

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh tentang efektivitas Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat disimpulkan bahwa tingkat hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen terdapat perbedaan, dimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* sedikit lebih tinggi yaitu 77,00 daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran *role playing* yaitu 74,00 pada materi penyajian data. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran ke 5 subtema 1 kelas V sekolah dasar Tahun 2020 hal ini ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang dimana \geq yaitu $5.269 > 0,351$ pada taraf signifikan 5 % maka (H_0) di tolak dengan kata lain bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, hendaknya pada pembelajaran menggunakan metode *role playing*, dapat dijadikan alternatif yang digunakan dalam pembelajaran Tematik Pada Tema 1 Subtema 1
2. Bagi Mahasiswa, atau peneliti lain yang akan melakukan penelitian dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi dalam penelitian ini sehingga hasil penelitian selanjutnya lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angreini, Risva, ishartiwi Keefektifan Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan Dan kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Pendidika Ips Vol 4 No 2 September 2017*
- Aqib, Saenal. 2013. Model-Model Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung. Cv :YrmaWidya
- Budiyanto,Krisno,Agus,Moch. 2019. Siantaks 45 MetodePembelajaranDalamSCL (*Studen Central Learning*). Universitas Muhamadiyah Malang.
- Fatima, Nurul. 2018. Metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar PAI SMP Negeri 1 Andong.Sikripsi.Institut Agama IslamNegeri (IAIN).
- Kristin , Firosalia. Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran*Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS.*Jurnal Refleksi Edukatika No 8 .Vol 2.2018*
- Kemendikbut, 2013.Peraturan Menteri Nasional .Jakarta .XDepdiknas.
- Masnur.Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PKN Siswa Tentang Musywarah kls 2 di Sekolah Dasar *Jurnal Edumspul No 1 Vol 2 oktober 2017*
- Nurhasana,Alidha Ismawati .Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya.*Jurnal Pena IlmiaNo 1. Vol 1. 2016*
- Pingge,Delu Heronimus. DKK. 2016. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Sekolah Dasar.*Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol 2. NO 1. Desember 2016*

Sasomo, Budi. Pendekatan *Saintifik* Dengan Metode *Role Playing* Mempermudah Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* Vol 1. No 1. Desember. 2015.

Setiawati, Linda. Implementasi *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Jurnal Ilmu Pendidikan*

Sha, Adha, Ziadatus.DKK 2013. Metode *Role Playing (bermainperan)* Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal. *Jurnal Kadikma* Vol 4. No 2 Agustus 2013

Tarigan, Arleni .Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Dan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Rio.* Vol 5.No 3.25 November 2016

Widodo.DKK. 2013 Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode *Problem Based Learning*. *Jurnal Fisika Indonesia* No 49. Vol XVII, Edisi April 2013

The logo of Universitas Muhammadiyah Mataram is a yellow shield with a scalloped border. Inside the shield, there is a central sunburst emblem with a crescent moon and a star. A blue and white patterned sash or banner curves across the shield. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written in white along the top inner edge, and "MATARAM" is written in white along the bottom inner edge.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat izin penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : fkp.um.mataram@telkom.net. Website <http://fkp.ummat.ac.id>

Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 0182/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/XI/2020
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Sepakat
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Jibril Supianto
NIM : 117180004
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : Efektifitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 di Sekolah Dasar
Tempat Penelitian : SDN Sepakat

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 26 November 2020

An. Dekan,
Wakil Dekan II



Agus Herianto, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0831128220

- Tembusan:
1. Rektor UM Mataram (sebagai laporan)
 2. Ketua Jurusan/ Program Studi
 3. Yang bersangkutan
 4. Arsip

SDN Sepakat



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

E-mail : fkp.um.mataram@telkom.net. Website <http://fkp.ummat.ac.id>

Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp (0370) 630775 Mataram

Nomor : 0182/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/XI/2020
Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN MOTENG
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diberikan izin penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Jibril Supianto
NIM : 117180004
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan / PGSD
Judul : Efektifitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 di Sekolah Dasar
Tempat Penelitian : SDN Moteng

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

*Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mataram, 26 November 2020

An. Dekan,
Wakil Dekan II

Agus Perianto, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0831128220

Tembusan:

1. Rektor UM Mataram (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

SDN Moteng

Lampiran 2. Surat balasan izin penelitian dari sekolah

	PEMERINTAH KABUPATEN SUMBAWA BARAT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SD NEGERI SEPAKAT <i>Jln. Bintang Bano No. 25 Dusun Sepakat Desa Tepas Sepakat Kode Pos 84358</i> <i>Email : sdnsepakat@yahoo.com</i>	
<hr/>		
Nomor : 422/ 146/ SD.08/ 2020	Kepada	Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lampiran : 1 (satu) Eksampilar		Universitas Muhammadiyah Mataram
Perihal : Pemberian Izin Penelitian		di –
		Mataram
<p>Dengan hormat,</p> <p>Sehubungan dengan surat Bapak Nomor : 0182/II.3.AU/FKIP-UMMat/XI/2020 tanggal 26 November 2020 perihal permohonan izin tempat penelitian sebagai kelengkapan dalam penyusunan skripsi mahasiswa atas :</p> <p>N A M A : JIBRIL SUPIANTO NIM : 117180004 PROGRAM STUDI : S1 PGSD ALAMAT : Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1 Mataram JUDUL SKRIPSI : “Efektifitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema I di Sekolah Dasar”</p> <p>Maka Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami2. Izin melakukan penelitian diberikan semata – mata untuk keperluan akademik3. Waktu pengambilan data dilakukan selama 3 hari sesuai dengan waktu yang ditetapkan <p>Demikian surat pemberian ini kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p> <p style="text-align: right;">Sepakat, 7 Desember 2020. Kepala Sekolah,</p> <div style="text-align: right;"> TAHRIYAH, S.Pd.I NIP.19681231 200604 1 039</div>		

SDN Sepakat



PEMERINTAH KABUPATEN SUMBAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI MOTENG

Jalan Erat Moyang Desa Moteng Kecamatan Brang Rea Kode Pos. 84358
email : sdnmoteng@gmail.com

Kepada

Nomor : 422/65/SD.07/XII/2020

Lampiran : 1 (satu) Eksampul

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

di -

Mataram

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara dengan nomor: 0182/II.3.AU/FKIP-UMMat/F/2020 tanggal 26 November 2020 perihal permohonan izin tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa atas nama **Jibril Supianto** dengan judul, "**Efektifitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 di Sekolah Dasar**".

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data dilakukan selama 3 hari setelah tanggal ditetapkan

Demikian surat balasan dari kami, semoga dapat dimaklumi dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Moteng, 30 November 2020

Kepala Sekolah,



JAFAR S.Pd.SD

NIP. 19681006 199102 1 003

SDN Moteng

Lampiran 3. Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas eksperimen

SILABUS PEMBELAJARAN

Tema 1 Subtema 1

Satuan Pendidikan : SDN Sepakat/ SDN Moteng

Kelas/ Semester : V / 1

Tema : Organ Gerak Hewan dan Manusia

Subtema : Organ Gerak Hewan

Alokasi Waktu : 2x35 menit

Kompetensi Inti

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

Mata pelajaran	Kompetensi dasar	Materi pokok	Kegiatan pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
IPA Bahasa Indonesia SBdP	<p>3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.</p> <p>4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.</p> <p>3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Otot Manusia. • Ide Pokok Paragraf. • Sistem Gerak Manusia. • Bentuk-Bentuk Gambar Cerita. • Organ Gerak Hewan. • Kondisi Geografis Negara Indonesia. • Sikap Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. 	<p>Mengamati Siswa mengamati bacaan tentang “Hewan Vertebrata dan Avertebrata”.</p> <p>Menanya Siswa bertanya kepada guru tentang menentukan pokok pikiran terdapat dalam teks bacaan.</p> <p>Mengeksplorasi Siswa mencari informasi tentang <i>Arthropoda</i>.</p> <p>Mengasosiasi Siswa dapat menganalisa tentang gambar ilustrasi.</p> <p>Mengomunikasikan Ajaklah orang</p>	<p>.1. Jenis tagihan: Kuis</p> <p>2. Pertanyaan lisan melalui:</p> <ol style="list-style-type: none"> Uji Penguasaan Materi Tugas individu Tugas kelompok /diskusi. <p>3. Bentuk tagihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pilihan ganda Uraian objektif Uraian bebas Skala sikap 	2 x 35 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku bacaan hewan vertebrata dan avertebrata. 2. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). 3. Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif. 4. Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 5 semester 1 dari JGC/SCi Media. <p>Gambar/slide tentang hewan vertebrata dan avertebrata.</p>

	<p>3.1 Memahami gambar cerita. 4.1 Membuat gambar cerita.</p> <p>3.1 Memahami gambar cerita. 4.1 Membuat gambar cerita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hewan Vertebrata dan Avertebrata 	<p>tuamu untuk mengamati hewan vertebrata yang ada di sekitar rumahmu! Identifikasikan organ gerak tersebut! Kerjakan pada buku tugas!</p>			
--	---	--	--	--	--	--

Sepakat, 7 Desember 2020.
Pir. Kepala Sekolah,



EAINUDDIN, S.Pd.I
NIP. 19681231 200604 1 039

Brang rea , desember 2020
Peneliti

Jibril Supianto
NIM. 117180004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013
(KLS EXPERIMEN)

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas / Semester : 5 /1

Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia Tema 1)

Sub Tema : Organ Gerak Hewan (Sub Tema 1)

Pembelajaran ke : 5

Alokasi waktu : 6 X 35 (Menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan :SBdP

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Memahami gambar cerita.	3.1.1 Menjelaskan cerita yang terdapat pada gambar.

