan, September 2021

Nomor : Istimewa
Lampiran : -
Perihal : Skripsi
a.n Sonia Desmawar Dhani

Kepada Yang Terhormat:
Bapak Dekan FITK
UIN-SU
di_Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Sonia Desmawar Dhani yang berjudul "**Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Pada Kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran Tahun Ajaran 2021/2022**" Saya berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada Sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Demikianlah saya sampaikan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

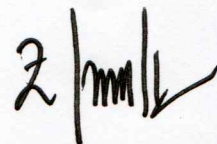
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I



Ramadhan Lubis, M.Ag.
NIP. 19720817 200701 1 051

Pembimbing II



Dr. Zunidar, S.Ag, M.Pd.
NIP. 19751020 201411 2 001

ABSTRAK



Nama : Sonia Desmawar Dhani
NIM : 0306173183
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Pembimbing I : Ramadhan Lubis, M.Ag

Pembimbing II : Dr. Zunidar, S.Ag, M.Pd

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Pada Kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci : sistem tata surya, metode *role playing*

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi sistem tata surya melalui metode *role playing* di kelas VI MIS Al-Ikhlas tahun pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran yang berjumlah 27 siswa. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Uji validitas data pada penelitian ini menggunakan triangulasi data dan triangulasi metode.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar mengenai sistem tata surya pada siswa kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran. Peningkatan hasil belajar dibuktikan dengan meningkatnya nilai evaluasi pembelajaran sistem tata surya siswa pada setiap siklus yaitu nilai rata-rata siswa sebelum tindakan (prasiklus) sebesar 58,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 37%, siklus I meningkat menjadi 65,37 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56%, dan siklus II meningkat kembali menjadi 76,48 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar sistem tata surya siswa kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran tahun pelajaran 2021/2022.

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I

Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP. 197208172007011051

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Segala puji bagi Allah swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahNya kepada umat manusia. Sholawat dan salam semoga tetap kepada Nabi Muhammad saw, seluruh keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir masa. Atas kehendakNya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI SISTEM TATA SURYA PADA KELAS VI MIS AL-IKHLAS KISARAN TAHUN AJARAN 2021/2022.”**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada program PGSD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Terimakasih saya ucapkan kepada motivator terbaik, yaitu Bapak **Muhammad Kasim, S.Pd** dan Ibu **Siti Almah, Am.Keb** yang telah memberikan kasih sayang, semangat dan doa restu dalam penulisan skripsi saya. Yang tanpa mereka peneliti tidak akan sampai di tahap ini.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr Syahrin Harahap, MA** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Mardianto, MA** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Dr. Sapri, S.Ag, MA** selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Bapak **Ramadhan Lubis, M.Ag** selaku dosen Pembimbing Skripsi I yang selalu memberi arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.

5. Ibu **Dr. Zunidar, S.Ag, M.Pd** selaku dosen Pembimbing Skripsi II yang selalu memberi arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
6. Ibu **Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd**, selaku pembimbing akademik.
7. Ibu **Dra. Rosdiana, S.Pd**, selaku kepala sekolah MIS Al-Ikhlash yang telah memberikan kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
8. Ibu **Eva Laili Erawati, S.Pd**, selaku wali kelas VI yang telah memberi bantuan dalam penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan di kelas **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 5 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan** stambuk 2017, yang menemani dalam menimba ilmu di dalam kelas.
10. Teman seperjuangan yang selalu setia selama menjadi Mahasiswa Saudari **Sri Rahayu Suhartina dan Nurainun Alfitri Nasution**, yang telah memberikan informasi serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan **Atiroh Irbah, Ade Suryani Hasibuan, dan Misdaryari Daulay** yang selalu setia selama menjadi Mahasiswa dan selalu memberi semangat dan dorongan serta membantu penulis dalam penyelesaian skripsi.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya yang membantu penulis hingga selesainya penulisan proposal ini.

Semoga apa yang telah mereka lakukan mendapat balasan berupa rahmat dan hidayah dari Allah swt dan senantiasa selalu berada dalam lindungan Allah swt.

Wassalamu'alaikum wr, wb.

Medan, September 2021

Hormat Penulis

Sonia Desmawar Dhani
NIM. 0306173183

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN LITERATUR	8
A. Kajian Teoritis.....	8
1. Hakikat Belajar.....	8
2. Hasil Belajar.....	11
a. Pengertian Hasil Belajar.....	11
b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	13
3. Hakikat Metode <i>Role Playing</i>	15
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	15
b. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	21
c. Tujuan dan Manfaat Metode <i>Role Playing</i>	22
d. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	22
e. Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	23
4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).....	24
a. Pengertian IPA.....	24
b. Nilai-nilai IPA	26
c. Ruang Lingkup IPA	27

d. Fungsi IPA.....	28
e. Tujuan IPA	28
f. Sistem Tata Surya.....	28
B. Penelitian Yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
C. Sampel	45
D. Desain Penelitian.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
G. Teknik Analisis Data	53
H. Teknik Menjamin Keabsahan Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Profil Sekolah.....	58
1. Latar Belakang Madrasah	58
a. Sejarah.....	58
b. Letak geografis	59
c. Identitas MIS Al-Ikhlas.....	59
2. Sarana dan Prasarana	60
3. Data Guru dan Siswa	60
B. Hasil Penelitian	61
1. Prasiklus.....	61
2. Siklus I	63
3. Siklus II.....	65
4. Rekapitulasi Nilai	66
C. Pembahasan	69

BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem Tata Surya	29
Gambar 2.2 Matahari.....	30
Gambar 2.3 Planet Merkurius	32
Gambar 2.4 Planet Venus.....	33
Gambar 2.5 Planet Bumi	34
Gambar 2.6 Planet Mars	35
Gambar 2.7 Planet Jupiter	36
Gambar 2.8 Planet Saturnus	37
Gambar 2.9 Planet Uranus	38
Gambar 2.10 Planet Neptunus	39
Gambar 2.11 Skema Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Skema Siklus PTK.....	46
Gambar 4.1 Grafik Pengamatan Prasiklus.....	62
Gambar 4.2 Grafik Pengamatan Siklus I.....	64
Gambar 4.3 Grafik Pengamatan Siklus II	66
Gambar 4.4 Grafik Data Rekapitulasi Nilai Pembelajaran IPA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tingkat Penguasaan Siswa	54
Tabel 4.1 Sarana Dan Prasarana MIS Al-Ikhlas	60
Tabel 4.2 Data Siswa MIS Al-Ikhlas	60
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Prasiklus	61
Tabel 4.4 Hasil Pengamatan Siklus I.....	63
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Siklus II	65
Tabel 4.6 Data Rekapitulasi Nilai Pembelajaran IPA	67

DAFTAR LAMPIRAN

Rincian Waktu Dan Pelaksanaan Penelitian	80
Surat Izin Penelitian	82
Surat Balasan Penelitian.....	83
Panduan Wawancara Guru Pratindakan	84
Panduan Wawancara Guru Setelah Tindakan	86
Panduan Wawancara Siswa Pratindakan.....	88
Panduan Wawancara Siswa Setelah Tindakan.....	90
RPP Siklus I.....	92
RPP Siklus II.....	100
Lembar Soal Evaluasi Siswa.....	108
Lembar Observasi Guru	113
Lembar Langkah Bermain Peran	115
Dokumentasi.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada hakikatnya diciptakan Allah swt untuk menyembahNya dan sekaligus menjadi khalifah dimuka bumi agar dapat mengelola kekayaan serta memelihara kelestariannya sekaligus menggali, mengolah dan memanfaatkannya bagi kepentingan kesejahteraan hidupnya di dunia sebagai bekal hidup di akhirat kelak.¹

Sebagai khalifah, manusia diberi tugas untuk memelihara bumi dan melestarikannya. Untuk menjadi makhluk yang sesuai dengan hakikat penciptaannya, maka dari itu manusia membutuhkan pendidikan. Dengan pendidikan maka kualitas manusia akan meningkat dan dapat menjalankan perintah yang telah di turunkan oleh Allah swt. Untuk itu memperbaiki kualitas pendidikan akan berdampak pada kualitas SDM yang dihasilkan. Pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal tersebut sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam usaha pembangunan yang dilakukan oleh sebuah Negara. Untuk membangun

¹ Rosdiana A. Bakar. 2017. *Dasar-dasar Kependidikan*. Medan; Gema ihsani, Medan, h. 4.

² *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. 2012, Jakarta; Vicimedia, h. 5.

sebuah Negara yang maju, harus dimulai dari peningkatan kualitas Pendidikan di Negara itu sendiri. Berarti pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, sehingga setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman sekarang semakin pesat. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya bidang pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk membantu meningkatkan prestasi dan kemampuan siswa agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah perbaikan proses pembelajaran di sekolah.

Perbaikan dan peningkatan selalu diupayakan disetiap jenjang mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan sekolah Menengah Atas (SMA). Upaya tersebut termaktub dalam bab II pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional : Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Sekolah merupakan salah satu tempat peserta didik mendapatkan pendidikan secara formal dan sarana tempat terjadinya interaksi antara guru dengan muridnya baik itu guru dengan individu, maupun guru dengan kelompok siswanya. Guru selaku pendidik sudah selayaknya mendidik para siswanya untuk menjadi siswa yang berguna bagi bangsa, negara, dan agamanya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik

³ *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. 2012, Jakarta; Vicimedia, h. 5.

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Guru menjadi pedoman untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang diinginkan, maka guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran disekolah, jadi sudah sewajarnya guru harus berpikir keras untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik sekaligus kreatif. Untuk itu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan kreatif dan hal ini dapat memicu pada pemahaman materi saat belajar siswa menjadi meningkat. Kualitas suatu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru harus dapat memilih dan menentukan metode yang tepat.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu disiplin ilmu yang wajib ada di sekolah, baik SD, SMP dan SMA. IPA sendiri adalah cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan gejala-gejala alam. Dengan demikian, pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.⁵ Dalam beberapa kasus IPA sendiri tidak hanya hadir berdasarkan hasil

⁴ *Ibid.*, h. 3.

⁵ Hisbullah dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur, h. 1.

eksperimen namun dalam beberapa konsep IPA adalah hasil tanggapan pemikiran manusia atas gejala yang terjadi di alam.⁶

Menurut hasil observasi dan wawancara pada guru dan siswa kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran, guru mengatakan bahwa beberapa materi pada mata pelajaran IPA memang cenderung membosankan salah satunya materi Sistem Tata Surya dan hal ini juga diakui oleh siswa. Para siswa mengakui bahwa mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang membosankan, hal ini terjadi karena saat guru mengajar beliau hanya berpedoman pada buku paket lalu menyampaikan materi dengan metode ceramah dan setelahnya dilanjutkan dengan mengerjakan soal yang ada di buku paket, maka dari itu banyak siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang *monotone*, khususnya pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya.

Oleh karena itu, penggunaan metode mengajar yang tepat, merupakan suatu alternatif mengatasi masalah rendahnya daya serap siswa terhadap pelajaran IPA, guna meningkatkan mutu pengajaran. Penerapan suatu metode pengajaran harus ditinjau dari segi keefektifan, keefesienan dan kecocokannya dengan karakteristik materi pelajaran serta keadaan siswa yang meliputi kemampuan, kecepatan belajar, minat, waktu yang dimiliki dan keadaan sosial ekonomi siswa sebagai obyek.

Metode pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru saat proses belajar-mengajar. Metode pembelajaran ini dapat juga diterapkan pada mata pelajaran IPA pada materi Sistem Tata Surya. Metode *Role Playing* sendiri adalah metode pembelajaran bermain peran, dimana siswa memerankan sesuatu yang dapat menjadi pemicu siswa untuk aktif dalam belajar sambil bermain.⁷ Metode ini menerapkan belajar sambil bermain, dengan demikian pembelajaran akan menjadi menyenangkan, sehingga pembelajaran IPA

⁶ *Ibid.*, h. 2.

⁷ Muhammad Yaumi. 2017. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta; Kencana, h. 232.

yang tadinya membosankan akan menjadi menarik dan hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul, **"Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Pada Kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran Tahun Ajaran 2021/2022"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Guru kurang kreatif dalam penyampaian mata pelajaran IPA.
2. Guru dalam mengajar masih menggunakan metode ceramah yang bersifat *teacher center*.
3. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA.
4. Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPA materi Sistem Tata Surya masih jarang digunakan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka rumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum penerapan metode *Role Playing* pada kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran tahun ajaran 2021/2022 dilaksanakan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah penerapan metode *Role Playing* pada kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran tahun ajaran 2021/2022 dilaksanakan?
3. Bagaimana peningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *Role Playing* pada kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran tahun ajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum penerapan metode *Role Playing* pada kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran tahun ajaran 2021/2022 dilaksanakan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah penerapan metode *Role Playing* pada kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran tahun ajaran 2021/2022 dilaksanakan.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan metode *Role Playing* kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran tahun ajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, peneliti, dan siswa, serta sekolah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah:
 - a. Bagi para pengembang pengetahuan, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut, khususnya dalam mendesain pembelajaran aktif di Madrasah Ibtidaiyah.
 - b. Untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA melalui penerapan metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Manfaat Praktis dari hasil penelitian diharapkan dapat memperoleh manfaat praktis sebagai berikut:
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Dapat memberikan sumbangan pengetahuan kepada siswa dalam belajar IPA dengan adanya pemberian metode *Role Playing*.

2) Untuk meningkatkan efektifitas dan produktifitas proses pembelajaran IPA sehingga hasil belajar siswa meningkat.

b. Bagi Guru

1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi guru tentang manfaat penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran.

2) Memotivasi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran *Role Playing* dengan lebih efektif, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang diperoleh dari praktek penelitian secara langsung dengan menerapkan teori-teori yang di dapat dari bangku kuliah dan telaah kepustakaan.

BAB II

KAJIAN LITERATUR

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

Menurut Kimble dalam buku Karwono dan Heni Mularsih yang berjudul *Belajar dan Pembelajaran* menyatakan belajar adalah perubahan yang relative permanen di dalam behavioral *potentiality* (potensi behavioral) sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat). Senada dengan hal tersebut, Mayer menyebutkan bahwa belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relative permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman. Menurut Bell-Gredler, belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan. Menurut Gagne belajar merupakan sebuah system yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku.⁸

Menurut Hamalik dalam buku Husamah yang berjudul *Belajar dan Pembelajaran* menyatakan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthenig of behavior trough experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penugasan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (perilaku atau tingkah laku). Ahli pendidikan lainnya di Indonesia, Dahar mendefinisikan belajar sebagai proses di mana suatu organisasi

⁸ Karwono & Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: RajaGrafindo Persada, h. 13.

berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Definisi ini menurutnya lebih sederhana tetapi lebih berarti.⁹

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen, artinya menetap dalam jangka yang lama, tetapi dapat hilang atau berubah. Dengan belajar, manusia dapat mengenal mana yang baik dan buruk dan juga mengetahui hal yang tidak diketahui sebelumnya.

Belajar adalah upaya mewujudkan diri dalam bentuk-bentuk nyata yang diharapkan dapat mengubah keadaan dari tertutup menjadi esensial. Tujuan belajar sesungguhnya mengarahkan setiap manusia untuk dapat berlaku dan bertindak secara lebih baik, menggunakan logika berpikir yang konstruktif bagi kehidupan yang bermartabat. Belajar yang serius dicerminkan dengan keteguhan diri untuk tetap berupaya semaksimal dan seoptimal mungkin untuk sesuatu yang semakin bermakna kedepannya. Memerkaya diri dengan pengetahuan-pengetahuan baru yang dilakukan dengan kegiatan belajar secara bermartabat akan mendorong bangkitnya pendidikan yang mandiri.¹⁰

Oleh karena itu, tujuan dari belajar untuk meningkatkan kualitas hidup manusia di mana belajar dapat memberikan inspirasi-inspirasi baru dan juga bekal bagi perbaikan masa depan. Selain memperoleh ilmu pengetahuan dari belajar, belajar juga dapat menumbuhkan keterampilan dan membentuk sikap sehingga menumbuhkan karakter dari seseorang. Selain memperoleh ilmu pengetahuan, dengan belajar Allah memberikan kemuliaan bagi orang-orang yang menuntut ilmu.

Dengan belajar seseorang memperoleh ilmu pengetahuan dan Allah memberikan kemuliaan kepada orang yang menuntut ilmu. Senada dengan sabda Rasulullah dalam kitab Riyadus Shalihin:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

⁹ Husamah dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press, h. 4.

¹⁰ Moh. Yamin. 2015. *Teori dan Metode Pembelajaran*. Jatim: Madani, h. 6.

Artinya: *Siapa saja yang menempuh jalan untuk menuntut ilmu, Allah pasti memudahkan baginya jalan ke surga..*¹¹ (HR. Abu Dawud dan At-Tirmidzi)

Begitu mulianya menuntut ilmu, sehingga para malaikat sangat senang terhadap orang yang gemar dan rajin menuntut ilmu. Karena itu pula, Rasulullah menyatakan bahwa orang yang menuntut ilmu pada hakikatnya sedang menempuh atau menuju jalan ke surga.¹²

Berdasarkan hadits ini dapat dipahami bahwa menuntut ilmu bukan hanya suatu kewajiban bagi manusia. Dari menuntut ilmu, manusia mendapatkan suatu kemuliaan dari Allah SWT . Yaitu Allah memudahkkan jalan menuju surga orang yang menuntut ilmu, dan malaikat juga senang dengan manusia yang menuntut ilmu.

Serupa dengan hadits di atas yang berkaitan dengan menuntut ilmu, perintah menuntut ilmu juga disebutkan dalam hadits di bawah ini:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: *“Sesungguhnya mencari ilmu itu wajib atas setiap Muslim.”* (H.R. Ibnu Majah).¹³

Hukum mencari ilmu wajib bagi seluruh kaum Muslimin baik laki-laki dan perempuan, makna wajib disini adakalanya wajib’ ain dan adakalanya wajib kifayah. Kata “muslim” berbentuk *mudzakar* (laki-laki),tetapimaksudnya mencakup *mudzakar* dan *muannats* (perempuan). Maksudnya orang Muslim yang mukalaf yakni Muslim, berakal, balig, laki-laki, dan perempuan. Dari sekian banyak buku hadis penulis tidak menjumpai kata *muslimatin* setelah kata Muslim diatas. Hukum mencari ilmu fardhu bagi setiap orang islam baik laki-laki maupun perempuan.

¹¹ Imam An-Nawawi. 2015. *Riyadus Shalihin*. Pustaka Al-Kautsar: Jakarta, h.769.

¹² Ahmad Izzan & Saehudin. 2016. *Hadist pendidikan*. Humaniora: Bandung, h. 81.

¹³ *Ibid*, h. 62.

Hukum mencari ilmu wajib sebagaimana hadis diatas. Masa mencari ilmu seumur hidup (*long life of education*) sebagaimana kata Ki Hajar Dewantara, bahwa menuntut ilmu sejak lahir sampai mati. Sebagian ulama salaf berkata:

أُطْلِبِ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya: “Carilah ilmu dari ayunan sampai lubang kubur.” (H.R. Baihaqi)¹⁴

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan seorang pendidik meskipun proses atau aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran tidak dapat juga untuk diabaikan. meski begitu, hasil belajar juga tidak dapat dibaikan atau dieliminasi begitu saja, karena dalam penentuan kelulusan sekolah dasar tetap mengarah ke aspek kognitif yaitu melalui hasil belajar.

UNESCO mengemukakan ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu: *learning to know, learning to be leaning to life together, dan learning to do*. Bloom menyebutnya dengan tiga rana hasil belajar, yaitu: kognitif, afekif, dan psikomotor. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutnya enam tingkatan, yaitu 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) pengertian, 4) aplikasi, 5) Analisis, 6) Sintesis dan 7) Evaluasi. Sementara itu dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kompetensi, yaitu: Kompetensi akademik, kompetensi kepribadian, kompetensi social, dan kompetensi vokasional. Empat kompetensi tersebut harus

¹⁴ Ahmad Izzan & Saehudin. *Ibid*, h. 50.

dikuasai oleh siswa secara menyeluruh/komprehensif, sehingga menjadi pribadi yang utuh dan bertanggung jawab.¹⁵

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perbuahan tingkah laku secara keseluruhan baik menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

William Burton dalam Arsyi Mirdanda menyimpulkan tentang hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apreseiasi, abilitas dan kepribadian.
- 2) Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
- 3) Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
- 4) Hasil-hasil belajar belajar itu lambat laun akan dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
- 5) Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat dilakukan melalui

¹⁵ Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan pembelajaran. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: RajaGrafindo Persada, h. 140.

¹⁶ Arsyi Mirdanda. 2018. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*. Kalimantan Barat: Yudha English Galery, h. 34.

kegiatan evaluasi pembelajaran. Hasil belajar berfungsi sebagai memberi motivasi bagi peserta didik, sedangkan bagi pendidik untuk mengetahui kemajuan peserta didiknya dan dapat berfungsi sebagai informasi bagi peserta didik, orang tua.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto menyatakan dalam Arsy Mirdanda bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor intern (jasmaniah, psikologis dan kelelahan) dan ekstern (keluarga, sekolah, masyarakat).¹⁷ Menurut Djamarah dalam Syafaruddin dkk, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga kelompok yaitu: faktor stimulus, faktor metode mengajar, faktor individu. Berikut penjelasan mengenai ketiga faktor tersebut:

- 1) Faktor stimulus, yang dimaksud dengan faktor stimulus adalah segala hal di luar individu yang merangsang untuk mengadakan reaksi atau perubahan, penegasan serta suasana lingkungan eksternal yang diterima.
- 2) Faktor Metode mengajar, metode mengajar guru sangat mempengaruhi terhadap belajar siswa, dengan kata lain metode yang dipakai guru sangat menentukan dalam mencapai persetasi belajar siswa. Metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Jadi jelaslah bahwa metode menentukan pencapaian tujuan pengajaran
- 3) Faktor individual, selain kedua faktor diatas, faktor individual sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan belajar siswa, bahwa pertumbuhan dan usia seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Semakin dewasa individu

¹⁷ Arsyi Mirdanda, *Ibid*, h. 37.

semakin meningkat pula kematangan berbagai fungsi fisiologisnya.¹⁸

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa.

Yang tergolong faktor internal ialah:

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi:
 - a) Faktor intelektual terdiri atas:
 - (1) Faktor potensial, yaitu intelegensi dan bakat
 - (2) Faktor aktual yaitu kecapakan nyata dan prestasi
 - b) Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
- 3) Faktor kematangan baik fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal ialah:

- a) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - i. Faktor lingkungan keluarga
 - ii. Faktor lingkungan sekolah
 - iii. Faktor lingkungan masyarakat
- b) Faktor kelompok:
 - 1) Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.

¹⁸ Syafaruddin dkk. 2019. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Budi Utama, h. 80-81.

- 2) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.
- 3) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.¹⁹

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, secara umum disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internalnya merupakan faktor yang datangnya dari diri sendiri, selain itu terdapat faktor psikologis yaitu berupa kecerdasan (IQ), minat, bakat, motif, dll. Adapun faktor eksternal, Faktor yang datangnya dari luar individu, atau faktor lingkungan dimana seseorang berada, seperti lingkungan keluarga (orang tua, Susana rumah dan konsisi ekonomi keluarga), kemudian faktor lingkungan sekolah (kurikulum, hubungan social antar guru dengan siswa, siswa denga siswa, sarana dan prasarana), dan lingkungan di masyarakat, corak kehidupan tetangga. faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam memengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang.

3. Hakikat Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Berbagai jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika proses pembelajarn berlangsung, dimana metode tersebut berfungsi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan jenis metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pun banyak variasinya, salah satu metode tersebut adalah metode *role playing*.

Para ahli yang telah mendefinisikan pendapatnya tentang metode *role playing*. Sudarmaji Lamiran mengatakan bahwa “metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan

¹⁹*Ibid.*, Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan pembelajaran, h. 140-141.

pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh satu orang, hal itu bergantung pada hal apa yang diperankan.”²⁰

Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu didalam posisi yang membedakan peranan masing-masing. Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi.²¹

Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Moedjiono & Dimayati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoprasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.²²

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu

²⁰ Sudarmaji Lamiran. 2011. *Strategi Pembelajaran sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka, h. 54.

²¹ Tien Kartini, 2007. “Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung” dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*. Bandung: Jurnal Pendidikan, Nomor: 8 - Oktober 2007, h. 2.

²² Mulyono. 2011. *Strategi Pembelajaran*. UIN_Maliki Press, h 44-45.

kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai macam strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampilkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat ataupun peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Pendapat lain menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Metode *role playing* mampu membuat pembelajaran yang cenderung sulit menjadi menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar.²³ Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bersermin pada orang lain.

Menurut Shaftel dan Shaftel yang dikutip oleh E. Mulyasa ada sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.²⁴

Dari sembilan pedoman tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya secara bersama-sama para peserta didik dapat

²³ Asih Widi Wisudawati. 2014. *Metode Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara, h 150.

²⁴ Mulyono. 2011. *Strategi pembelajaran*. UIN_Maliki press, h 48

mengekplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Melalui metode bermain peran peserta didik dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas dapat diibaratkan sebagai suatu kehidupan sosial tempat para peserta didik untuk belajar mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih topik masalah dalam bermain peran agar memadai bagi peserta didik, antara lain usia peserta didik, latar belakang sosial budaya, kerumitan masalah, kepekaan topik yang diangkat sebagai masalah, dan pengalaman peserta didik dalam bermain peran.

Salah satu contoh cara belajar dengan meniru yang digambarkan dalam al-Quran adalah pada kisah Qabil dan Habil. Allah Berfirman dalam QS. Al-Maidah ayat 31, yang menerapkan metode *Role Playing* sebagai bentuk pembelajaran, berbunyi:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةً

أَخِيهِ ۗ قَالَ يَوَيْلَ لِيَ أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ

سَوْءَةً أَخِي ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: *Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: “Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini. Lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?”. Karena itu jadilah dia seorang diantara orang-orang yang menyesal.*

Penafsiran M. Quraish Shihab dalam jurnalnya, dalam ayat di atas, setelah membunuh Habil, Qabil merasa menyesal dan

bingung, tidak tahu apa yang harus diperbuat dengan mayat saudaranya. Lalu Allah mengutus burung gagak yang kemudian menggali tanah untuk mengubur mayat burung gagak lain yang telah mati. Qabil pun akhirnya mengetahui bagaimana cara mengubur jasad saudaranya yang telah meninggal. Dengan merasakan akibat buruk apa yang dilakukannya dan penyesalan atas kejahatannya, Qabil berkata, "Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku?" Karena itu, ia pun menjadi orang yang menyesal atas kejahatan dan perbuatannya yang menyalahi fitrah. Ayat ini menunjukkan penguburan pertama dalam sejarah umat manusia, di samping menunjukkan bahwa cara penguburan itu merupakan wahyu dari Allah melalui burung gagak.²⁵

Dalam ayat tersebut dapat diambil pengajaran bahwa belajar dapat dilakukan oleh siapa saja dan kapan saja. Maka itu burung gagak yang diperintahkan oleh Allah sebagai pengajar dan Qabil sebagai murid yang pada dasarnya belajar dari gagak untuk menguburkan mayat saudaranya, sehingga dia meniru apa yang dilakukan burung gagak tersebut.

Berkaitan dengan *Role Playing*, dalam hal ini ada pula kaitannya dengan *Role model*, dimana Rasulullah adalah contoh teladan (*Role Model*) bagi seluruh umat muslim dan diperintahkan untuk meniru beliau (*Role Playing*), sebagaimana yang tertulis pada surah Al-Ahzab ayat 21, yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ

الْآخِرَ وَدَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۗ

²⁵ M. Quraish Shihab. 2002. *Tafsir Aal-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an*, Vol.I. Jakarta: Lentera Hati, h. 77.

Artinya: *“Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah”*.

Secara zahir pada lafazh ayatnya, yaitu pada kata, *“uswatun hasanah”*, kata *uswatun* berarti, “teladan” dan *hasanah* berarti “baik”. Ibnu Sa‘d dalam tulisan jurnal Zainal Efendi disebutkan telah menulis buku yang menjelaskan secara rinci mengenai akhlak Rasulullah, bukunya berjudul *at-Thabaqat al-Kubra*, di dalam bukunya tersebut beliau menjelaskan bahwa Rasulullah memiliki akhlak terbaik sebab semua perilakunya adalah manifestasi dari al-Quran sehingga disebut sebagai al-Quran berjalan. Maka seorang pendidik yang meneladani Rasulullah dalam memberikan percontohan pemecahan permasalahan hendaknya melakukannya sesuai dengan tuntunan al-Quran sebagai pedoman dalam segala perbuatan mukmin, persis layaknya yang dilakukan oleh Rasulullah.²⁶

Pada Tafsir Ibnu Katsir yang dikarang oleh Imam Ibnu Katsir bahwa penafsiran awal ayat surat al-Ahzab ayat 21 ini tidak begitu dikhususkan pada peperangan khandaq seperti pada tafsir lainnya, walaupun tetap mengkaitkannya secara umum, namun dituliskan makna kata *“Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri tauladan bagimu”* berarti keharusan setiap muslim untuk mengikuti segala tabiat dan sikap Rasulullah yang sempurna. Sifat yang terdapat pada Rasulullah yang disebut ada pada Rasulullah yang tampak berdasarkan keadaan perang khandaq yaitu sabar, tabah dan gigih. Jika kita *takhsis* pada ranah pendidik,

²⁶Shofiah Nurul Huda dan Fira Afrina. 2020. RASULULLAH SEBAGAI ROLE MODEL BAGI PENDIDIK (Kajian Terhadap Al-Qur’an Surah Al-Ahzab Ayat 21). *Journal of Islamic Education (FJIE)*. Vol. 1(1). Medan: UINSU, h. 79.

maka penerapan ketiga sifat ini akan sangat berimplikasi pada pencapaian tujuan pendidikan, sebab segala sesuatu butuh proses, maka sabar, tabah dan gigih dalam melaksanakan proses pendidikan adalah apa yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan.²⁷

Maka didapatilah arti *uswatun hasanah* yaitu “teladan yang baik”. Jika kita kaitkan dengan kata “*role model*”, kita ketahui berdasarkan kajian teori sebelumnya bahwa *role model* berarti orang yang menjadi standar ideal terhadap suatu golongan tertentu atau dengan kata lain merupakan percontohan atau teladan yang baik, sesuaiilah dengan padanan kata *uswatun hasanah* pada QS al-Ahzab ayat 21 yang merupakan pernyataan tegas bahwa Rasulullah adalah *role model* secara umum untuk segala aspek.

b. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah penerapan metode *role playing* yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang dapat atau bersedia untuk memainkan perannya di dalam kelas.
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu drama berlangsung.
5. Beri kesempatan kepada para pemeran untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
6. Akhiri drama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
7. Akhiri drana dengan diskusi kelas untuk bersama-sama

²⁷*Ibid.*, h. 80

memecahkan masalah serta persoalan yang ada pada saat drama berlangsung.

8. Berikan nilai dari hasil drama yang telah berlangsung, sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.²⁸

c. Tujuan dan Manfaat Metode *Role Playing*

Ada beberapa tujuan yang diharapkan dalam penerapan metode *role playing* agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, yaitu:

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Agar siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Agar siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.²⁹

d. Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
2. Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
3. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
4. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
5. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
6. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

²⁸ Syaiful Bahri Djamarah. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka cipta, h. 89.

²⁹ *Ibid.*, h. 88.

7. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
8. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
9. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
10. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
11. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

e. Kekurangan Metode *Role Playing*

Kekurangan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif lama.
2. Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan yang kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak baik.
5. Tidak semua materi pengajaran dapat disajikan dengan metode ini.³⁰

Beberapa definisi yang telah di jabarkan oleh para ahli

³⁰ Imas kurniasih dan Berlin sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran* (kata pena), h. 68-70.

diasas, dapat dikatakan bahwa metode *role playing* mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dan menitikberatkan isi pelajaran. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar pengalaman dari orang lain tentang cara memecahkan masalah dan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, metode pembelajaran ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran.

Metode *role playing* mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara dalam berperan. Sintak dari metode *role playing* (bermain peran) adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakoni skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan para pelakon, persentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.³¹

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Secara umum istilah sains memiliki arti sebagai ilmu pengetahuan, oleh karena itu sains didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis sehingga secara umum istilah sains mencakup Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam. Pengertian sains sebagai Ilmu Pengetahuan Alam sangat beragam, menurut H.W Flower, IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas

³¹ Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Presindo, h. 174.

pengamatan dan deduksi.³²

Wahyana berpendapat bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.³³ Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus, yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibatnya.

Pada dasarnya IPA merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, pertama IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Kedua, IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah.³⁴ Pada hakikatnya IPA merupakan cakupan ilmu yang meliputi alam semesta secara keseluruhan, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati oleh indera. Oleh karena itu IPA dipahami sebagai ilmu kealaman, yaitu ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati.

Secara umum IPA merupakan ilmu yang di pahami lahir dan berkembang melalui langkah-langkah observasi, perumusan

³² Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara, h. 136.

³³ *Ibid.*

³⁴ Asih Widi Wisudawati. 2014. *Metode Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara, h.22.

masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep.

IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.³⁵ Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut di atas, secara umum dapat dijelaskan bahwa IPA merupakan pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh dengan cara terkontrol. Artinya IPA selain sebagai produk tentang pengetahuan manusia, juga sebagai proses yaitu tentang bagaimana cara mendapatkan pengetahuan tersebut.

b. Nilai-nilai IPA

Nilai-nilai yang digunakan dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

1. Nilai praktis

Penerapan dari penemuan-penemuan ipa telah melahirkan teknologi yang secara langsung dapat dimanfaatkan masyarakat. Contoh: penemuan listrik oleh Faraday yang telah diterapkan dalam teknologi hingga melahirkan alat-alat listrik yang bermanfaat bagi kehidupan.

2. Nilai intelektual

Metode ilmiah yang telah diterapkan dalam IPA telah melatih keterampilan, ketekunan, dan juga melatih manusia mengambil keputusan dengan pertimbangan yang rasional dan menuntut sikap-sikap ilmiah bagi penggunanya.

³⁵ Trianto. *Model Pembelajaran*. *Ibid*, h.141.

3. Nilai Sosial-Budaya-Ekonomi-Politik

IPA mempunyai nilai-nilai sosial ekonomi politik berarti kemajuan IPA dan teknologi suatu bangsa, menyebabkan bangsa tersebut memperoleh kedudukan yang kuat dalam percaturan sosial ekonomi politik internasional.

4. Nilai Kependidikan

IPA diakui bukan hanya sebagai suatu pelajaran melainkan juga sebagai alat pendidikan. Artinya, pelajaran ipa dan pelajaran lainnya merupakan sebuah alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

5. Nilai Keagamaan

Seorang ilmuan yang beragama akan lebih tebal keimanannya, karena selain di dukung oleh agama yang kuat juga ditunjang oleh alam pikiran dari pengamatan terhadap fenomena- fenomena alam, sebagai manifestasi kebesaran tuhan.³⁶

c. Ruang Lingkup IPA

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek- aspek berikut:

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.³⁷

Dari keempat aspek bahan kajian IPA diharapkan siswa

³⁶ *Ibid*, h. 139-140.

³⁷ E. Mulyasa. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Cet 5. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, h.112.

harus mampu menguasai semua aspek tersebut. Dengan di bantu guru menggunakan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik serta hasil belajar siswa meningkat.

d. Fungsi IPA

Fungsi pembelajaran IPA berdasarkan Kurikulum berbasis kompetensi sebagai berikut:

1. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
3. Mempersiapkan siswa mwnjadi warga negara yang melek sains dan teknologi.
4. Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan ke jenjang lebih tinggi.³⁸

e. Tujuan IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
2. Menanamkan sikap hidup ilmiah.
3. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
4. Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuwan penemunya.
5. Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.³⁹

f. Sistem Tata Surya

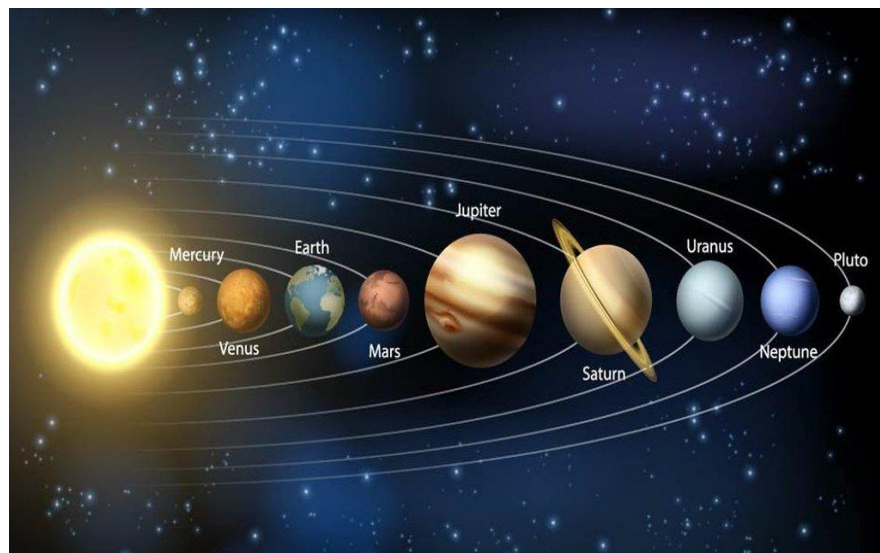
Tata surya merupakan suatu kumpulan dari benda-benda langit dan matahari sebagai pusatnya. Tata surya juga memiliki anggota, selain matahari sebagai pusatnya anggota tata surya di antaranya adalah planet-planet, bulan, asteroid, meteroid, komet.

³⁸ Trianto. *Model Pembelajaran. Ibid*, h. 138

³⁹ *Ibid.*, h.142.