4.1	Membuat gambar cerita.	4.1.1 Membuat cerita yang berbetuk gambar.

Muatan :IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta caramemelihara kesehatan alat gerak manusia.	3.1.1 Menyebutkan cir-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.
4.1	Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.	4.1.1 Membuat bagan tentang cir-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.

Muatan :Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1 Menentukan ide pokok pada masing-masing paragraf.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual	4.1.1 Menuliskan ide pokok yang terdapat pada paragraf.

C. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar , siswa dapat merangkai sebuah cerita dengan percaya diri.
2. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengetahui ciri-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.
3. Dengan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok dari masing-masing paragraf dengan tanggung jawab.

D. MATERI

1. Ciri-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.
2. Cara merangkai sebuah cerita.
3. Bacaan yang berjudul” siput bukanlah hewan lemah”.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Role Playing (Bermain Peran)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa2. Kelas dilanjutkan dengan do’a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do’a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagunasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme	15 menit

Inti	<p>Langkah-Langkah Metode <i>role playing</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan simulasi <ul style="list-style-type: none"> • Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak di capai oleh simulasi • Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan di simulasikan • Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi , peranan yang gharus dimainkan oleh parah pemeran ,serta waktu yang disediakan • Guru membrikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam peranan simulasi 2. Pelaksanaan simulasi . <ul style="list-style-type: none"> • .simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran • Para siswa lainnya mengikuiti dengan penuh perhatian • Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan • Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak .hal ini dimaksudkan untiuk mendorong siswa berfikir dalam menyelsaikan masalah yang sedang di simulasikan <p>A. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memerhatikan gambar kelinci yang merupakan hewan vertebrata dan hewan siput yang merupakan hewan avertebrata. 	140 menit
------	---	-----------



Di bawah kandang kelinci, Edo melihat seekor siput yang sedang berjalan perlahan. Edo pun mengambilnya.
 "Kelinci dan siput sama-sama hewan, tetapi gerakannya kok berbeda, ya? Kelinci bergerak lincah, berlari, dan meloncat, sedangkan siput bergerak sangat pelan. Mengapa bisa begitu, ya?" gumam Edo penasaran.

Ayo Mengamati



Amati kedua hewan di atas.

- Selesai mengamati gambar, siswa menuliskan perbandingan karakteristik kelinci dengan siput.

Alternatif Jawaban:

1. Karakteristik Kelinci

- Vertebrata
- Gerakannya lincah dan cepat
- Berpindah tempat dengan berlari, berjalan, dan meloncat

2. Karakteristik siput

- Avertebrata
- Gerakannya lambat
- Berpindah tempat seolah-olah merayap

Catatan:

- Eksplorasi: ajarkan siswa untuk mengeksplorasi secara detail sumber informasi.
- Pengumpulan Data: ajarkan siswa sehingga terbiasa untuk mengolah data.
- Komunikasi: ajarkan siswa untuk mengungkapkan hasil eksplorasi dalam bentuk tulisan.

Hasil yang diharapkan

- Siswa mengenal karakteristik kelinci yang merupakan vertebrata dan siput yang merupakan avertebrata.
- Siswa dapat memiliki keterampilan mengamati dan menganalisa suatu objek, dalam hal ini gambar.
- Mandiri dan berpikir kritis.

B. Ayo Mengamati

- Siswa mengamati rangka organ gerak berbagai hewan avertebrata secara seksama.

Temukan perbedaannya!



Karakteristik Kelinci

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



Karakteristik Siput

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

Pada pembelajaran sebelumnya kamu telah mengetahui bahwa kelinci termasuk hewan vertebrata. Lalu bagaimana dengan siput? Siput merupakan hewan avertebrata. Hewan avertebrata merupakan hewan yang tidak memiliki tulang belakang.

Adapun ciri-ciri hewan avertebrata lainnya antara lain biasanya susunan sarafnya berada di perut, memiliki rangka luar, dan otaknya tidak terlindungi oleh rangka. Contoh hewan avertebrata adalah siput, serangga, cacing, ubur-ubur, cumi-cumi, dan lain-lain.

Amatilah organ gerak siput berikut.



No.	Nama Organ Gerak	Fungsinya
1.	Kaki perut dengan bentuk pipih dan lebar.	Fungsi utama kaki perut siput adalah untuk bergerak dan berpindah tempat.

42 Buku Siswa SD/MI Kelas V

- Siswa mengidentifikasi organ gerak hewan avertebrata beserta fungsinya.
- Kegiatan ini bisa dilakukan dengan alternatif pembelajaran seperti berikut.
- Siswa dapat mencari informasi dan data dengan melakukan studi pustaka, wawancara, maupun observasi.
- Dilakukan dengan diskusi, dengan alternatif sebagai berikut.

Alternatif 1:

- Kegiatan berdiskusi dilakukan secara klasikal dan guru bertindak sebagai moderator. Jawaban dan pendapat siswa ditulis di papan tulis.