Sulistyanto dalam bukunya menyatakan bahwa tata surya adalah benda- benda langit yang terdiri dari matahari, planet, dan benda langit lainnya.⁴⁰ Sedangkan, menurut Rositawaty dalam bukunya tata surya adalah kumpulan benda langit yang berpusat mengelilingi matahari. Benda-benda langit itu adalah bulan, asteroid, meteroid, komet, dan planet-planet. Tata surya terletak di dalam satu galaksi yang disebut Bimasakti.⁴¹

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa tata surya adalah susunan dari benda-benda langit yang terdiri dari matahari, planet, benda langit lainnya dalam satu bimasakti.



Gambar 2.1 Susunan Sistem Tata Surya

1. Matahari sebagai Pusat Tata Surya

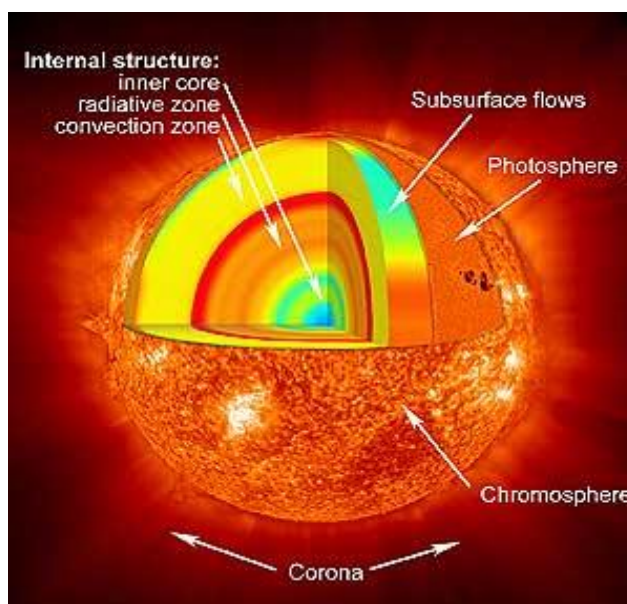
Matahari memancarkan cahaya dan panasnya karena pada inti matahari terjadi reaksi fusi yang menghasilkan energi yang sangat besar. Suhu inti matahari ± 15 juta $^{\circ}\text{C}$ dan suhu di permukaan kurang lebih 6.000 $^{\circ}\text{C}$.

⁴⁰ Heri Sulistyanto. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 6*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, h. 133.

⁴¹ Rositawaty. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 6*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, h. 154.

Panas yang dipancarkan matahari merupakan sumber energi utama di bumi. Jika dibandingkan dengan bumi, ukuran matahari sangat besar. matahari bentuknya menyerupai bola gas dengan diameter $\pm 1,4$ juta kilometer.

Volume matahari hampir 1 juta kali volume bumi. Dengan ukuran matahari yang sangat besar seperti dijelaskan di atas, maka matahari memiliki gaya gravitasi yang sangat besar. Dengan gaya gravitasi tersebut terjadi gaya tarikmenarik antara matahari dengan planet-planet dan benda langit lainnya. Hal ini yang menyebabkan planet-planet dan benda langit lainnya selalu beredar mengelilingi matahari. Perhatikan gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 2.2 Penyusun Matahari

2. Planet-planet

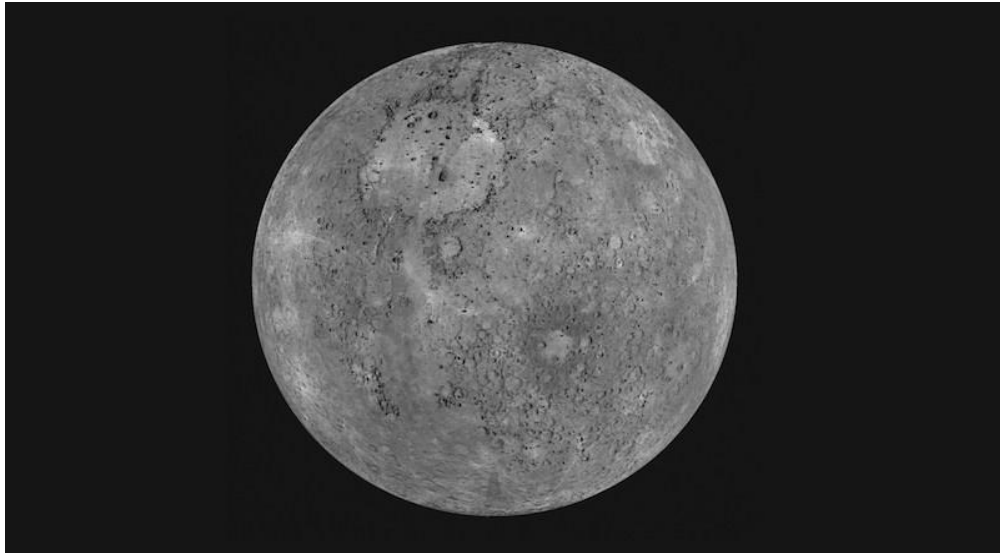
Berbeda halnya dengan matahari, planet tidak dapat bercahaya. Planet termasuk benda langit yang selalu berputar pada orbitnya dalam mengelilingi matahari sebagai pusatnya. Planet berputar pada masing-masing garis edarnya. Garis edar planet disebut orbit.

Sampai saat ini planet yang ditemukan dalam tata surya ada delapan buah planet, yaitu Merkurius, Venus, bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Neptunus, dan Uranus. Berdasarkan letak planet terhadap bumi, planet dikelompokkan menjadi planet dalam dan planet luar. Planet dalam terdiri dari Merkurius dan Venus karena kedua planet ini berada di dalam orbit bumi. Sedangkan Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus disebut planet luar karena berada di luar orbit bumi.

a. Merkurius

Merkurius adalah planet yang paling dekat dengan matahari dengan jarak ± 58 juta kilometer. Karena jaraknya yang dekat dengan matahari serta tidak memiliki atmosfer, warna planet ini abu-abu dan merupakan planet berbatu, suhu permukaan Merkurius pada siang hari kurang lebih 340°C , sedangkan pada malam hari turun hingga minus 200°C . Permukaan Merkurius pertama kali dipotret dari pesawat ruang angkasa Mariner 10 pada tahun 1974. Berdasarkan hasil pemotretan tersebut pada permukaan Merkurius banyak terdapat kawah.

Merkurius merupakan planet kecil dengan diameter kurang lebih 4.879 km. Merkurius mendapat julukan bintang fajar atau bintang senja karena kadang-kadang terlihat menjelang matahari terbit atau beberapa saat setelah matahari terbenam. Gambar planet merkurius dapat dilihat pada gambar 2.3, sebagai berikut :



Gambar 2.3 Planet Merkurius

b. Venus

Venus adalah planet kedua dari matahari. Jarak Venus dari matahari kurang lebih 108 juta km. Planet Venus merupakan planet terdekat dengan bumi. Oleh karena itu, Venus tampak paling jelas dari bumi. Pada pagi hari, Venus terlihat jelas seperti bintang di ufuk timur, sehingga banyak orang menyebutnya bintang timur, bintang barat, bintang malam, bintang pagi atau bintang kejora. Venus memiliki atmosfer yang terdiri atas gas, kabut tebal berupa uap asam dan debu sehingga permukaannya sulit diamati.

Foto-foto yang didapatkan oleh pesawat ruang angkasa milik Uni Soviet, Venera-9 dan Venera-10, memperlihatkan permukaan Venus terdiri dari batu dan suhu permukaannya kurang lebih 500°C . Keadaan atmosfer Venus yang panas ini disebabkan oleh kandungan gas karbon dioksida yang sangat tinggi sehingga menghasilkan efek rumah kaca. Warna planet ini putih kekuningan. Itu diakibatkan oleh adanya lapisan asam sulfat berupa awan

tebal yang menyelimuti planet tersebut. Ukuran Venus hampir sebesar bumi dengan diameter kurang lebih 12.104 km. Gambar planet venus dapat dilihat pada gambar 2.4, sebagai berikut :



Gambar 2.4 Planet Venus

c. Bumi

Bumi adalah planet ketiga pada tata surya dengan jarak dari matahari kurang lebih 150 juta km. Bumi yang kita tempati ini memiliki faktor-faktor pendukung bagi kehidupan makhluk hidup sebagai berikut: 1) Bumi cukup menerima sinar matahari sehingga suhu permukaan bumi berkisar 22°C . Dengan suhu tersebut memungkinkan makhluk hidup melakukan proses kehidupannya. Karena suhu tersebut tidak terlalu dingin atau tidak terlalu panas. 2) Bumi mempunyai atmosfer yang mengandung oksigen. Atmosfer ini melindungi bumi dari jatuhnya benda langit yang lain. Selain itu, atmosfer yang menyelimuti bumi berperan menahan panas dan cahaya matahari yang berlebihan dan membahayakan, seperti sinar ultraviolet. 3) Permukaan bumi terdiri dari daratan dan perairan. Perairan di bumi lebih luas daripada daratannya. Dengan demikian

dapat menyediakan air sebagai sumber kehidupan. Bumi merupakan planet ke lima terbesar dari sembilan planet lainnya. Diameter bumi kurang lebih 12.756 km. Orbit bumi berbentuk elips. Bumi memiliki satu satelit, yaitu Bulan. Gambar planet bumi dapat dilihat pada gambar 2.5, sebagai berikut :



Gambar 2.5 Planet Bumi

d. Mars

Planet keempat ini berukuran kecil, diameternya hanya berukuran kurang lebih 6.800 km. Atmosfer yang menyelimuti Mars sangat tipis sehingga permukaan Mars dapat diamati dari bumi dengan menggunakan teropong. Planet ini berwarna merah dan lebih mengarah ke oranye. Maka planet ini disebut juga planet merah. Warna tersebut berasal dari warna batuan dan tanah di sana serta persebaran cahaya di atmosfernya yang tipis.

Permukaan Mars berupa ribuan kawah, lembah-lembah besar dan gunung berapi. Kawah Olympus Mars yang berdiameter kurang lebih 700 km dan tinggi 25 km merupakan kawah terbesar di tata surya. Pada siang hari

suhu permukaan Mars sekitar 20°C sedangkan pada malam hari suhu sekitar minus 70°C . Planet Mars memiliki dua satelit, yaitu Phobos dan Deimos. Gambar planet mars dapat dilihat pada gambar 2.6, sebagai berikut :



Gambar 2.6 Planet Mars

e. Jupiter

Jupiter merupakan planet terbesar dalam tata surya. Diameter Jupiter 11 kali diameter bumi atau sekitar 141.700 km. Jupiter memiliki 17 satelit, dan yang terbesar di antaranya adalah Ganymedes. Sebagian besar Jupiter tersusun atas gas, terutama hidrogen dan helium. Planet ini adalah planet gas dan tidak memiliki permukaan padat sehingga yang kita lihat hanyalah awan di atmosfernya. Warna planet ini cenderung menarah ke oranye dan putih. Warna putih berasal dari awan amonia, sedangkan warna oranye berasal dari awan amonium hidrosulfida. Gambar planet jupiter dapat dilihat pada gambar 2.7, sebagai berikut :

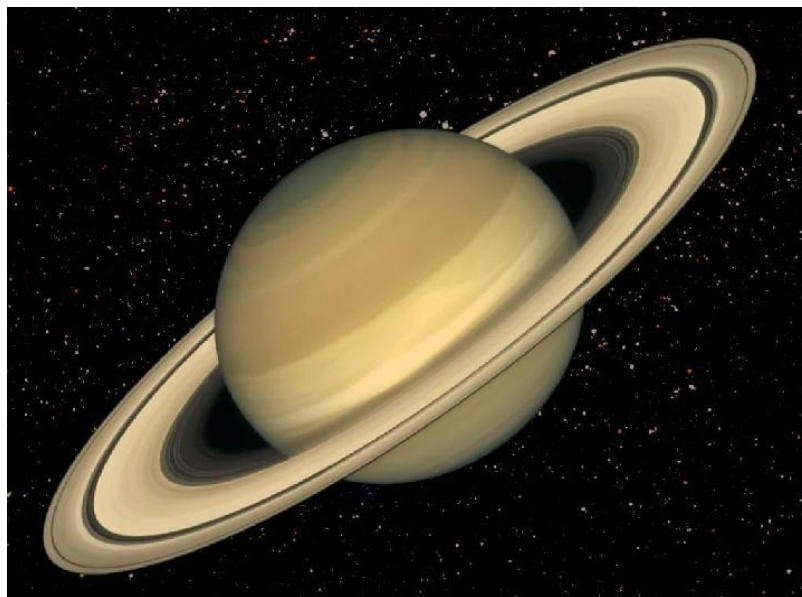


Gambar 2.7 Planet Jupiter

f. Saturnus

Saturnus merupakan planet terbesar kedua setelah Jupiter dengan diameter 10 kali diameter bumi. Keistimewaan planet ini, yaitu cincin yang mengelilinginya. Cincin ini diperkirakan terdiri atas debu halus, kerikil dan butir-butir es. Cincin saturnus sangat tipis tebalnya sekitar 10-1000 m dan lebarnya sekitar 275.000 km.

Saturnus memiliki 22 satelit. Satelit yang terbesar adalah Titan. Gambar planet saturnus dapat dilihat pada gambar 2.8, sebagai berikut:



Gambar 2.8 Planet Saturnus

g. Uranus

Sampai tahun 1781, orang mengira Saturnus adalah planet terjauh dari bumi. Akan tetapi, William Herschel menemukan planet Uranus. Uranus mempunyai suhu lebih dingin dari Saturnus. Pada planet ini tidak ada oksigen dan selalu dikelilingi awan yang tebal. Hal ini yang menyebabkan sinar matahari terhalangi untuk mencapai Uranus. Warna planet gas ini adalah biru muda yang berasal dari warna awan metana yang ada di atmosfernya.

Uranus merupakan planet ketiga terbesar setelah Jupiter dan Saturnus. Diameter Uranus hampir empat kali diameter bumi atau kurang lebih 50.800 km. Karena jaraknya yang sangat jauh dari bumi serta atmosfernya sangat tebal, Uranus sangat sulit diamati dari bumi. Uranus dikelilingi lima buah satelit dan yang paling besar adalah Titania. Gambar planet uranus dapat dilihat pada gambar 2.9, sebagai berikut :

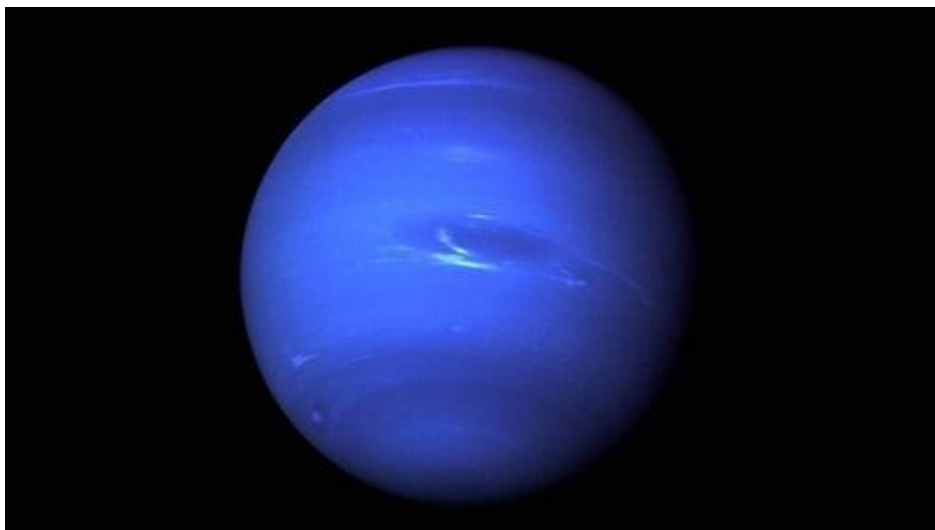


Gambar 2.9 Planet Uranus

h. Neptunus

Neptunus pertama kali ditemukan pada tahun 1846 oleh observatorium Berlin. Planet ini tampak seperti kembaran Uranus karena ukurannya yang hampir sama. Neptunus berdiameter kurang lebih 48.600 km. Suhu permukaannya lebih dingin daripada Uranus, yaitu sekitar minus 200° C. Pada planet Neptunus tidak ada oksigen, penuh dengan awan yang tebal, dan tidak ada kehidupan. Warna Neptunus adalah biru muda. Mirip seperti Uranus hanya saja Neptunus lebih gelap. Hal itu disebabkan jaraknya yang lebih jauh dari Matahari daripada Uranus.

Neptunus memiliki dua buah satelit, yaitu Triton dan Nereid. Triton adalah satelit terbesar. Gambar planet neptunus dapat dilihat pada gambar 2.10, sebagai berikut :



Gambar 2.10 Planet Neptunus

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rohman Sidiq pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Tahun Ajaran 2015/2016”. Berdasarkan penelitian oleh Rohman Sidiq dapat dikatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16,78 % dengan rata-rata nilai post test siklus I sebesar 71,5 % dan rata-rata nilai post test siklus II sebesar 83,5%. Target ketuntasan belajar yang ingin dicapai dari siswa dengan nilai >65 sebanyak 75 % dapat dicapai dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 83,5 %. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IVb SDN 2 Raman Aji Tahun Pelajaran 2015/2016.⁴²

2. Penelitian yang dilakukan oleh Binar Rosvita Sari pada tahun 2012 dengan judul “Peningkatan Penguasaan Tata Surya Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Pekuncen 04 Kroya Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012”. Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Binar Rosvita Sari dapat dikatakan bahwa hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan penguasaan konsep tata surya pada siswa kelas VI SD Negeri Pekuncen 04 Kroya Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012. Peningkatan penguasaan konsep tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai penguasaan konsep tata surya siswa pada setiap siklus yaitu nilai rata-rata penguasaan konsep tata surya sebelum tindakan (prasiklus) hanya sebesar 70,5, pada siklus I nilai rata-rata pemahaman konsep siswa menjadi 75,6, dan pada siklus II meningkat menjadi 79,11. Sebelum dilaksanakan tindakan, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 65) hanya sebanyak 14 siswa (53,84%), pada siklus I meningkat menjadi 20 siswa (76,92%), dan pada siklus II meningkat menjadi 22 siswa (84,61%). Maka itu penerapan metode role playing dapat meningkatkan penguasaan konsep tata surya siswa kelas VI SD Negeri Pekuncen 04 Kroya Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012.⁴³

⁴² Rohman Siddiq. 2016. *Penerapan metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Tahun Ajaran 2015/2016*. Lampung: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro.

⁴³ Binar Rosvita Sari. 2012. *Peningkatan Penguasaan Tata Surya Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Pekuncen 04 Kroya Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

C. Kerangka Berpikir

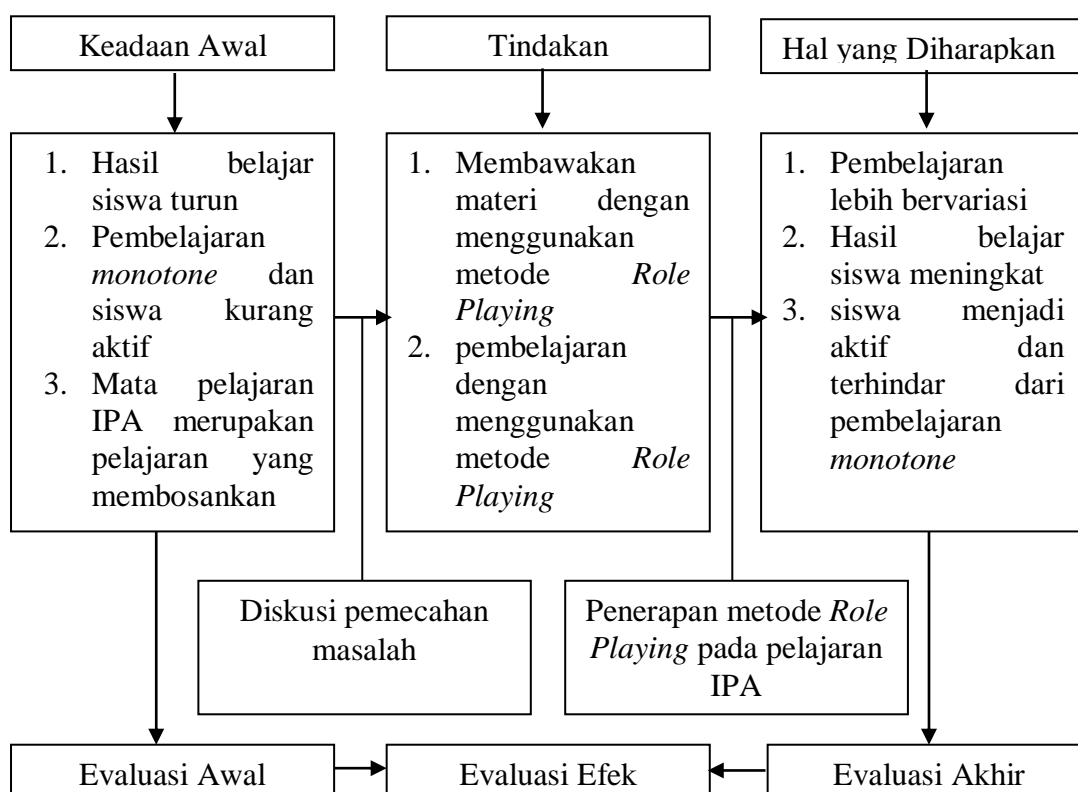
Dilihat dari permasalahan yang ada mengenai pembelajaran IPA yang masih jarang dikembangkan dengan model, banyak dari materi IPA yang masih menggunakan metode ceramah dan bersifat *teacher center*. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang efektif dan akibatnya adalah anak tidak aktif dalam pembelajarannya sehingga mempengaruhi hasil belajarnya di sekolah. Berdasarkan itu, maka solusi yang bisa dipakai untuk mencegah terjadinya rendahnya hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode yang bervariasi dan disesuaikan dengan materi yang akan diberikan di kelas. Hal ini merupakan metode adalah cara-cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan sebagai penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.

Banyak metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran hanya saja harus disesuaikan dengan materi sehingga cocok dan bisa membuat pembelajaran menjadi efektif dan siswa menjadi aktif dalam belajarnya. Apabila seorang guru dapat memilih metode yang tepat, maka proses pembelajaran akan lebih mudah dilakukan karena penyerapan materi oleh siswa menjadi lebih mudah. Namun, banyak para guru zaman sekarang yang selalu menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dalam kegiatan pembelajarannya. Minimnya pengetahuan seputar macam-macam metode pembelajaran memaksa guru untuk tetap menggunakan metode ceramah. Tidak salah bagi guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah, namun apabila hanya mengandalkan metode ceramah kelas menjadi *monotone* dan terasa membosankan. Dan hal ini juga berdampak pada lingkungan belajar yang kurang efektif juga.

Untuk menciptakan suasana dan lingkungan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, guru dapat menggunakan dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan metode yang tepat pada materi yang tepat juga akan menghasilkan hasil belajar siswa yang relatif meningkat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* akan menempatkan siswa sebagai tokoh atau pribadi tertentu dan berlaku sebagai benda-benda tertentu. Melalui aktivitas ini, siswa dilatih untuk menghayati dan mengembangkan daya imajinasi mereka. Penghayatan dan pengembangan imajinasi dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Siswa akan merasa terlibat secara langsung dalam situasi yang sudah direncanakan oleh guru. Siswa akan dapat mengeksplorasi konsep materi pelajaran dengan lebih baik.

Peneliti belum mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas VI setelah diterapkannya metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya, hal ini masih perlu dibuktikan dengan penelitian yang akan dilakukan apakah hasil belajar siswa meningkat atau malah tidak berpengaruh apapun.



Gambar 2.11. Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang diuraikan di atas hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya dapat meningkatkan hasil belajar siswa MIS Al-Ikhlas Kisaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dalam bahasa Inggrisnya adalah *Classroom Action Research* dengan menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik dan media puzzle dan video. Adapun pendekatan penelitian pada penelitian ini adalah analisis deskriptif naratif. Hal yang mendasari penelitian dengan metode ini adalah, karena langkah-langkah penelitiannya cukup sederhana sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh peneliti.

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung.⁴⁴ Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini berfokus pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Suharsimi dalam buku Salim berjudul Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan PTK melalui gabungan definisi dari tiga kata yaitu “Penelitian” + “Tindakan” + “Kelas”. Makna dari setiap kata tersebut adalah sebagai berikut: Penelitian, adalah kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan metodologi tertentu untuk memperoleh data-data atau informasi yang bermanfaat dalam memecahkan suatu masalah yang dikaji.⁴⁵

Tindakan, adalah sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Tindakan yang dilaksanakan dalam PTK berbentuk suatu rangkaian siklus kegiatan.

⁴⁴ Salim dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing, h. 19.

⁴⁵ *Ibid.*

Kelas, adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Siswa yang belajar tidak hanya terbatas dalam sebuah ruangan kelas saja, melainkan dapat juga ketika siswa sedang melakukan karyawisata, praktikum di laboratorium, atau belajar di tempat lain di bawah arahan guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung, yang komponen utamanya adalah siswa, guru, materi pelajaran, peralatan dan sarana pembelajaran, hasil pembelajaran, lingkungan serta pengelolaan kelas.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian yang peneliti tetapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah di MIS Al-Ikhlas Kisaran, di jalan Suluk, Mutiara, Kisaran. Lokasi tersebut dipilih dikarenakan sekolah tersebut merupakan sekolah tempat peneliti melakukan penelitian PLP III terdahulu, dan hal tersebut dapat mengefisiensi waktu dan memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Waktu pelaksanaan selama 1 bulan di bulan Agustus tahun 2021.

C. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 27 siswa. Seluruh siswa-siswi tersebut sebagai subjek dikenai tindakan dalam penelitian. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya.

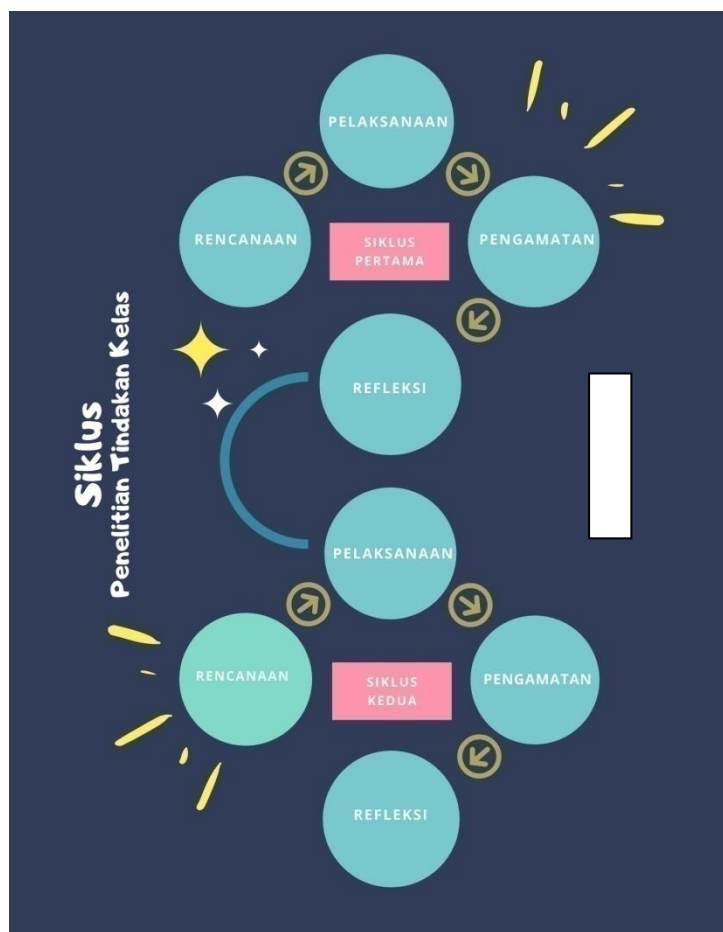
D. Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan dalam rangka guru bersedia untuk melakukan perubahan, mengintropeksi

diri dan melakukan evaluasi. Dengan adanya introspeksi diri serta evaluasi diri dari seorang guru, dapat meningkatkan kemampuannya sebagai seorang pengajar yang profesional serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk peserta didik.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang pelaksanaannya terdiri dari II siklus. Penelitian ini dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahap yaitu (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*).⁴⁶

Adapun skema pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut penulis merujuk pada pendapat Suharsimi Arikunto sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus PTK

⁴⁶ Desak Putu Eka Nilakusmawati, dkk. 2015. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Denpasar: Universitas Udayana. 2015, h. 10.

Keterangan :

1. Perencanaan: Berisi hal-hal yang diperlukan guru untuk mengajar serta segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan konsep tata surya dengan metode *role playing*.
2. Tindakan: Pelaksanaan pembelajaran tata surya dengan metode *role playing*.
3. Pengamatan (*observasi*): Pengamatan terhadap proses penerapan metode *role playing* terhadap pembelajaran IPA materi tata surya.
4. Refleksi (*analisis dan refleksi*): Mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan penerapan metode *role playing* yang telah dilakukan pada siklus I ke siklus II.

Dengan demikian, mengenai prosedur penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *Role Playing* materi Sistem Tata Surya, maka penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus akan dilakukan sesuai dengan pencapaian siswa dalam belajar. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dengan dua siklus.

Gambar 3.1 menunjukkan bahwa **pertama**, sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu peneliti merencanakan secara seksama jenis tindakan yang akan dilakukan. **Kedua**, setelah rencana disusun secara matang, barulah tindakan itu dilakukan. **Ketiga**, bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, peneliti mengamati proses pelaksanaan tindakan itu sendiri dan akibat yang ditimbulkannya. **Keempat**, berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti kemudian melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Jika hasil refleksi menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan atas tindakan yang dilakukan, maka rencana tindakan perlu disempurnakan lagi agar tindakan yang dilaksanakan berikutnya tidak sekedar mengulang apa yang telah diperbuat sebelumnya. Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan secara optimal.

SIKLUS I

1. Tahap Persiapan atau Perencanaan Tindakan, meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan KD Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

- a. Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam mengajar, misalnya buku-buku penunjang, dan alat tulis.
- b. Menyiapkan peralatan dokumentasi, misalnya kamera
- c. Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
- d. Membuat lembar observasi.
- e. Menyiapkan modul pembelajaran.
- f. Menyiapkan buku reward individu dan kelompok siswa.
- g. Menyiapkan lembar penilaian.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP mata pelajaran IPA dengan KD Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Untuk setelahnya guru mengajak siswa-siswi bertanya jawab tentang tata surya.

Pada tahap inti (pelaksanaan pembelajaran) siswa diberi penjelasan mengenai metode pembelajaran *role playing*. Kemudian siswa diberi naskah dialog anggota tata surya oleh guru. Setelah itu siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sambil membaca dialog. Selanjutnya, guru menilai pekerjaan siswa dari kegiatan *role playing* sampai evaluasi.

3. Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan/observasi dilaksanakan untuk mengamati

tingkah laku dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Peneliti sebagai guru pelaksana, sedangkan guru kelas VI sebagai kolabolator melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan kinerja guru (peneliti). Dilaksanakan juga penilaian pada saat melaksanakan pembelajaran dengan metode *role playing* sebagai nilai kombinasi evaluasi.

Pada tahap ini, peneliti dan guru melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah difokuskan pada hasil tes siswa diakhir tindakan.

Hal-hal yang dapat diobservasi sebagai berikut :

- a. Indikator keberhasilan guru yang sudah dicapai: guru berhasil menyampaikan materi pelajaran IPA, ketepatan pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*, peningkatan guru memberikan variasi dalam pembelajaran, dan kesesuaian dalam menyampaikan bimbingan kelas yang dibutuhkan.
- b. Indikator-indikator keberhasilan siswa yang sudah dicapai: Kedisiplinan siswa dalam mengikuti pelajaran IPA, siswa aktif dalam pembelajaran IPA, peningkatan penguasaan materi Sistem Tata Surya siswa.

4. Tahap Analisis dan Refleksi

Tahap ini dilakukan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Hasil yang didapat dari tahap tindakan dan pengamatan dikumpulkan dari tindakan yang dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar dari tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

Peneliti dan guru secara bersama-sama membahas hasil pembelajaran. Hasil menentukan perlu ada pelaksanaan siklus berikutnya.

SIKLUS II

Dalam siklus II ini, hanya untuk menyempurnakan tindakan pada siklus I, permasalahan yang dapat didefinisikan secara jelas karena data hasil pelaksanaan siklus sebelumnya belum diperoleh. Jika masalah masih ada, yaitu masih banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan soal-soal, maka dilaksanakan tahapan seperti siklus sebelumnya, tetapi pada siklus ke II ini, peneliti melaksanakan skenario yang telah disusun dengan perbaikan dari penerapan metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Serta menjelaskan kembali konsep yang kurang dipahami siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang diinginkan. Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian tindakan kelas ini maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Tes

Tes adalah instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dan aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pelajaran. Pemberian tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu tes awal (sebelum pemberian tindakan), tes hasil belajar I (setelah siklus I) dan tes hasil belajar II (setelah selesai siklus II), yang berbentuk pilihan berganda.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

3. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara merupakan sebuah percakapan antara dua orang atau lebih dimana pertanyaan diajukan oleh seseorang yang berperan sebagai pewawancara.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dan informasi yang disajikan dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Teknik observasi langsung

Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai partisipan pasif (observer) sedangkan guru kelas sebagai pelaksana penelitian. Observasi dilakukan oleh peneliti (observer) dan guru kelas (pelaksana penelitian). Observasi dalam penelitian ini berupa observasi langsung yaitu pengamat melihat dan mengamati secara langsung kemudian

mencatat perilaku dan kejadian yang terjadi pada keadaan yang sebenarnya.

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan kelas tempat berlangsungnya pembelajaran mulai dari awal hingga akhir. Pengamatan tersebut, disertai dengan pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Pengamatan dilakukan terhadap kegiatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Data ini digunakan dalam menyusun langkah-langkah perbaikan yang efektif. Instrumen observasi akan lebih efektif jika informasi yang hendak diambil berupa kondisi atau fakta alami, tingkah laku dan hasil kerja responden dalam situasi alami. Sebaliknya, instrumen observasi mempunyai keterbatasan dalam menggali informasi yang berupa pendapat atau persepsi dari subyek yang diteliti. Observasi dipusatkan pada kegiatan siswa dan kegiatan guru kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersifat fleksibel. Tidak berstruktur ketat, tidak dalam suasana formal, dan dapat dilakukan berulang pada informan yang sama.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data kualitatif dengan menggunakan menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan subjek penelitian yang terbatas. Wawancara digunakan untuk mengetahui keadaan siswa kelas VI, yaitu memperoleh data tentang latar belakang siswa, pendidikan, nilai hasil pembelajaran dan sikap terhadap sesuatu.

Dengan wawancara mendalam berharap akan memperoleh informasi yang rinci dan mendalam mengenai bagaimana proses

pembelajaran IPA materi tata surya dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA materi tata surya. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi kelemahan dan kesulitan yang ada dalam pembelajaran IPA materi tata surya, sehingga dengan informasi tersebut dapat diketahui langkah-langkah perbaikan dalam pembelajaran IPA materi tata surya yang lebih efektif.

3. Metode Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan dokumen resmi dan dokumen pribadi. Dengan melakukan pengamatan terhadap dokumen-dokumen dan catatan sekolah mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa. Digunakan untuk memperoleh data berupa nama siswa kelas VI, data nilai siswa, dan sejarah perkembangan MIS Al-Ikhlas Kisaran. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan dokumentasi yang berupa pengambilan video dan foto.

4. Metode Tes

Tujuan penggunaan teknik ini adalah mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA pada setiap siklus dengan menggunakan metode *role playing*. Tes dilakukan untuk mengetahui penguasaan konsep siswa sehingga peneliti dapat merencanakan tindakan yang akan diambil dalam memperbaiki proses pembelajaran. Pemberian tindakan dilakukan melalui dua siklus dan tes dilakukan diakhir siklus untuk mengetahui prestasi belajar tata surya mata pelajaran IPA siswa pada setiap siklus.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Reduksi data

Data penelitian yang telah terkumpul baik melalui tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara kemudian ditelaah oleh peneliti. Reduksi data dilakukan setelah data terkumpul. Kegiatan reduksi meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian data. Setelah diklarifikasi, data dikelompokkan dan kemudian dilanjutkan dengan penyimpulan. Kegiatan reduksi ini bertujuan untuk melihat kesalahan jawaban siswa dalam menyelesaikan soal-soal tentang materi sistem tata surya dan tindakan yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Penyajian data

Data yang telah diklarifikasikan tersebut kemudian disajikan menurut jenis masalah penelitian. Penyajian data dilakukan dengan menampilkan satuan-satuan informasi secara sistematis. Dengan adanya penyajian informasi itu, peneliti akan dapat menarik kesimpulan dengan mudah.

3. Simpulan data

Dalam kegiatan ini ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tidaknya siklus berikutnya dilanjutkan atas permasalahan yang diduga.

- a. Menghitung Tingkat Penguasaan siswa Menurut Nurkencana dalam Maisyaroh bahwa kategori penguasaan siswa adalah sebagai berikut:

Tingkat Penguasaan	Kriteria
90% - 100%	Kemampuan Sangat Tinggi
80% - 89%	Kemampuan Tinggi
65% - 79%	Kemampuan Sedang
55% - 64%	Kemampuan Rendah

0% - 54%	Kemampuan Sangat Rendah
----------	-------------------------

Tabel 3.1 *Tingkat Penguasaan Siswa*

Siswa dikatakan mencapai tingkat penguasaan apabila diperoleh kriteria paling sedikit sedang.

- b. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individual) dapat dihitung dengan menggunakan persamaan berikut:

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah skor yang diperoleh siswa

T₁ : Jumlah skor total

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 75\%$.