Alternatif 2:

	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dilakukan secara berkelompok. Bentuk kelompok-kelompok terdiri atas 4 siswa per kelompok. Setiap kelompok diminta mendiskusikan jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut dan 56 Buku Guru SD/MI Kelas V menuliskan hasilnya. Selanjutnya jawaban dari tiap kelompok didiskusikan bersama kelompok lain. Guru dapat bertindak sebagai moderator atau menunjuk salah satu siswa menjadi moderator. <p>Catatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menantang dengan pendekatan interaktif. • Jadikan jawaban-jawaban siswa sebagai media untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam mengidentifikasi perubahan-perubahan perilaku manusia. • Apresiasi semua jawaban siswa, termasuk jika ada jawaban yang kurang tepat. <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> – Siswa dapat menyebutkan organ gerak hewan avertebrata beserta fungsinya. – Bertanggung jawab terhadap tugas. <p>C. Ayo Berkreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menggambar atau membuat model sederhana organ gerak siput. 	
--	--	--



Ayo Mengamati

Di sekitarmu pastinya banyak sekali jenis hewan avertebrata. Bersama temannya amati hewan-hewan tersebut dan identifikasikan organ geraknya. Tuliskan hasilnya pada tabel berikut.

No.	Nama Hewan	Nama Organ Gerak	Fungsinya
1.	Belalang		
2.	Cacing		
3.	Libur-ubar		

Ayo Berkreas!

Pilihlah salah satu hewan avertebrata. Kemudian buatlah model sederhana organ gerak dari hewan yang kamu pilih tersebut menggunakan plastisin. Buatlah sebaik mungkin sesuai dengan keadaan aslinya. Perhatikan contoh berikut.



Sekelompok 1: Organ Gerak Hewan 43

- Agar kegiatan pembelajaran ini dapat berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan, maka dapat dilakukan di luar kelas.

D. Ayo Berdiskusi

- Siswa menceritakan gambar yang telah dibuatnya dihadapan guru dan teman-temannya.

Ayo Berdiskusi

Ceritakan gambar yang telah kamu buat di hadapan guru dan teman-teman satu kelasmu. Mintalah pendapat atau masukan dari guru dan teman-temanmu.

Catilah pendapat atau masukan tersebut pada kolom berikut.

Pendapat/Masukan Guru	Pendapat/Masukan Teman

Ayo Membaca

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lambat dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lambat, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir.

Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

44 Buku Siswa IAIN Klaten V

Alternatif pembelajaran

- Alternatif 1: Guru mempersilakan siswa secara mandiri dan sukarela
- atau yang bersedia untuk bercerita.
- Alternatif 2: Guru menunjuk beberapa siswa secara acak untuk menceritakan gambarnya.
- Alternatif 3: Guru meminta siswa untuk bercerita satu per satu secara bergiliran.

Catatan:

- Guru membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menantang dengan pendekatan interaktif.
- Jadikan hasil gambar dan cerita siswa sebagai media untuk mengukur sejauh mana keterampilan siswa dalam menggambar dan keterampilan dalam berkomunikasi melalui cerita.
- Apresiasi semua gambar dan cerita siswa, termasuk jika ada gambar dan cerita yang kurang tepat.

Hasil yang diharapkan

- Siswa terampil dalam membuat gambar.
- Siswa terampil dalam menuangkan ide, gagasan, maupun imajinasinya ke dalam bentuk gambar.
- Siswa terampil dalam berkomunikasi secara lisan

dengan bercerita.

- Kemandirian, percaya diri, dan tekun.

E. Ayo Membaca

- Siswa membaca teks berjudul "Siput Bukanlah Hewan Lemah".



Ceritakan gambar yang telah kamu buat di hadapan guru dan teman-teman satu kelasmu. Mintalah pendapat atau masukan dari guru dan teman-temanmu.

Catatlah pendapat atau masukan tersebut pada kolom berikut.

Pendapat/Masukan Guru	Pendapat/Masukan Teman



Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lambat dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lambat, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikkan karena tubuhnya yang penuh lendir.

Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

Alternatif kegiatan membaca

- Alternatif 1: Guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati.
- Alternatif 2: Guru menunjuk satu siswa untuk membacakan bacaan tersebut dan meminta siswa lain menyimak.
- Alternatif 3: Bacaan tersebut dibaca secara bergantian dan bersambung oleh seluruh siswa.
- Selesai membaca siswa menentukan dan menuliskan ide pokok masing-masing paragraf dari bacaan secara mandiri.
- Guru memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya dan membantu siswa yang mengalami kesulitan.

Alternatif Jawaban

1. Ide pokok paragraf 1: Siput, menurut sebagian orang

dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan.

58 Buku Guru SD/MI Kelas V

2. Ide pokok paragraf 2: Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan.
3. Ide pokok paragraf 3: Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan.
4. Ide pokok paragraf 4: Siput adalah sang pengembara yang mandiri.
5. Ide paragraf 5: Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dan juga dalam mempertahankan diri dari serangan predator.

Hasil yang diharapkan

- Siswa dapat memahami isi bacaan.
- Kecermatan dan ketelitian dalam menggali informasi dari bacaan.
- Terampil menentukan ide pokok bacaan.