- c. Ketuntasan belajar siswa klasikal telah tercapai, dilihat dari presentasi siswa yang sudah tuntas dalam belajar dirumuskan sebagai berikut:

$$PKK = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PKK : Persentase Ketuntasan Klasikal

X : Banyak Siswa yang KB $\geq 75\%$

N : Banyaknya Subjek Penelitian

Suatu kelas dikatakan tuntas jika persentase ketuntasan klasikal mencapai $\geq 85\%$. Dalam skripsi ini hasil belajar dikatakan meningkat apabila persentase KB dan PKK yang diperoleh siswa semakin meningkat dari tes awal yang diberikan sampai pada tes yang dilakukan pada setiap siklus serta sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai tes hasil belajar $\geq 75\%$ dan untuk

mengetahui kesulitan siswa maka dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan serta dari wawancara yang dilakukan setiap akhir siklus.

H. Teknik Menjamin Keabsahan Data

Menjamin keabsahan data pada penelitian tindakan kelas ini diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).

1. Kepercayaan (*Credibility*)

Adapun usaha untuk membuat lebih terpercaya (*credible*) proses, interpretasi dan temuan dalam penelitian ini yaitu dengan cara: a) menginstruksikan peneliti dalam kegiatan pembelajaran agar tidak tergesa-gesa sehingga pengumpulan data dan informasi tentang situasi sosial dan focus penelitian akan diperoleh secara sempurna; b) meningkatkan ketekunan untuk melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan; c) melakukan triangulasi yaitu informasi yang diperoleh dari beberapa sumber diperiksa silang antara data wawancara dengan data pengamatan dan sumber informasi lainnya.

2. Keteralihan (*Transferability*)

Cara yang ditempuh untuk menjamin keteralihan ini adalah dengan melakukan uraian rinci dari data ke teori. Atau dari kasus ke kasus yang lain, sehingga pembaca dapat menerapkannya dalam konteks yang hampir sama.

3. Ketergantungan (*Dependability*)

Dalam pengembangan desain keabsahan data dibangun mulai dari pemilihan kasus dan fokus, dalam hal ini penelitian menggunakan kamera sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data sekaligus

berfungsi sebagai pembuktian untuk menjamin tingkat kebenaran data.

4. Kepastian (*Confirmability*)

Konfirmabilitas identik dengan keabsahan deskriptif dan interpretatif. Beberapa hal yang menjadi pokok diskusi adalah keabsahan subjek, kesesuaian logika antara kesimpulan dan data yang tersedia, pemeriksaan terhadap bias peneliti, ketepatan langkah dalam pengumpulan data dan ketetapan kerangka konseptual yang dibangun berdasarkan data lapangan. Selain itu, setiap data wawancara dan observasi dikonfirmasi ulang kepada informan kunci, dan subjek penelitian lainnya berkaitan dengan kebenaran fakta yang di temukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah

1. Latar Belakang Madrasah

a. Sejarah

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al Ikhlas Kisaran merupakan sebuah madrasah yang berada dibawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Asahan, berdiri sejak tahun 1990. Terletak di Jl. Budi Utomo GG.Suluk Lk VII Kelurahan Mutiara Kecamatan Kisaran Timur Kabupaten Asahan. MIS Al-Ikhlas Kisaran dipimpin oleh Ibu Dra.Rosdiana yang juga merupakan Guru Yang telah Lulus Sertifikasi Di Lingkungan Kantor Kementerian Agama Asahan. Menurut sejarahnya awal mula MIS Al-Ikhlas Kisaran ini berawal dari Perguruan Al-Ikhlas Kisaran. Perguruan Al-Ikhlas ini berdiri sejak tahun 1990, Kemudian seiring dengan berjalannya waktu maka Dapertemen Agama mengeluarkan Piagam Pendirian Madrasah Swasta Al-Ikhlas pada tanggal 12 Agustus 1998.

Dengan berjalannya waktu MIS Al-Ikhlas Kisaran mendapat izin penyelenggaraan pendidikan tingkat Madrasah yang surat izinnya dikeluarkan oleh kantor Dapertemen agama Kabupaten Asahan yang dikepalai oleh Drs. H.A. Muin Isma Nasution.

Kemudian pada tahun 2015 Perguruan Al-Ikhlas diubah menjadi Yayasan Pendidikan Al-Ikhlas Kisaran sampai pada saat ini. Selama MIS Al-Ikhlas Kisaran ini berdiri hingga sekarang ada beberapa yang telah menjabat menjadi Kepala Madrasah, yaitu :

- 1) A. Halim, pada tahun 1990 s/d 2013.
- 2) Dra Rosdiana, S.Pd pada tahun 2013 s/d sekarang.

b. Letak Geografis

Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al Ikhlas Kisaran merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Jl. Budi Utomo Gg. Suluk Lk VII Kelurahan Mutiara Kecamatan Kisaran Timur Kabupaten Asahan. Lokasi MIS Al-Ikhlas Kisaran terletak pada geografis yang cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MIS Al-Ikhlas Kisaran ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

c. Identitas MIS Al Ikhlas Kisaran

- 1) Nama Lembaga : MIS Al Ikhlas Kisaran
- 2) Alamat / desa : Jl. Budi Utomo Gg. Suluk Lk. VII
Mutiara
- 3) Kecamatan : Kisaran timur
- 4) Kabupaten : Asahan
- 5) Propinsi : Sumatera Utara
- 6) Kode Pos : 21223
- 7) Status Sekolah : Swasta
- 8) Status Lembaga MI : Kementerian Agama
- 9) No SK Kelembagaan : 803 Tahun 2015
- 10) Tahun didirikan : 1990
- 11) Status Tanah : Wakaf
- 12) Luas Tanah : 6 rante
- 13) No.SK Kepala Sekolah : MI 02.03 / 01 / 2020
- 14) Status akreditasi : B
- 15) No dan SK akreditasi : 490/BAN-SM/SK/2019

2. Sarana dan Prasarana

NO	Ruangan	Jumlah	Keadaan
1	Kantor Kepala	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Perpustakaan	1	Baik
4	Mushola	1	Baik
5	Ruang Belajar	10	Kurang Baik
6	Toilet	2	Kurang Baik

Table 4.1 Sarana dan Prasarana MIS Al-Ikhlas

B. Data Guru Dan Siswa MIS Al-Ikhlas Kisaran

a. Data Guru

Guru dan staf yang ada di Sekolah MIS Al-Ikhlas berjumlah 17 orang termasuk kepala sekolah, Guru dan Operator Sekolah, dengan pendidikan S1 sebanyak 16 orang dan D3 sebanyak 1 orang.

b. Data Siswa

Kelas	Ruang Belajar	Jumlah
1	2 ruang	56 siswa
2	2 ruang	54 siswa
3	2 ruang	52 siswa
4	2 ruang	54 siswa
5	2 ruang	52 siswa
6	2 ruang	56 siswa

Table 4.2 Data Siswa MIS Al-Ikhlas

B. Hasil Penelitian

1. Prasiklus

Berdasarkan hasil pengamatan prasiklus yang dilaksanakan melalui *Pretest* pada tanggal 7 Agustus 2021, didapat hasil belajar peserta didik pada table 4.3, sebagai berikut:

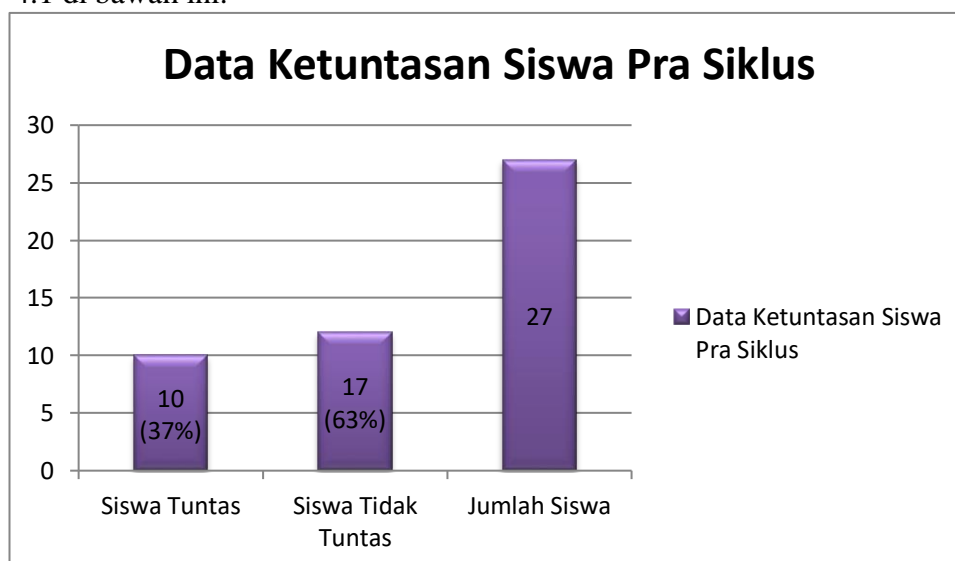
DAFTAR NILAI PRATINDAKANSISWA PADA PRASIKLUS					
NO	NAMA SISWA	L/P	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	Khairul Nijam	L	65	55	Belum Tuntas
2	Kirania Chika Azzahra Manurung	P	65	70	Tuntas
3	Lukmanul Hafiz	L	65	55	Belum Tuntas
4	M. Aryo Fahrezk	L	65	55	Belum Tuntas
5	M. Rasya Al Rofi	L	65	45	Belum Tuntas
6	M. Reza Pahlepi	L	65	65	Tuntas
7	M. Umar Yazid	L	65	50	Belum Tuntas
8	M.Ridho	L	65	65	Tuntas
9	Maylita Ansyraini	P	65	40	Belum Tuntas
10	Muammar Z.S Marpaung	L	65	50	Belum Tuntas
11	Muhammad Agung Ramadhan	L	65	55	BelumTuntas
12	Nadine Andini	P	65	70	Tuntas
13	Nayla Dwi Kirana	P	65	55	Belum Tuntas
14	Nazree Khadafi Amri Lubis	P	65	50	Belum Tuntas
15	Nazwa Asy Syifa	P	65	55	Belum Tuntas
16	Raihan Hakim Lubis	L	65	70	Tuntas
17	Raisya Aqila Rais	P	65	75	Tuntas
18	Raysah Nasution	P	65	60	Belum Tuntas
19	Reyvan Alfaridzy	L	65	50	Belum Tuntas
20	Riko Adriansyah	L	65	65	Tuntas
21	Rumaysya Hafizah	P	65	75	Tuntas
22	Sabilan Rosad	L	65	65	Tuntas

23	Surya Herlambang	L	65	50	Belum Tuntas
24	Syifa Azhuro	P	65	70	Tuntas
25	Tania Ade Oktari	P	65	60	Belum Tuntas
26	Zidan Hanafi	L	65	55	Belum Tuntas
27	Zulfahmi Pratama	L	65	45	Belum Tuntas
NILAI TERTINGGI		75			
NILAI TERENDAH		40			
NILAI RATA-RATA KELAS		58.33			
JUMLAH SISWA TUNTAS		10 (37%)			
JUMLAH SISWA BELUM TUNTAS		17 (63%)			

Table 4.3 Hasil Pengamatan Prasiklus

Berdasarkan pada table 4.3 diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil *Pretest* siswa mencapai 58,33. Hasil ini didapat dari 27 siswa dengan perolehan nilai tertinggi di kelas 70, sedangkan nilai terendah di kelas 40. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 10 siswa (37%), dan yang belum tuntas sekitar 17 siswa (63%).

Apabila disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini:



Gambar 4.1 Grafik Pengamatan Prasiklus

Pada grafik di atas dapat diketahui bahwa, pada tahapan prasiklus peserta didik yang telah mencapai target tuntas terdapat 10 siswa dengan persentase 37%, adapun peserta didik yang belum tuntas mencapai 17 siswa dengan persentase 63%.

2. Siklus I

Pada tanggal 19 Agustus 2021, peneliti melakukan Perbaikan Pembelajaran Siklus I. Sesuai dengan table 4.4 hasil evaluasi dan distribusi nilai Siklus I, sebagai berikut:

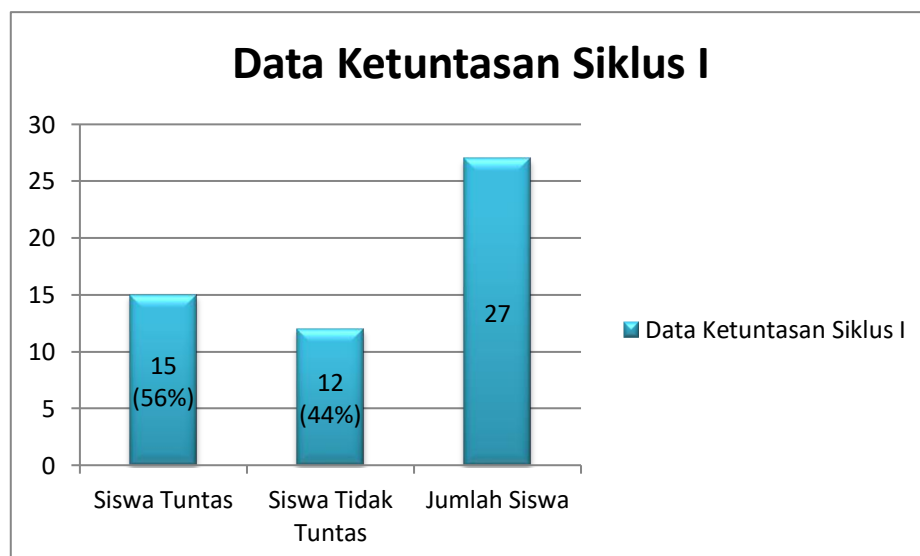
DAFTAR NILAISISWA PADA SIKLUS I					
NO	NAMA SISWA	L/P	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	Khairul Nijam	L	65	60	Belum Tuntas
2	Kirania Chika Azzahra Manurung	P	65	70	Tuntas
3	Lukmanul Hafiz	L	65	65	Tuntas
4	M. Aryo Fahrezk	L	65	70	Tuntas
5	M. Rasya Al Rofi	L	65	60	Belum Tuntas
6	M. Reza Pahlepi	L	65	65	Tuntas
7	M. Umar Yazid	L	65	60	Belum Tuntas
8	M.Ridho	L	65	70	Tuntas
9	Maylita Ansyraini	P	65	50	Belum Tuntas
10	Muammar Z.S Marpaung	L	65	60	Belum Tuntas
11	Muhammad Agung Ramadhan	L	65	60	Belum Tuntas
12	Nadine Andini	P	65	70	Tuntas
13	Nayla Dwi Kirana	P	65	60	Belum Tuntas
14	Nazree Khadafi Amri Lubis	P	65	55	Belum Tuntas
15	Nazwa Asy Syifa	P	65	60	Belum Tuntas
16	Raihan Hakim Lubis	L	65	70	Tuntas
17	Raisya Aqila Rais	P	65	75	Tuntas
18	Raysah Nasution	P	65	65	Tuntas
19	Reyvan Alfaridzy	L	65	60	Belum Tuntas
20	Riko Adriansyah	L	65	75	Tuntas
21	Rumaysya Hafizah	P	65	90	Tuntas
22	Sabilan Rosad	L	65	70	Tuntas
23	Surya Herlambang	L	65	60	Belum Tuntas
24	Syifa Azhuro	P	65	75	Tuntas
25	Tania Ade Oktari	P	65	65	Tuntas
26	Zidan Hanafi	L	65	65	Tuntas

27	Zulfahmi Pratama	L	65	60	Belum Tuntas
NILAI TERTINGGI		90			
NILAI TERENDAH		50			
NILAI RATA-RATA KELAS		65.37			
JUMLAH SISWA TUNTAS		15 (56%)			
JUMLAH SISWA BELUM TUNTAS		12 (44%)			

Table 4.4 Hasil Pengamatan Siklus I

Berdasarkan pada table 4.4 diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan sehingga mencapai 65,37. Hasil ini didapat dari 27 siswa dengan perolehan nilai tertinggi di kelas 90, sedangkan nilai terendah di kelas 50. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 15 siswa (56%), dan yang belum tuntas sekitar 12 siswa (44%).

Apabila disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini:



Gambar 4.2 Grafik Pengamatan Siklus I

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa, pada tahapan Siklus I peserta didik yang telah mencapai target tuntas meningkat yang terdapat 15 siswa dengan persentase 56%, adapun peserta didik yang belum tuntas mencapai 12 siswa dengan persentase 44%.

3. Siklus II

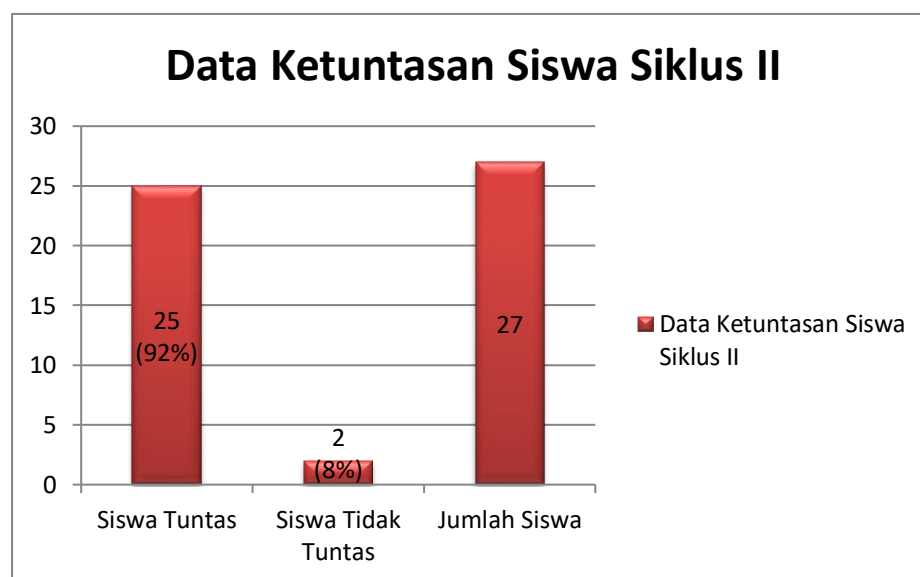
Pada tanggal 31 Agustus 2021, peneliti melakukan Perbaikan Pembelajaran Siklus II. Sesuai dengan table 4.5 hasil evaluasi dan distribusi nilai Siklus II, sebagai berikut:

DAFTAR NILAISISWA PADA SIKLUS II					
NO	NAMA SISWA	L/P	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	Khairul Nijam	L	65	70	Tuntas
2	Kirania Chika Azzahra Manurung	P	65	85	Tuntas
3	Lukmanul Hafiz	L	65	75	Tuntas
4	M. Aryo Fahrezk	L	65	80	Tuntas
5	M. Rasya Al Rofi	L	65	70	Tuntas
6	M. Reza Pahlepi	L	65	65	Tuntas
7	M. Umar Yazid	L	65	70	Tuntas
8	M.Ridho	L	65	75	Tuntas
9	Maylita Ansyraeni	P	65	60	Belum Tuntas
10	Muammar Z.S Marpaung	L	65	80	Tuntas
11	Muhammad Agung Ramadhan	L	65	75	Tuntas
12	Nadine Andini	P	65	70	Tuntas
13	Nayla Dwi Kirana	P	65	65	Tuntas
14	Nazree Khadafi Amri Lubis	P	65	60	Belum Tuntas
15	Nazwa Asy Syifa	P	65	70	Tuntas
16	Raihan Hakim Lubis	L	65	85	Tuntas
17	Raisya Aqila Rais	P	65	80	Tuntas
18	Raysah Nasution	P	65	75	Tuntas
19	Reyvan Alfaridzy	L	65	70	Tuntas
20	Riko Adriansyah	L	65	85	Tuntas
21	Rumaysya Hafizah	P	65	100	Tuntas
22	Sabilan Rosad	L	65	85	Tuntas
23	Surya Herlambang	L	65	80	Tuntas
24	Syifa Azhuro	P	65	100	Tuntas
25	Tania Ade Oktari	P	65	80	Tuntas
26	Zidan Hanafi	L	65	85	Tuntas
27	Zulfahmi Pratama	L	65	70	Tuntas
NILAI TERTINGGI		100			
NILAI TERENDAH		60			
NILAI RATA-RATA KELAS		76.48			
JUMLAH SISWA TUNTAS		25 (92%)			
JUMLAH SISWA BELUM TUNTAS		2 (8%)			

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Siklus II

Berdasarkan pada table 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan sehingga mencapai 76,48. Hasil ini didapat dari 27 siswa dengan perolehan nilai tertinggi di kelas 100, sedangkan nilai terendah di kelas 60. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 25 siswa (92%), dan siswa yang belum tuntas hanya 2 siswa (8%).

Apabila disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat pada gambar 4.3 di bawah ini:



Gambar 4.3 Grafik Pengamatan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa, pada tahapan Siklus II peserta didik yang telah mencapai target tuntas mengalami peningkatan, 25 siswa dinyatakan tuntas dalam Siklus II (92%), dan 2 siswa belum tuntas (8%).

4. Rekapitulasi Nilai

Pada tabel 4.6 di bawah ini terdapat rekapitulasi nilai siswa mulai dari prasiklus hingga akhir siklus II, tabel tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

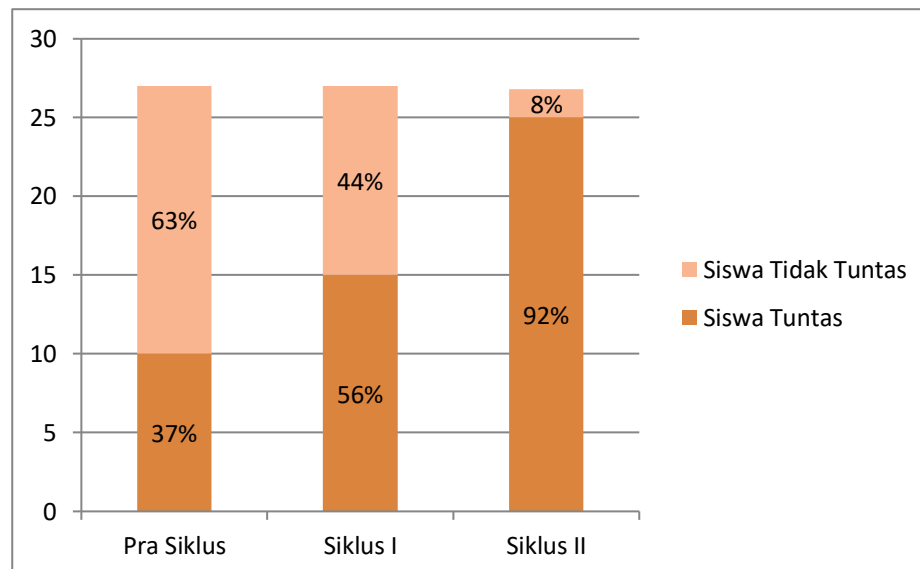
DAFTAR REKAPITULASI NILAI				
NO	NAMA	HASIL YANG DIPEROLEH		
		PRETEST	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Khairul Nijam	55	60	70
2	Kirania Chika Azzahra Manurung	70	70	85
3	Lukmanul Hafiz	55	65	75
4	M. Aryo Fahrezk	55	70	80
5	M. Rasya Al Rofi	45	60	70
6	M. Reza Pahlepi	65	65	65
7	M. Umar Yazid	50	60	70
8	M.Ridho	65	70	75
9	Maylita Ansyraini	40	50	60
10	Muammar Z.S Marpaung	50	60	80
11	Muhammad Agung Ramadhan	55	60	75
12	Nadine Andini	70	70	70
13	Nayla Dwi Kirana	55	60	65
14	Nazree Khadafi Amri Lubis	50	55	60
15	Nazwa Asy Syifa	55	60	70
16	Raihan Hakim Lubis	70	70	85
17	Raisya Aqila Rais	75	75	80
18	Raysah Nasution	60	65	75
19	Reyvan Alfaridzy	50	60	70
20	Riko Adriansyah	65	75	85
21	Rumaysya Hafizah	75	90	100
22	Sabilan Rosad	65	70	85
23	Surya Herlambang	50	60	80
24	Syifa Azhuro	70	75	100
25	Tania Ade Oktari	60	65	80
26	Zidan Hanafi	55	65	85
27	Zulfahmi Pratama	45	60	70
NILAI RATA-RATA		58.33	65.37	76.48
NILAI TERTINGGI		75	90	100
NILAI TERENDAH		40	50	60
JUMLAH SISWA TUNTAS		10 (37%)	15 (56%)	25 (92%)
JUMLAH SISWA BELUM TUNTAS		17 (63%)	12 (44%)	2 (8%)

Tabel 4.6 Data Rekapitulasi Nilai Pembelajaran IPA

Berdasarkan pada hasil table 4.6 data rekapitulasi, peneliti mengamati bahwa pembelajaran yang dilakukan mengalami peningkatan yang sangat baik. Pengamatan pada tahapan prasiklus pada 27 siswa di kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa mencapai 58,33. Perolehan nilai tertinggi di kelas 75, sedangkan nilai terendah di kelas 40. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 10 siswa (37%), dan yang belum tuntas sekitar 17 siswa (63%). Pengamatan pada tahapan siklus I dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan sehingga mencapai 65,37. Hasil ini perolehan dari nilai tertinggi di kelas 90, sedangkan nilai terendah di kelas 50. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 15 siswa (56%), dan yang belum tuntas sekitar 12 siswa (44%). Dan yang terakhir pada pengamatan pada tahapan Siklus II dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan kembali sehingga mencapai 76,48. Hasil ini didapat dari perolehan nilai tertinggi di kelas 100, sedangkan nilai terendah di kelas 60. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 25 siswa (92%), dan siswa yang belum tuntas hanya sebanyak 2 siswa (8%).

Berdasarkan data tersebut, rekapitulasi nilai keseluruhan mulai dari tahapan prasiklus, siklus I hingga siklus II, hasil peserta didik dalam mencapai target ketuntasan, mengalami kenaikan. Hal ini berarti bahwa penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dapat membantu keaktifan peserta didik dalam memahami materi Sistem Tata Surya . semua hal tersebut terlihat dari nilai yang dicapai oleh peserta didik setiap tahapan siklus.

Apabila disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat pada gambar 4.4 di bawah ini:



Gambar 4.4 Grafik Data Rekapitulasi Nilai Pembelajaran IPA

Berdasarkan gambar 4.4 di atas, yaitu grafik rekapitulasi persentase target ketuntasan peserta didik dalam tahapan prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui bahwa pada tahapan prasiklus didapatkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa saja dari 27 peserta didik (37%), dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 17 siswa (63%). Pada tahapan siklus I didapatkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa dari 27 peserta didik (56%), dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 12 siswa (44%). Pada tahapan siklus II didapatkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 25 siswa (92%), dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 2 siswa (8%).

C. Pembahasan

1. Prasiklus

Berdasarkan data dan fakta yang terjadi, selama peneliti melakukan penelitian, terlihat pada tabel 4.3 dan gambar 4.1 hasil pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang didapat melalui *pretest*

yang peneliti adakan, menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang belum tuntas atau mencapai batas KKM yang diberikan sekolah. Peneliti mendapat hasil persentase siswa yang berhasil mencapai minimal KKM hanya 37%, yaitu sebanyak 10 siswa saja dari 27 peserta didik. Hal ini jauh sekali dengan persentase siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPA yang mencapai 63%, yaitu sebanyak 17 siswa. Hal ini merupakan nilai hasil belajar peserta didik yang tidak memuaskan bagi pendidik.

Pada tahap prasiklus, berdasarkan hasil dari catatan teman sejawat dan nilai pretest yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik, banyak dari mereka yang belum memahami materi Sistem Tata Surya. Pendidik yang kurang pengetahuan mengenai penerapan macam-macam metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam untuk menjelaskan materi dalam proses pembelajaran menjadi penyebab utama dalam hal ini. Untuk itu, pendidik membicarakan setiap refleksi pembelajaran dan model yang akan diterapkan selanjutnya dengan teman sejawat, juga menambah pengetahuan tentang beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan materi, selain metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan latihan soal.

Faktor lain yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah dalam penjelasan materi IPA pendidik hanya cenderung menggunakan metode ceramah saja. Teman sejawat juga mencatat bahwa dalam mengajar pendidik cenderung hanya menyuruh siswa mencatat tulisan yang ada di papan tulis dan tidak ada tambahan media menarik yang digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pendidik mulai mencari tahu mengenai beberapa metode pembelajaran IPA yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, selain daripada metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal.

Menurut pengamatan teman sejawat, dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik lebih mengarah pada *Teacher Center*, dimana pendidik kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, dan sumber

informasi juga didapatkan secara keseluruhan oleh pendidik sendiri, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat. Dalam hal ini peneliti, pendidik dan teman sejawat serta guru lainnya bertukar pikiran mengenai penggunaan metode yang bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Pengamatan lain yang peneliti dapatkan dan serupa dengan catatan teman sejawat adalah kecenderungan pendidik dalam menyampaikan materi sesuai dengan buku paket yang ada, tidak ada penambahan materi dari luar yang bisa memperluas pengetahuan siswa mengenai materi yang diajarkan.

Pada awal tahapan penelitian, teman sejawat juga mencatat bahwa kurangnya variasi soal yang diberikan kepada peserta didik. Pendidik cenderung mengambil contoh soal yang ada pada buku paket dalam satu bentuk saja. Sehingga pada tahapan siklus selanjutnya peneliti membuat soal yang telah disesuaikan dengan metode yang dipakai.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik juga tidak teratur, hal ini didapat dari catatan teman sejawat bahwa dalam setiap pembuka, inti, dan penutup pendidik tidak menentukan batas waktu untuk setiap kegiatan, contohnya dalam mengerjakan soal yang diberikan, RPP yang telah dibuat oleh pendidik juga kurang sesuai dengan apa yang dilakukan oleh pendidik sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien.

2. Siklus I

Berdasarkan pada fakta dan data yang didapat selama melaksanakan penelitian, serta melihat tabel 4.4 dan gambar 4.2 hasil pembelajaran siswa yang merupakan tahapan siklus I pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya menunjukkan adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik. Didapat hasil persentase siswa yang telah mencapai ketuntasan mencapai 56% yaitu

15 siswa dari 27 siswa, dan siswa yang belum mencapai ketuntasan menurun menjadi 44% yaitu 12 siswa dari 27 siswa.

Pada siklus I ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Metode pembelajaran ini dimulai dengan instruksi peneliti untuk membuat kelompok dengan anggota 9 siswa di setiap kelompoknya, dikarenakan ada 27 peserta, maka kelompok yang didapat adalah 3 kelompok. Dari 3 kelompok yang sudah dibentuk, peneliti mulai menjelaskan masalah yang akan dibahas pada pertemuan hari ini, lalu setelah selesai peneliti memberikan instruksi kepada masing-masing kelompok untuk menentukan setiap ketua kelompok pada kelompok mereka. Setelah terbentuk, masing-masing dari ketua kelompok mengambil dialog untuk memainkan peran dalam metode *Role Playing*, ketua bertanggung jawab membagi peran kepada setiap anggota kelompoknya yang dirasa sesuai dengan karakter anggotanya. Selanjutnya, peneliti memberikan waktu kepada kelompok untuk mendiskusikan dan mendalami peran yang akan mereka tiru, peneliti juga memberikan demonstrasi kepada kelompok bagaimana cara bermain peran dalam pembelajaran IPA materi Sistem Tata Surya serta memberikan tugas kepada kelompok yang menunggu giliran bermain peran untuk mengamati dan mencatat informasi yang didapat dari kelompok yang bermain peran.

Hal ini membuat semua peserta didik antusias dengan peran yang mereka pilih atau dapatkan, karena mereka akan memerankan masing-masing planet dan berdialog dengan planet lainnya, layaknya planet dalam sistem tata surya. Namun dalam pengamatan teman sejawat, masih ada beberapa siswa yang malu dalam menjalankan perannya, dan pada akhirnya tidak terlalu aktif serta menjadi kurang mendalami peran yang dimainkan. Peserta didik yang aktif dan antusias, memainkan peran dengan cukup baik, sedangkan yang tidak aktif atau malu hanya mengamati saja. Kekhawatiran peneliti merasa perlu menambah kegiatan pada pembelajaran yang dilakukan sehingga

bisa membangkitkan semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.

Pada tahapan siklus II, peneliti memahami bahwa penggunaan metode *Role Playing* masih terlalu asing bagi peserta didik, sehingga masih banyak dari mereka yang tidak aktif dalam pembelajaran dan malu untuk memainkan peran yang dimainkan. Untuk itu, peneliti dan teman sejawat berdiskusi untuk pemecahan masalah tersebut, sehingga pada tahap selanjutnya peneliti memberikan *ice breaking* pada saat proses belajar sedikit jenuh dan untuk membangkitkan semangat peserta didik, contoh: senyum mantap atau senam otak. Peneliti juga memberikan *reward* kepada kelompok yang berhasil mendapat nilai observasi yang tinggi serta memainkan peran dengan baik.

3. Siklus II

Berdasarkan pada data dan catatan teman sejawat serta tabel 4.5 dan gambar 4.3 yang didapatkan dari hasil pengamatan, hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya yang merupakan tahapan siklus II mengalami kenaikan yang memuaskan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik. Didapatkan hasil persentase siswa yang telah mencapai ketuntasan mencapai 92% yaitu sebanyak 25 peserta didik mencapai ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah yaitu KKM 65, dan siswa yang belum mencapai ketuntasan hanya 2 siswa (8%) saja.

Pada tahapan siklus II ini, peneliti tetap memilih menggunakan metode Pembelajaran *Role Playing*, yang melibatkan keaktifan siswa secara keseluruhan dalam belajar dengan cara bermain peran. Terdapat penambahan *ice breaking* dan juga *reward* untuk menambah semangat dan mengurangi rasa malu pada beberapa siswa dalam proses belajar sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan peneliti mendapatkan hasil yang ingin dicapai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya pada siswa kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran, sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran tergolong cukup rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan nilai rata-rata siswa 58,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 37%.
2. Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya di kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, dikarenakan metode ini mengajak siswa untuk berperan disetiap kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sesudah penerapan metode *Role Playing* cenderung meningkat disetiap siklus. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes awal (*pretest*) dengan rata-rata kelas 58,33 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 37%, siklus I nilai rata-rata kelas 65,37 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56%, dan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76,48 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92%. Dengan demikian penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajarsiswa pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya pada siswa kelas VI MIS Al-Ikhlas Kisaran tahun pelajaran 2021/2022

B. Saran

Berdasarkan dengan simpulan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan antara lain:

1. Bagi siswa

Siswa hendaknya lebih berperan secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran tata surya melalui metode pembelajaran *Role Playing*, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Di samping itu siswa perlu memberikan masukan ataupun saran apabila siswa kurang setuju terhadap cara mengajar guru yang bersangkutan, sehingga pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

2. Bagi guru

Guru hendaknya mengembangkan dan memanfaatkan pembelajaran dengan merancang proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan salah satunya dengan metode pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran tata surya. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dan tercipta suasana pembelajaran yang baru dan kondusif. Hal ini membuat siswa tidak mudah bosan dan tetap semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi kepala sekolah

Kepala Sekolah hendaknya memotivasi guru guna meningkatkan kompetensinya agar lebih memperluas wawasan mengenai model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Untuk itu Peneliti menyarankan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* sebagai metode pembelajaran alternatif dalam pembelajaran tata surya di kelas tinggi sekolah dasar maupun MI. Disamping itu, Kepala sekolah meningkatkan kompetensi

guru, karena kompetensi tersebut berpengaruh pada kinerja guru dalam pembelajaran di kelas.

4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa agar lebih cermat mengupayakan pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran yang menerapkan metode *Role Playing*. Jika ada permasalahan yang sama pada materi yang berbeda peneliti lain dapat menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Bakar, Rosdiana. 2017. *Dasar-dasar Kependidikan*. Medan; Gema Ihsani, Medan.
- An-Nawawi, Imam. 2015. *Riyadus Shalihin*. Pustaka Al-Kautsar: Jakarta.
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Quran dan Tafsirnya (Jilid X)*. Jakarta: Lentera Abadi.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka cipta.
- Hisbullah dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.
- Huda, Shofiah Nurul, Fira Afrina. 2020. Rasulullah Sebagai Role Model Bagi Pendidik (Kajian Terhadap Al-Qur'an Surah Al-Ahzab Ayat 21). *Journal of Islamic Education (FJIE)*. Vol. 1(1). Medan: UINSU.
- Husamah, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Izzan, Ahmad dan Saehudin. 2016. *Hadist pendidikan*. Humaniora: Bandung.
- Kartini, Tien. 2007. "Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung" dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*. Bandung: Jurnal Pendidikan, Nomor: 8 - Oktober 2007.
- Karwono dan Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Kurniasih, Imas dan Berlin sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran* (kata pena).
- Lamiran, Sudarmaji. 2011. *Strategi Pembelajaran sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Mirdanda, Arsyi. 2018. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*. Kalimantan Barat: Yudha English Galery.
- Mulyasa, E.. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Cet 5. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono. 2011. *Strategi Pembelajaran*. UIN_Maliki Press.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Presindo.
- Nilakusmawati, Desak Putu Eka, dkk. 2015. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Rositawaty. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 6*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Salim, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Sari, Binar Rosvita. 2012. *Peningkatan Penguasaan Tata Surya Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Pekuncen 04 Kroya Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an*. Vol 1 (1). Jakarta: Lentera Hati.
- Siddiq, Rohman. 2016. *Penerapan metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Tahun Ajaran 2015/2016*. Lampung: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro.
- Sulistyanto, Heri, 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 6*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Syafaruddin, dkk. 2019. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan pembelajaran. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: RajaGrafindo Persada.

- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. 2012. Jakarta: Vicimedia.
- Wisudawati, Asih Widi. 2014. *Metode Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, Moh. 2015. *Teori dan Metode Pembelajaran*. Jatim: Madani.
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta; Kencana.