F. Ayo Berkreasi

- Siswa mempelajari beberapa hal mengenai beragam gaya gambar dan ilustrasi.

Ayo Berkreasi

Pada pembelajaran sebelumnya kamu telah mempelajari ragam gambar cerita atau ilustrasi. Dalam membuat gambar cerita kamu juga harus mengetahui ciri-ciri gambar cerita atau ilustrasi.

Ciri-ciri gambar cerita atau ilustrasi adalah sebagai berikut.

1. Realis
Realis merupakan gambar yang dibuat seperti keadaan aslinya, baik bentuk, ukuran, dan latar belakangnya. Contohnya seperti lukisan berpadat Kapal Dilanda Badai karya Raden Saleh berikut ini.

2. Karikatur
Karikatur merupakan gambar yang melebih-lebihkan atau mengubah dari objek aslinya. Gambar karikatur menyajikan objek dengan karakter yang lucu dan aneh. Ilustrasi gambar karikatur mengandung kritikan dan sindiran.

- Siswa membuat gambar ilustrasi yang bisa mewakili isi dan informasi bacaan berjudul "Siput Bukanlah Hewan Lemah"

dengan gaya atau corak yang telah dipelajari.

G. Ayo Renungkan

- Siswa diminta untuk mengingat kegiatan pembelajaran hari ini dan kembali mengaitkan dengan tema yang sedang mereka pelajari. Siswa diminta menggambar organ gerak salah satu hewan avertebrata.

Ayo Renungkan

Gambarkan kembali organ gerak salah satu hewan avertebrata pada kolom berikut.

Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari hewan tersebut?

Kerja Sama dengan Orang Tua

Bersama orang tuamu, amatilah hewan-hewan di sekitar rumahmu. Kumpulkanlah hewan-hewan yang termasuk jenis hewan avertebrata.

- Siswa diminta untuk merefleksikan penguasaan mereka tentang pembelajaran untuk kemudian di berikan catatan dan komentar orang tua.
- Merupakan media untuk mengukur seberapa banyak materi yang sudah dipelajari dan dipahami siswa.
- Pada aktivitas ini lebih ditekankan pada sikap siswa setelah mempelajari materi.
- Sebagai tindaklanjut dari kegiatan ini, guru dapat memberikan REMEDIAL dan PENGAYAAN sesuai dengan tingkat pencapaian masing-masing siswa.

Hasil yang diharapkan

- Siswa dapat bersikap reflektif dan jujur dalam menyimpulkan penguasaan hasil pembelajaran mereka. Siswa dapat menindaklanjuti penguasaan materi mereka dengan catatan dan bimbingan orangtua di rumah.

	<p>H. Kerja Sama dengan Orang Tua</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa bersama orang tuanya melakukan kegiatan mengamati hewan-hewan di sekitar rumah dan mengelompokkan hewan-hewan mana yang termasuk hewan avertebrata. <hr/> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <p>Ayo Renungkan </p> <p>Gambarkan kembali organ gerak salah satu hewan avertebrata pada kolom berikut.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; height: 40px; width: 100%;"></div> <p><small>■ Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari hewan tersebut?</small></p> <p style="text-align: center;">Kerja Sama dengan Orang Tua </p> <p><small>Bermaina orang tuaamu, amatilah hewan-hewan di sekitar rumahmu. Kumpulkanlah hewan-hewan yang termasuk jenis hewan avertebrata.</small></p> </div> <hr/> <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami benar jenis hewan avertebrata. - Adanya kolaborasi dan kerja sama dengan orang tua. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini Guru memberikan penguatan dan kesimpulan Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	<p>15 menit</p>

I. PENILAIAN

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

1. Teknik Penilaian:
 - a. Penilaian Sikap: Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin
 - b. Penilaian Pengetahuan: Tes Tertulis
 - c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian
 - a. Sikap
 - 1) Disiplin
 - 2) Tanggung jawab
 - 3) Peduli
 - 4) Percaya Diri
 - b. Pengetahuan
Siswa mengerjakan soal-soal latihan tertulis, remedial, dan pengayaan pada buku siswa.

Format Penilaian

b. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Rumusan ide pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat).	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan: Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.

c. Rubrik Membuat Gambar

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Proporsi	Seluruh bagian gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Hampir seluruh bagian gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Sebagian besar gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Sebagian kecil gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.
Komposisi	Seluruh objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Hampir seluruh objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Sebagian besar objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Sebagian kecil objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.
Pewarnaan	Seluruh objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Hampir seluruh objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Sebagian besar objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Sebagian kecil objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.

d. Rubrik Membuat Model Sederhana Organ Gerak

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Proporsi	Seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Hampir seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian besar anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian kecil anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.
Anatomi	Seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Hampir seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Sebagian besar bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Sebagian kecil bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.
Hasil Akhir	Seluruh bagian model dikerjakan secara detail dan rapi.	Hampir seluruh bagian model dikerjakan secara detail dan rapi.	Sebagian besar bagian model dikerjakan dengan detail dan rapi.	Sebagian kecil bagian model dikerjakan dengan detail dan rapi.

J. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

a. Remedial

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Apakah perbedaan organ gerak hewan vertebrata dan avertebrata?
2. Sebutkan hewan-hewan yang termasuk avertebrata!
3. Sebutkan organ gerak siput!
4. Sebutkan organ gerak cacing!

b. Pengayaan

Lakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai hewan. Ambillah salah satu jenis hewan, kemudian lakukan kajian secara mendalam mengenai hewan yang kamu pilih tersebut berkaitan dengan:

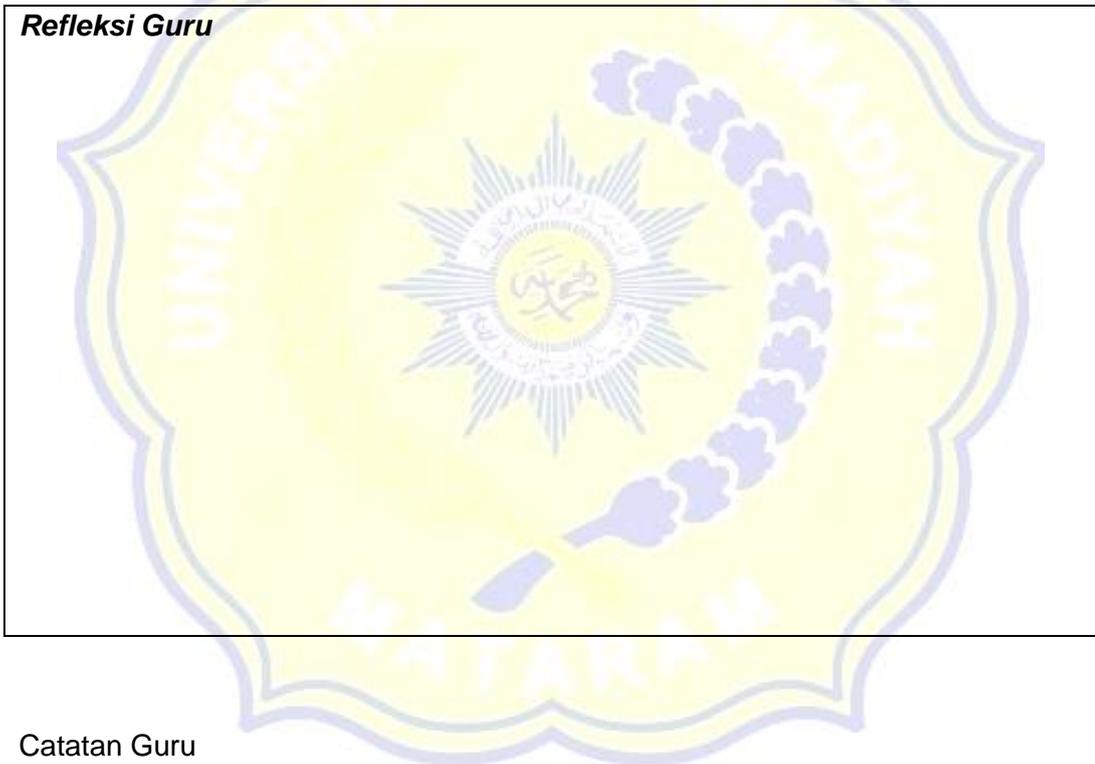
1. Karakteristiknya
2. Organ geraknya

Setelah membuat kajian, buatlah sebuah artikel dan tampilkan di majalah sekolah atau majalah dinding di sekolah.

K. SUMBER DAN MEDIA

5. Buku bacaan hewan vertebrata dan avertebrata.
6. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
7. Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
8. Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 5 semester 1 dari JGC/SCi Media.
9. Gambar/slide tentang hewan vertebrata dan avertebrata.

Refleksi Guru



Catatan Guru

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

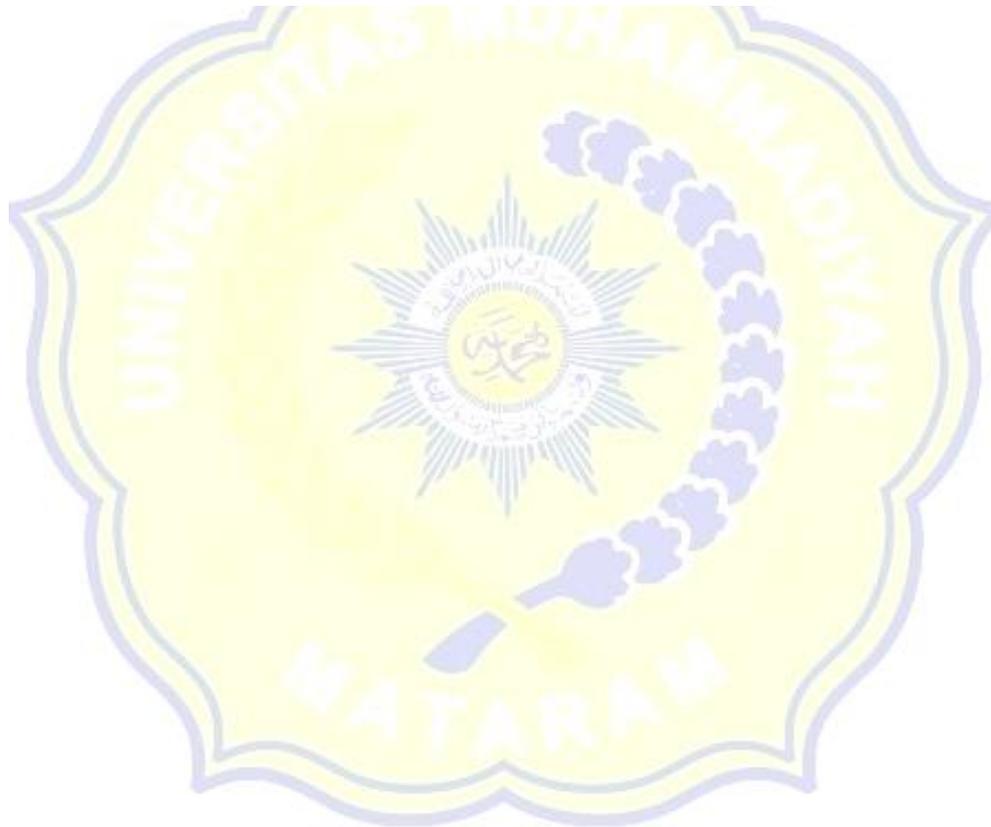
Sepakat, 7 Desember 2020.
Plt. Kepala Sekolah,



EANUDDIN, S.Pd.I
NIP 19681231 200604 1 039

Mahasiswa (peneliti) ,

JIBRIL SUPianto
NIM 117180004



Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013
(Kls kontrol)

Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas / Semester : 5 /1
Tema : Organ Gerak Hewan Dan Manusia Tema 1)
Sub Tema : Organ Gerak Hewan (Sub Tema 1)
Pembelajaran ke : 5
Alokasi waktu : 6 X 35 (Menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan :SBdP

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Memahami gambar cerita.	3.1.1 Menjelaskan cerita yang terdapat pada gambar.
4.1	Membuat gambar cerita.	4.1.1 Membuat cerita yang berbetuk gambar.

Muatan :IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia	3.1.1 Menyebutkan cir-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.
4.1	Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.	4.1.1 Membuat bagan tentang cir-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.

Muatan :Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.1	Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1 Menentukan ide pokok pada masing-masing paragraf.
4.1	Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual	4.1.1 Menuliskan ide pokok yang terdapat pada paragraf.

C. TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar , siswa dapat merangkai sebuah cerita dengan percaya diri.
2. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengetahui ciri-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.
3. Dengan membaca, siswa dapat menentukan ide pokok dari masing-masing paragraf dengan tanggung jawab.

D. MATERI

1. Ciri-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.
2. Cara merangkai sebuah cerita.
3. Bacaan yang berjudul” siput bukanlah hewan lemah”.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Diskusi

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">5. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa6. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal.7. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.8. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.	15 menit

	<p>9. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.</p> <p>10. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin di capai</p>	
Inti	<p>Langkah-Langkah Pembelajaran</p> <p>7. Menyediakan bahan, topik, alat, masalah yang akan didiskusikan</p> <p>8. Menyebutkan pokok-pokok masalah yang akan dibahas atau di berikan studi kasus pada siswa sebelum menyelenggarakan diskusi</p> <p>9. Menugaskan siswa untuk menulis dan meringkas dan menganalisis</p> <p>10. Membimbing diskusi, tidak memberi ceramah</p> <p>11. Waspada terhadap kelompok yang tanpa kebingungan atau berjalan dengan tidak menentu</p> <p>12. Melatih siswa dalam menerima pendapat orang lain</p> <p>L. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa memerhatikan gambar kelinci yang merupakan hewan vertebrata dan hewan siput yang merupakan hewan avertebrata. 	140 menit



Di bawah kandang kelinci, Eda melihat seekor siput yang sedang berjalan perlahan. Eda pun mengobrolnya.
"Kelinci dan siput sama-sama hewan, tetapi gerakannya kok berbeda, ya? Kelinci bergerak lincah, berlari, dan meloncat, sedangkan siput bergerak sangat pelan. Mengapa bisa begitu, ya?" gumam Eda penasaran.

Ayo Mengamati



Amati kedua hewan di atas.

- Selesai mengamati gambar, siswa menuliskan perbandingan karakteristik kelinci dengan siput.