LAMPIRAN

1. Rincian Waktu Dan Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																																			
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan judul skripsi	■																																			
2	Penhyetujuan judul			■																																	
3	Penyusunan proposal					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																				
4	Pengajuan proposal																			■																	
5	Bimbingan proposal																			■																	
6	Seminar proposal																											■									

2. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-15315/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/08/2021

06 Agustus 2021

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala MIS AL-IKHLAS KISARAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

Nama : Sonia Desmawar Dhani
NIM : 0306173183
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 09 Desember 1998
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester : VIII (Delapan)
Alamat : Jl. Pancing 3 Gg. Bilal Lingk. V Kelurahan Besar Kecamatan Medan Labuhan

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di MIS AL-IKHLAS KISARAN, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Penerapan Metode Role Playing Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 MIS Al-Ikhlal Kisaran

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 06 Agustus 2021
a.n. DEKAN
Ketua Prodi PGMI



Digitally Signed

Dr. Sapri, S.Ag. MA
NIP. 197012311998031023

Tembusan:

- Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Info : Silahkan scan QRCode diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keaslian surat

3. Surat Balasan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ASAHAN
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA AL – IKHLAS KISARAN
JALAN BUDI UTOMO GANG SULUK LK. VII MUTIARA
KODE POS 21223
KEC. KOTA KISARAN TIMUR KAB. ASAHAN
NSM : 111212090042 **NPSN : 60703628**

SURAT KETERANGAN

Nomor : MI. 02 / 03 / 140 / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah MIS AL – IKHLAS Kisaran, Kecamatan Kota Kisaran Timur Kabupaten Asahan Provinsi Sumatera Utara menerangkan bahwa :

Nama	: Sonia Desmawar Dhani
Tempat / Tanggal Lahir	: Medan / 09 Desember 1998
Jenis Kelamin	: Perempuan
NIM	: 0306173183
Semester	: VIII (Delapan)
Program Study	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas	: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
Waktu Penelitian	: 06 Agustus 2021 s/d 7 September 2021

Adalah benar mahasiswa yang beridentitas diatas telah melakukan penelitian di MIS AL IKHLAS Kisaran pada tanggal 06 Agustus 2021 s/d 7 September 2021 dengan judul : **“Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Pada Kelas VI MIS AL-IKHLAS Kisaran Tahun Ajaran 2021/2022”**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kisaran, 04 Agustus 2021

Kepala MIS AL IKHLAS Kisaran



Dra. **ROSDIANA**

4. Pedoman Wawancara Guru Pratindakan

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU SEBELUM DITERAPKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPA MENGENAI MATERI SISITEM TATA SURYA

1. Bagaimana pembelajaran IPA yang ibu lakukan di MIS Al-Ikhlas Kisaran?
Pembelajaran berjalan secara umum dan biasa saja, terutama pada pembelajaran IPA materi Sistem Tata Surya, saya lebih sering menggunakan metode ceramah, yang kemudian akan ada sesi tanya jawab. Karena penguasaan materi di kelas VI lebih singkat jadi saya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja.
2. Kendala apa saja yang sering ibu temui saat pembelajaran berlangsung?
Kalau kendalanya sih lumayan ya dek, ada beberapa kendala yang biasa seperti siswa kurang paham namun mereka tidak bertanya, mereka hanya diam, kemungkinan karena malu untuk bertanya. Kendala lain banyak siswa yang sering mengantuk saat belajar, atau membuat keributan seperti mengganggu teman sebangkunya dan juga sering mengobrol dengan temannya saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini saya ketahui setelah saya mengadakan evaluasi kepada mereka dan ketahuan bahwa hanya beberapa siswa saja yang memperhatikan selama pembelajaran.
3. Apakah dalam pembelajaran ibu menggunakan metode tertentu?
Iya dek, saya menggunakan metode yang umum seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.
4. Bagaimana keaktifan siswa saat proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA?
Keaktifan siswa dalam kelas saya lihat kurang sekali dek, setiap pembelajaran itu hanya beberapa siswa saja yang aktif ya siswanya hanya

itu-itu saja. Siswa yang memang aktif dan menonjol biasanya sering bertanya, biasanya itu siswa yang mendapat peringkat 10 besar saja.

5. Apakah dengan metode yang ibu lakukan membuat hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA sudah baik?

Khusus pembelajaran IPA masih tergolong rendah dek, banyak siswa yang gagal dalam tes yang saya adakan, dan kebanyakan nilai masih dibawah KKM.

Kesimpulan hasil wawancara:

Pembelajaran IPA di sekolah MIS Al-Ikhlas Kisaran, guru selama ini lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Beberapa kendala yang dihadapi guru saat proses pembelajaran adalah siswa yang kurang paham mengenai penjelasan guru namun tidak bertanya, serta ditemui juga siswa yang mengantuk, berbicara dengan teman, dan mengganggu temannya sendiri. Dari segi keaktifan siswa masih kurang, hal ini diketahui dari nilai tes yang dilakukan masih banyak nilai siswa yang masih rendah.

Narasumber,
Guru Kelas VI MIS Al-Ikhlas



Eva Laili Erawati, S.Pd
NIP. -

Pewawancara,



Sonia Desmawar Dhani
NIM. 0306173183

5. Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU SETELAH DITERAPKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPA MENGENAI MATERI SISITEM TATA SURYA

1. Bagaimana menurut ibu mengenai pembelajaran dengan metode yang saya lakukan?

Pembelajaran berjalan secara baik, kamu menggunakan metode yang bisa membuat siswa aktif dan mau menunjukkan bakat mereka dalam pembelajaran. Metode yang kamu pakai sangat bagus untuk penerapan belajar sambil bermain yang disukai siswa.

2. Bagaimana menurut ibu mengenai cara mengajar saya?

Cara mengajar kamu bagus, kamu banyak memakai media anak-anak suka, power point yang kamu gunakan juga bagus, sesuai dengan karakter anak yang kamu ajarkan, berwarna dan bagus. Kamu juga pandai menguasai kelas, disaat siswa kurang perhatian, kamu bisa membuat mereka fokus kembali dengan permainan yang kamu lakukan.

3. Bagaimana menurut ibu mengenai hasil belajar siswa pada pelajaran IPA khususnya materi Sistem Tata Surya?

Alhamdulillah, saya sangat senang. Hasil belajar mereka bagus, seperti yang kamu perlihatkan dalam tabel rekapitulasi nilai. Saya harap mereka tetap mempertahankan nilai mereka.

4. Bagaimana menurut ibu mengenai keaktifan siswa saat proses pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang saya gunakan?

Saya melihat mereka sangat antusias selama pembelajaran dengan kamu. Saya juga melihat banyak yang berani unjuk diri dalam belajar, keaktifan siswa dalam bertanya, dan dalam bermain peran juga bagus.

5. Apakah ibu akan menggunakan metode yang lebih bervariasi lagi dalam mengajar?

Setelah melihat kamu, saya juga belajar banyak mengenai macam-macam metode lain yang bisa saya gunakan dalam pembelajaran, saya ingin siswa saya lebih aktif lagi dan nilai rata-rata kelas mereka meningkat.

Kesimpulan hasil wawancara:

Pembelajaran IPA di sekolah MIS Al-Ikhlas Kisaran, guru mengatakan bahwa, peneliti dalam mengajar menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran, hal ini termasuk keaktifan siswa dalam bertanya, keantusiasan siswa, dan keberanian siswa dalam menunjukkan bakat untuk bermain peran. Peningkatan hasil belajar ini terpengaruh dari penggunaan metode *Role Playing* yang digunakan oleh peneliti dan menjadi pengetahuan bagi guru untuk menggunakan metode yang lebih bervariasi dalam mengajar.

Narasumber,
Guru Kelas VI MIS Al-Ikhlas



Eva Laili Erawati, S.Pd
NIP.

Pewawancara,



Sonia Desmawar Dhani
NIM. 0306173183

6. Pedoman Wawancara Siswa Pratindakan

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA SEBELUM DITERAPKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPA MENGENAI MATERI SISTEM TATA SURYA

1. Apakah kamu suka dengan mata pelajaran IPA?
2. Apakah kamu suka dengan pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya?
3. Apakah kamu aktif di kelas saat proses belajar?
4. Apakah kamu aktif bertanya saat pembelajaran IPA berlangsung?
5. Apa kesan kamu terhadap pembelajaran IPA yang diajarkan oleh gurumu di kelas?

Kesimpulan hasil wawancara:

Wawancara dilakukan dengan siswa kelas VI secara acak, hasil wawancara memperoleh jawaban yang beragam, sebagai berikut:

Ringkasan jawaban pertanyaan 1:

Secara keseluruhan siswa suka dengan pembelajaran IPA, hanya 6 siswa yang kurang suka dengan mata pelajaran IPA.

Ringkasan jawaban pertanyaan 2:

16 siswa suka dengan materi system tata surya, 9 siswa kurang senang dengan materi system tata surya.

Ringkasan jawaban pertanyaan 3:

6 siswa merasa kesulitan saat pembelajaran karena kurang paham dengan materi yang diajarkan, 2 siswa mengantuk saat pembelajaran, 4 siswa tidak paham namun tidak bertanya, 3 siswa menjawab tidak tahu, serta 10 siswa tidak kesulitan dengan mata pelajaran IPA.

Ringkasan jawaban pertanyaan 4:

13 siswa menjawab kurang aktif dengan alasan malu, 4 peserta menjawab jarang, serta 8 peserta menjawab cukup aktif dalam pembelajaran.

Ringkasan jawaban pertanyaan 5:

Secara keseluruhan siswa menjawab biasa saja dengan pembelajaran yang diberikan guru, hanya 5 orang siswa menjawab tidak menyenangkan.

Kesimpulan hasil wawancara:

Hampir keseluruhan siswa suka dengan pembelajaran IPA. Akan tetapi, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam materi sistem tata surya. Adapun alasan siswa merasa kesulitan adalah karena kurang memahami soal dan pembelajaran yang diberikan guru, dan siswa yang kurang mengerti dengan penjelasan guru tidak bertanya kepada guru dengan alasan takut atau malu.

Pewawancara,



Sonia Desmawar Dhani
NIM. 0306173183

7. Pedoman Wawancara Siswa Setelah Tindakan

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK SISWA SETELAH DITERAPKAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPA MENGENAI MATERI SISTEM TATA SURYA

1. Apakah kamu suka dengan mata pelajaran IPA yang baru dilakukan?
2. Apakah kamu suka dengan materi Sistem Tata Surya yang disampaikan?
3. Bagaimana menurutmu mengenai cara mengajar guru dalam menjelaskan materi?
4. Apakah kamu memiliki kendala selama pembelajaran berlangsung ?
5. Apa kamu dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru?

Kesimpulan hasil wawancara:

Wawancara dilakukan dengan siswa kelas VI secara acak, hasil wawancara memperoleh jawaban yang beragam, sebagai berikut:

Ringkasan jawaban pertanyaan 1:

Secara keseluruhan siswa suka dengan pembelajaran IPA, mereka sangat antusias dengan pembelajaran yang telah dilakukan, karena pembelajaran dilakukan sambil bermain.

Ringkasan jawaban pertanyaan 2:

Secara keseluruhan siswa suka dengan materi yang disampaikan oleh peneliti, karena menggunakan *power point* yang berwarna dan sesuai dengan karakter siswa sebagai bahan tambahan dalam mengajar.

Ringkasan jawaban pertanyaan 3:

Secara keseluruhan siswa senang dengan cara mengajar yang dilakukan oleh peneliti, karena tidak membosankan, dan disela-sela ada permainan yang dilakukan untuk menambah semangat dalam belajar.

Ringkasan jawaban pertanyaan 4:

Secara keseluruhan siswa tidak memiliki kendala selama pembelajaran dan senang dengan pembawaan materi yang diajarkan. Namun beberapa siswa masih ada yang merasa malu dalam bermain peran yang dilakukan dalam pembelajaran.

Ringkasan jawaban pertanyaan 5:

Secara keseluruhan siswa menjawab sangat memahami materi, karena penggunaan media yang dapat membantu pemahaman materi.

Kesimpulan hasil wawancara:

Hampir keseluruhan siswa suka dengan pembelajaran IPA yang dibawakan. Akan tetapi, masih ada beberapa siswa yang malu dalam bermain peran sehingga tidak terlalu terlihat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media membantu siswa dalam pemahaman materi Sistem Tata Surya dengan baik, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pewawancara,



Sonia Desmawar Dhani
NIM. 0306173183

6. RPP SIKLUS I IPA Materi Sistem Tata Surya

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: MIS Al-Ikhlas Kisaran
Kelas / Semester	: VI (Enam) / II
Tema 9	: Menjelajah Angkasa Luar
Sub Tema 1	: Keteraturan yang Menakjubkan
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (2 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR (KD):

- 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.
- 4.7 Membuat model sistem tata surya.

INDIKATOR:

- 3.7.1 Menganalisis sistem tata surya dengan keingintahuan yang besar.
- 4.7.1 Membuat laporan pengamatan tentang planet dan karakteristiknya dalam sistem tata surya dengan percaya diri.
- 4.7.2 menelaah pertanyaan yang berhubungan dengan cara kerja anggota sistem tata surya dengan keingintahuan yang besar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengenal sistem tata surya dengan keingintahuan yang besar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diharapkan dapat memahami karakter planet-planet tata surya.
3. Siswa dapat menjelaskan sistem tata surya melalui kegiatan bermain peran dengan percaya diri.
4. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan cara kerja anggota sistem tata surya dengan keingintahuan yang besar.

D. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Role Playing*

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam. 2. Guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan anggota kelas dan membaca doa bersama. 3. Guru menanyakan kabar dan mengabsen siswa. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 	15 menit

	<p>5. Guru memberikan pertanyaan kepada murid mengenai materi yang akan diajarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang tahu apa itu Tata Surya? • Apa saja benda yang ada dilangit? • Apa contoh benda langit yang kamu ketahui selain dari matahari dan planet? <p>6. Guru memberikan materi singkat yang akan dibahas pada pertemuan kali ini.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 9 orang siswa. (pembagian kelompok secara heterogen dengan pengambilan kertas berwarna bagi setiap siswa, dan kelompok sesuai dengan kriteria warna yang diambil). 2. Guru membagikan modul mengenai Sistem Tata Surya yang sudah disiapkan. 3. Guru menjelaskan materi Sistem Tata Surya. 4. Guru meminta siswa untuk mencotuhkan benda-benda langit, seperti matahari, bulan, bintang, dan planet. 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai macam-macam planet di Sistem Tata Surya. 6. guru membukan sesi tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa. 7. Guru meminta setiap kelompok untuk mencari fakta menarik mengenai planet. 8. Guru memintasetiap kelompok untuk mempresentasikan hasil temuan mereka secara bergiliran. 9. Guru memberikan ulasan singkat mengenai ciri- 	75 menit

	<p>ciri planet.</p> <p>10. Guru memberikan naskah untuk melakukan <i>Role Playing</i> beserta dialog.</p> <p>11. Guru memberikan penjelasan kepada semua kelompok mengenai pembagian tugas dari setiap kelompok. (kelompok pertama bermain peran, kelompok kedua meringkas materi yang didapat dari kelompok pertama, dan kelompok ketiga sebagai observer yang bertugas menilai kelompok yang sedang tampil. Dan peran dilakukan secara bergantian).</p> <p>12. Guru menjelaskan cara bermain peran kepada kelompok. (kelompok yang bermain peran akan diberi kalung planet dan berdiri di lintasan orbit tata surya, yang berperan menjadi planet akan mengelilingi matahari dan berputar seperti planet yang berotasi. Setiap siswa juga melakukan dialog sesuai dengan skenario yang telah tersedia).</p> <p>13. Siswa melakukan metode pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i>.</p> <p>14. Setiap siswa membuat ringkasan materi yang diperoleh dari bermain peran.</p> <p>15. Perwakilan kelompok mempresentasikan materi yang telah dilaksanakan.</p> <p>16. Guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi yang telah dibahas.</p> <p>17. Setiap perwakilan kelompok memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran pada pertemuan hari ini.</p>	
--	---	--

	18. Guru memberikan soal evaluasi kepada setiap siswa.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi, guru memberikan umpan balik mengenai materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan senam otak kepada siswa. 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah. 4. Guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan siswa dan membaca doa bersama. 5. Guru mengucapkan salam penutup. 	15 menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema 9 Menjelajar Luar Angkasa kelas VI SD (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Pendidikan dan Kebudayaan 2013).
2. Modul
3. Kalung tata surya
4. Gambar Sistem Tata Surya
5. *Power Point*

G. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Disiplin				Kerja Sama			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Sonia				√				√				√
2.													
3.													
4.													
5.													

Keterangan: K (Kurang): 1, C (Cukup): 2, B (Baik): 3, SB (Sangat Baik): 4

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: Pilihan Berganda dan jawaban singkat

3. Penilaian Keterampilan

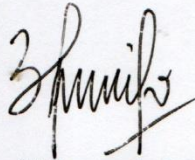
a. Lembar Observasi Siswa

No	Nama	Peran	Aspek															
			Volume suara				Keterampilan bermain peran				Kekompakan				Intonasi penjelasan			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Sonia	Matahari			√					√			√					√

b. Lembar Observasi Guru

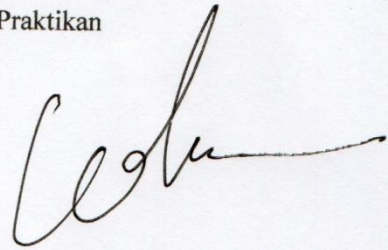
No	Nama	Peran	Aspek																Jumlah Skor
			Volume suara				Keterampilan bermain peran				Kekompakan				Intonasi penjelasan				
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Sonia	Matahari			√				√				√					√	13

Observer
Wali Kelas VI MIS Al-Ikhlas



Eva Laili Erawati, S.Pd.
NIP.

Kisaran, Agustus 2021
Praktikan



Sonia Desmawar Dhani
NIM. 0306173183

Mengetahui,
Kepala Sekolah MIS Al-Ikhlas



Ira Rosdiana
NIP.

7. RPP SIKLUS II IPA Materi Sistem Tata Surya

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: MIS Al-Ikhlas Kisaran
Kelas / Semester	: VI (Enam) / II
Tema 9	: Menjelajah Angkasa Luar
Sub Tema 1	: Keteraturan yang Menakjubkan
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (2 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR (KD):

- 3.7 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.
- 4.7 Membuat model sistem tata surya.

INDIKATOR:

- 3.7.1 Menganalisis sistem tata surya dengan keingintahuan yang besar.
- 4.7.1 Membuat laporan pengamatan tentang planet dan karakteristiknya dalam sistem tata surya dengan percaya diri.
- 4.7.2 menelaah pertanyaan yang berhubungan dengan cara kerja anggota sistem tata surya dengan keingintahuan yang besar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengenal sistem tata surya dengan keingintahuan yang besar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa diharapkan dapat memahami karakter planet-planet tata surya.
3. Siswa dapat menjelaskan sistem tata surya melalui kegiatan bermain peran dengan percaya diri.
4. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan cara kerja anggota sistem tata surya dengan keingintahuan yang besar.

D. METODE PEMBELAJARAN

Metode : *Role Playing*

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam. 2. Guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan anggota kelas dan membaca doa bersama. 3. Guru menanyakan kabar dan mengabsen siswa. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 5. Guru memberikan pertanyaan kepada murid 	15 menit

	<p>mengenai materi yang akan diajarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang tahu apa itu Tata Surya? • Apa saja benda yang ada dilangit? • Apa contoh benda langit yang kamu ketahui selain dari matahari dan planet? <p>6. Guru memberikan materi singkat yang akan dibahas pada pertemuan kali ini.</p>	
<p style="text-align: center;">Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 9 orang siswa. (pembagian kelompok secara heterogen dengan pengambilan kertas berwarna bagi setiap siswa, dan kelompok sesuai dengan kriteria warna yang diambil). 2. Guru membagikan modul mengenai Sistem Tata Surya yang sudah disiapkan. 3. Guru menjelaskan materi Sistem Tata Surya. 4. Guru meminta siswa untuk mencotuhkan benda-benda langit, seperti matahari, bulan, bintang, dan planet. 5. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai macam-macam planet di Sistem Tata Surya. 6. Guru membukan sesi tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa. 7. Guru meminta setiap kelompok untuk mencari fakta menarik mengenai planet. 8. Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil temuan mereka secara bergiliran. 9. Guru memberikan ulasan singkat mengenai ciri-ciri planet. 	<p style="text-align: center;">75 menit</p>

	<ol style="list-style-type: none">10. Guru memberikan permainan “Senyum Mantap” dan “Tepuk Pagi” kepada siswa untuk merilekskan peserta.11. Guru memberikan naskah untuk melakukan <i>Role Playing</i> beserta dialog.12. Guru memberikan penjelasan kepada semua kelompok mengenai pembagian tugas dari setiap kelompok. (kelompok pertama bermain peran, kelompok kedua meringkas materi yang didapat dari kelompok pertama, dan kelompok ketiga sebagai observer yang bertugas menilai kelompok yang sedang tampil. Dan peran dilakukan secara bergantian).13. Guru menjelaskan cara bermain peran kepada kelompok. (kelompok yang bermain peran akan diberi kalung planet dan berdiri di lintasan orbit tata surya, yang berperan menjadi planet akan mengelilingi matahari dan berputar seperti planet yang berotasi. Setiap siswa juga melakukan dialog sesuai dengan skenario yang telah tersedia).14. Siswa melakukan metode pembelajaran dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i>.15. Setiap siswa membuat ringkasan materi yang diperoleh dari bermain peran.16. Perwakilan kelompok mempresentasikan materi yang telah dilaksanakan.17. Guru membuka sesi tanya jawab mengenai materi yang telah dibahas.18. Setiap perwakilan kelompok memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran pada pertemuan hari ini.	
--	--	--

	19. Guru memberikan soal evaluasi kepada setiap siswa.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Refleksi, guru memberikan umpan balik mengenai materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan senam otak kepada siswa. 3. Guru membagikan reward kepada kelompok terpilih. 4. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah. 5. Guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan siswa dan membaca doa bersama. 6. Guru mengucapkan salam penutup. 	10 menit

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema 9 Menjelajar Luar Angkasa kelas VI SD (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Pendidikan dan Kebudayaan 2013).
2. Modul
3. Kalung tata surya
4. Gambar Sistem Tata Surya
5. *Power Point*

G. PENILAIAN

A. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya Diri				Disiplin				Kerja Sama			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Sonia				√				√				√
2.													
3.													
4.													
5.													

Keterangan: K (Kurang): 1, C (Cukup): 2, B (Baik): 3, SB (Sangat Baik): 4

B. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: Pilihan Berganda dan jawaban singkat

C. Penilaian Keterampilan

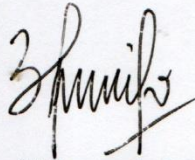
1. Lembar Observasi Siswa

No	Nama	Peran	Aspek															
			Volume suara				Keterampilan bermain peran				Kekompakan				Intonasi penjelasan			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Sonia	Matahari			√					√			√					√

2. Lembar Observasi Guru

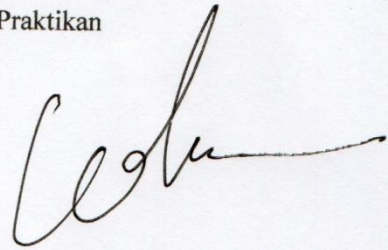
No	Nama	Peran	Aspek																Jumlah Skor
			Volume suara				Keterampilan bermain peran				Kekompakan				Intonasi penjelasan				
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Sonia	Matahari			√				√				√					√	13

Observer
Wali Kelas VI MIS Al-Ikhlas



Eva Laili Erawati, S.Pd.
NIP.

Kisaran, Agustus 2021
Praktikan



Sonia Desmawar Dhani
NIM. 0306173183

Mengetahui,
Kepala Sekolah MIS Al-Ikhlas



Ira Rosdiana
NIP.

8. Lembar Soal Evaluasi Dan Kunci Jawaban Siswa


INSTRUMEN SOAL EVALUASI

Nama : _____

Kelas : _____

BERILAH TANDA SILANG (X) PADA HURUF A, B, C, ATAU D PADA JAWABAN YANG BENAR!

1. Kumpulan dari matahari, planet dan benda langit lainnya disebut
 - a. Satelit
 - b. Tata surya
 - c. Galaksi
 - d. Bima sakti
2. Pusat tata surya kita adalah
 - a. Bumi
 - b. Matahari
 - c. Jupiter
 - d. Satelit
3. Matahari sebagai pusat sistem tata surya memiliki karakteristik
 - a. Memiliki medan gravitasi yang paling besar
 - b. Memiliki lapisan inti, selimut, dan kerak
 - c. Dikelilingi sabuk asteroid
 - d. Memantulkan cahaya dari bintang
4. Berikut ini yang bukan merupakan lapisan-lapisan dari matahari yaitu
 - a. Termosfer
 - b. Kromosfer
 - c. Fotosfer
 - d. Korona
5. Alasan matahari termasuk dalam golongan bintang yaitu
 - a. Bersinar sangat terang
 - b. Memantulkan cahaya
 - c. Memancarkan cahaya sendiri
 - d. Pusat tata surya
6. Garis edar planet dinamakan ...
 - a. Orbit
 - b. Satelit
 - c. Asteroid
 - d. Revolusi

7. Susunan planet yang jaraknya terdekat ke Matahari adalah
- Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Uranus, Saturnus, Neptunus
 - Merkurius, Venus, Mars, Bumi, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus
 - Merkurius, Venus, Mars, Bumi, Jupiter, Uranus, Saturnus, Neptunus
 - Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus
8. Perbedaan Bumi dari seluruh planet anggota tata surya adalah
- Bumi mengelilingi Matahari
 - Bumi memiliki satelit
 - Bumi dihuni makhluk hidup
 - Bumi memiliki kala rotasi
9. Perhatikan gambar dan pernyataan di bawah ini!
- 
- Planet terbesar
 - Termasuk planet luar
 - Memiliki satu satelit
 - Berada pada urutan ke-6 dari Matahari
- Pernyataan yang sesuai untuk planet seperti pada gambar yaitu
- 3 dan 4
 - 2 dan 4
 - 1 dan 2
 - 1 dan 3
10. Planet yang paling besar dalam tata surya kita adalah
- Merkurius
 - Saturnus
 - Venus
 - Jupiter
11. Planet yang letaknya paling jauh dari Matahari adalah
- Merkurius
 - Neptunus
 - Uranus
 - Saturnus
12. Planet terkecil dalam sistem tata surya kita adalah
- Saturnus
 - Merkurius
 - Mars
 - Uranus

13. Warna biru menakjubkan dari planet Uranus berasal dari gas
- Nitrogen
 - Metana
 - Oksigen
 - Etana
14. Planet yang memiliki gas Oksigen sekaligus planet layak huni adalah
- Mars
 - Bumi
 - Merkurius
 - Jupiter
15. Planet yang dikenal dengan sebutan planet merah adalah
- Venus
 - Jupiter
 - Mars
 - Uranus
16. Setelah keluarnya Pluto dari tata surya maka planet terluar adalah
- Jupiter
 - Saturnus
 - Neptunus
 - Uranus
17. Satelit planet kita dinamakan
- Bumi
 - Matahari
 - Bulan
 - Ceres
18. Pergerakan Bumi mengelilingi Matahari adalah
- Rotasi
 - Gerhana
 - Orbit
 - Revolusi
19. Cincin yang dimiliki saturnus terdiri dari
- Debu halus, kerikil dan butiran es
 - Besi , perak dan emas
 - Es, debu kasar dan aluminium
 - Gas, perak dan kerikil
20. Planet-planet yang berada di tata surya tidak bertabrakan karena
- Mempunyai berat sendiri-sendiri
 - Mempunyai satelit sendiri-sendiri
 - Mempunyai rotasi sendiri-sendiri

- d. Mempunyai orbit sendiri-sendiri

Kunci Jawaban:

1. B. Tata Surya
2. B. Matahari
3. A. Memiliki medan gravitasi yang paling besar
4. A. Termosfer
5. C. Memancarkan cahaya sendiri
6. A. Orbit
7. D. Merkurius, venus, bumi, mars, Jupiter, saturnus, Uranus, neptunus.
8. C. Bumi dihuni makhluk hidup
9. B. 2 dan 4
10. D. Jupiter
11. B. Neptunus
12. B. Merkurius
13. B. Metana
14. B. Bumi
15. C. Mars
16. C. Neptunus
17. C. Bulan
18. D. Revolusi
19. A. Debu halus, kerikil dan butiran es
20. D. Mempunyai orbit sendiri-sendiri

KKM: 65**Kriteria penilaian:****Setiap jawaban benar = 5**

$$\frac{\text{jawaban benar}}{\text{jumlah seluruh soal}} \times 100 = \text{Nilai}$$

9. Lembar Observasi Guru

TABEL PENILAIAN GURU

NO	INDIKATOR / ASPEK YANG DIAMATI	SKOR			
		1	2	3	4
I	PRAPEMBELAJARAN				
1	Mempersiapkan siswa untuk belajar				4
2	Melakukan kegiatan apersepsi			3	
II	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN				
A	PENGUASAAN MATERI PELAJARAN				
3	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran				4
4	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan			3	
5	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai hirarki belajar dan karakteristik siswa				4
6	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan				4
B	PENDEKATAN / STRATEGI PEMBELAJARAN				
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai kompetensi yang akan di capai/karakteristik siswa			3	
8	Melaksanakan pembelajaran secara runtut				4
9	Menguasai kelas				4
10	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual			3	
11	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif			3	
12	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang di rencanakan				4
C	PEMANFAATAN SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN				
13	Menggunakan media secara efektif dan efisien				4
14	Menghasilkan pesan yang menarik				4
15	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media				4
D	PEMBELAJARAN YANG MEMICU DAN MEMELIHARA KETERLIBATAN SISWA				

16	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				4
17	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa				4
18	Menunmbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar				4
E	PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR				
19	Memantau kemajuan belajar selama proses			3	
20	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi tujuan				4
F	PENGGUNAAN BAHASA				
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar				4
22	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai				4
III	PENUTUP				
23	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				4
24	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan				4
Total Skor				90	

1= Kurang, 2= Cukup, 3= Baik, 4= Sangat Baik

Kisaran, Agustus 2021

Guru Kelas VI



Eva Laili Erawati, S.Pd.
NIP. -

10. Lembar Langkah Bermain Peran

LANGKAH BERMAIN PERAN

Petunjuk Bermain Peran!

1. Buatlah kelompok kelas menjadi tiga kelompok sesuai dengan pembagian yang telah ditentukan.
2. Kelompok pertama bermain peran, kelompok kedua meringkas materi yang dijelaskan oleh kelompok pertama, kelompok ke tiga menilai penampilan kelompok pertama dan bergantian tugas dari setiap kelompok.
3. Ketua kelompok mengatur anggotanya dan memegang peran matahari.
4. Pemilihan peran ditentukan oleh ketua kelompok atau mengajukan diri memilih peran yang akan dimainkan.
5. Setelah semua mendapat perannya ambillah kalung tata surya sebagai media pendukung, kalungkan media sebagai ciri khas peran yang dimainkan.
6. Masuklah kedalam lintasan orbit tata surya dan berdirilah pada posisi masing-masing!
7. Siswa yang menjadi planet yang akan mengelilingi matahari berajalan mengitari matahari sambil berputar seperti planet yang berotasi.
8. Matahari sebagai pusat tata surya, pemeran matahari tetaplah pada titik matahari akan tetapi siswa yang berperan sebagai planet berjalan mengelilingi matahari dan juga berputar seperti melakukan rotasi.
9. Planet-planet mengelilingi matahari sesuai dengan arah revolusi yaitu dari arah barat ke timur kecuali planet venus dan uranus mengelilingi matahari dari arah timur ke barat.
10. Kecepatan siswa dalam berperan sebagai planet ketika mengelilingi matahari disesuaikan dengan lamanya revolusi planet-planet tersebut sesuai dengan data dibawah ini:

Planet	Merku	Venus	Bumi	Mars	Jup	Sat	Uran	Nep
Lama revolusi	88 hari	225 hari	365,25 hari	687 hari	11,9 hari	29,5 tahun	84 tahun	164,8 tahun
Kecepatan	ke dua	Ke tiga	Ke empat	Ke lima	Paling cepat	Ke enam	Ke tujuh	Paling lambat

12. Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus berada pada lintas elips sesuai dengan urutan yang telah ditetapkan. Mereka sebagai planet-planet, memutar matahari sambil berdialog
13. Dialog pada kegiatan bermain peran!
14. Planet yang sedang memperkenalkan diri sambil berputar mengelilingi matahari dan planet yang di lewatinya sesuai dengan lintasan orbitnya.

DIALOG**AYO, PERKENALKAN DIRI KAMU TATA SURYA**

- Matahari : Halo semuanya, Perkenalkan nama Aku Matahari.
- Merkurius : Salam kenal. Kamu ini panas dan besar ya.
- Matahari : Iya, Aku berbentuk menyerupai bola gas, tubuh Aku sangat besar dan saaaaangat panas.
- Venus : Wah, Seberapa besar?
- Matahari : Aku memiliki diameter $\pm 1,4$ juta Km. Sangat besar kan?
- Venus : Hebat, kamu sangat besar. Lalu berapa suhu kamu?
- Matahari : Suhu permukaan Aku adalah 5.000-6.000 derajat Celsius dan suhu di inti ku 15 juta derajat Celsius.
- Bumi : Mendengarnya saja aku sudah kepanasan. Bagaimana dengan merkurius yang ada di dekat kamu. Fungsinya apa?
- Matahari : Itu berfungsi untuk memberikan sumber energi kepada kalian semua. Aku juga memiliki gaya gravitasi, dengan gaya gravitasi ini terjadi gaya tarik-menarik antara aku dengan kalian semua. Hal ini yang menyebabkan kalian semua selalu beredar mengelilingiku
- Merkurius :Wah, Salam Kenal ya. Perkenalkan Aku merkurius. Aku planet terdekat dengan matahari lho..

Matahari : Iya kamulah yang paling dekat denganku. Berapa jarakmu dengan aku?

Merkurius : Jarak ku kurang lebih 58 juta kilometer.

Matahari : lalu berapa ukuranmu?

Merkurius : Aku merupakan planet kecil, diameterku kurang lebih 4.879 km.

Bumi : Lalu berapa suhu kamu?

Merkurius : Karena jaraknya Aku yang dekat dengan matahari serta suhu permukaan Aku pada siang hari kurang lebih 340 °C, sedangkan pada malam hari turun hingga minus 200 °C.

Venus : Selanjutnya aku. Perkenalkan namaku venus. Aku adalah planet kedua dari matahari.

Merkurius : Oh ya, Berapa jarakmu?

Venus : Jarakku dari matahari kurang lebih 108 juta km.

Matahari : Lalu seberapa besar kamu?

Venus : Diameterku kurang lebih 12.104 km.

Bumi : Lalu, berapa suhu kamu?

Venus : Suhu permukaanku kurang lebih 500 °C.

Bumi : Ah, Aku lupa memperkenalkan diri. Perkenalkan nama Aku bumi. Aku adalah planet ketiga pada tata surya.

Matahari : Memang jarakmu dariku berapa?

Bumi : Jarakku dari matahari kurang lebih 150 juta km. Dan Suhu permukaanku berkisar 22°C .

Venus : Lalu seberapa besar kamu?

Bumi : Diameterku kurang lebih 12.756 km. Aku ini istimewa loh daripada kalian semua.

Matahari : ha? Emangnya keistimewaan kamu apa?

Bumi : Soalnya cuma aku yang memiliki oksigen serta merupakan planet yang layak untuk dihuni makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan, jadi aku ini istimewa...

Matahari : Wah, pantas saja terlihat dari luar kamu sangat biru dan sedikit hijau

Mars : Hallo, Aku adalah Planet keempat, namaku mars, aku ini berukuran kecil, diameterku hanya berukuran kurang lebih 6.800 km.

Matahari : Berapa suhu kamu?

Mars : Pada siang hari suhu permukaanku sekitar 20°C sedangkan pada malam hari suhuku sekitar minus 70°C .

Jupiter : Pantas saja, kamu yang dijuluki si planet merah itu kan? Soalnya kamu merah begini. Oh iya, Perkenalkan nama Aku jupiter.

Mars :Wow, kamu tampak sangat besar ya..

Jupiter : Ya, aku merupakan planet terbesar dalam tata surya. Diameterku 11 kali diameter kamu bumi, itu sekitar 141.700 km.

Bumi : Wow, lalu berapa suhu kamu?

Jupiter : Suhuku adalah 150 °C. Dan jarakku dari matahari adalah 778 juta Km.

Bumi : Pantas saja kamu dijuluki sebagai planet terbesar dalam tata surya ya...

Saturnus : Hai, namaku Saturnus. Aku merupakan planet terbesar kedua setelah Jupiter dengan diameter 10 kali diameter bumi.

Matahari : Sepertinya kamu lain dari pada yang lain. Apa keistimewaan kamu?

Saturnus : Keistimewaan Aku yaitu cincin yang mengelilingiku. Cincin ini diperkirakan terdiri atas debu halus, kerikil dan butir-butir es. Cincinku sangat tipis tebalnya sekitar 10-1000 m dan lebarnya sekitar 275.000 km.

Jupiter : Lalu berapa suhu kamu?

Saturnus : Suhuku sangat dingin mencapai -180 C. Dan diameterku 120.000 km.

- Matahari : Lalu berapa jarakmu terhadapku?
- Saturnus : Jarakku dari matahari adalah 1.427.000.000 km.
- Uranus : Perkenalkan namaku uranus. Aku merupakan planet ke tujuh dari tata surya, Jarakku dari matahari adalah 2.869.6000 km. Sedangkan diameterku kurang lebih 50.800 km.
- Matahari : lalu berapa suhu kamu?
- Uranus : Suhu permukaanku sekitar 214°C.
- Neptunus : Oh, sudah masuk giliran aku ya. Hai, aku Neptunus. Jarakku dari matahari adalah 4.497 milyar km. Dan berdiameterku kurang lebih 48.600 km. Suhu permukaanku lebih dingin daripada Uranus, yaitu sekitar minus 200° C.
- Matahari : Wah, aku senang berkenalan dengan kalian semua, aku jadi banyak tahu mengenai keunikan kalian, lain kali kita ngobrol lagi ya...
- Planet : Oke Matahari..

11. Dokumentasi