Alternatif Jawaban:

1. Karakteristik Kelinci

- d. Vertebrata
- e. Gerakannya lincah dan cepat
- f. berpindah tempat dengan berlari, berjalan, dan meloncat

2. Karakteristik siput

- d. Avertebrata
- e. Gerakannya lambat
- f. berpindah tempat seolah-olah merayap

Catatan:

- Eksplorasi: ajarkan siswa untuk mengeksplorasi secara detail su informasi.
- Pengumpulan Data: ajarkan siswa sehingga terbiasa untuk men data.
- Komunikasi: ajarkan siswa untuk mengungkapkan hasil eksplorasi dalam bentuk tulisan.

Hasil yang diharapkan

- Siswa mengenal karakteristik kelinci yang merupakan vertebrata dan siput yang merupakan avertebrata.
- Siswa dapat memiliki keterampilan mengamati dan menganalisa suatu objek, dalam hal ini gambar.
- Mandiri dan berpikir kritis.

M. Ayo Mengamati

- Siswa mengamati rangka organ gerak berbagai hewan avertebrata secara seksama.

Temukan perbedaannya!



Karakteristik Kelinci
1. Vertebrata
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Karakteristik Siput
1. Avertebrata
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Pada pembelajaran sebelumnya kamu telah mengetahui bahwa kelinci termasuk hewan vertebrata. Lalu bagaimana dengan siput? Siput merupakan hewan avertebrata. Hewan avertebrata merupakan hewan yang tidak memiliki tulang belakang.

Adapun ciri-ciri hewan avertebrata lainnya antara lain biasanya susunan sarafnya berada di perut, memiliki rangka luar, dan otaknya tidak terlindungi oleh rangka. Contoh hewan avertebrata adalah siput, serangga, cacing, ubur-ubur, cumi-cumi, dan lain-lain.

Amatilah organ gerak siput berikut.



No.	Nama Organ Gerak	Fungsinya
1.	Kaki perut dengan bentuk pipih dan lebar.	Fungsi utama kaki perut pada siput adalah untuk bergerak dan berpindah tempat.

42 Buku Sains SD/MI Kelas V

- Siswa mengidentifikasi organ gerak hewan avertebrata beserta fungsinya.
- Kegiatan ini bisa dilakukan dengan alternatif pembelajaran seperti berikut.
- Siswa dapat mencari informasi dan data dengan melakukan studi pustaka, wawancara, maupun observasi.
- Dilakukan dengan diskusi, dengan alternatif sebagai berikut.

Alternatif 1:

- Kegiatan berdiskusi dilakukan secara klasikal

	<p>dan guru bertindak sebagai moderator. Jawaban dan pendapat siswa ditulis di papan tulis.</p> <p>Alternatif 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi dilakukan secara berkelompok. Bentuk kelompok-kelompok terdiri atas 4 siswa per kelompok. Setiap kelompok diminta mendiskusikan jawaban pertanyaan-pertanyaan tersebut dan 56 Buku Guru SD/MI Kelas V menuliskan hasilnya. Selanjutnya jawaban dari tiap kelompok didiskusikan bersama kelompok lain. Guru dapat bertindak sebagai moderator atau menunjuk salah satu siswa menjadi moderator. <p>Catatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menantang dengan pendekatan interaktif. • Jadikan jawaban-jawaban siswa sebagai media untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam mengidentifikasi perubahan-perubahan perilaku manusia. • Apresiasi semua jawaban siswa, termasuk jika ada jawaban yang kurang tepat. <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> – Siswa dapat menyebutkan organ gerak hewan avertebrata beserta fungsinya. – Bertanggung jawab terhadap tugas. <p>N. Ayo Berkreasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menggambar atau membuat model sederhana organ gerak siput. 	
--	--	--

Ayo Mengamati

Di sekitarmu pastinya banyak sekali jenis hewan avertebrata. Bersama temannya amati hewan-hewan tersebut dan identifikasikan organ gerakannya. Tuliskan hasilnya pada tabel berikut.

No.	Nama Hewan	Nama Organ Gerak	Fungsinya
1.	Belalang		
2.	Cacing		
3.	Ubur-ubur		

Ayo Berkreas!

Pilihlah salah satu hewan avertebrata. Kemudian buatlah model sederhana organ gerak dari hewan yang kamu pilih tersebut menggunakan plastisin. Buatlah sebaik mungkin sesuai dengan keadaan aslinya. Perhatikan contoh berikut.



Subtema 1: Organ Gerak Hewan 43

- Agar kegiatan pembelajaran ini dapat berlangsung dengan menarik dan tidak membosankan, maka dapat dilakukan di luar kelas.

O. Ayo Berdiskusi

- Siswa menceritakan gambar yang telah dibuatnya dihadapan guru dan teman-temannya.

Ayo Berdiskusi

Ceritakan gambar yang telah kamu buat di hadapan guru dan teman-teman satu kelasmu. Mintalah pendapat atau masukan dari guru dan teman-temanmu.

Catilah pendapat atau masukan tersebut pada kolom berikut.

Pendapat/Masukan Guru	Pendapat/Masukan Teman

Ayo Membaca

Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lambat dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lambat, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikan karena tubuhnya yang penuh lendir.

Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keahliannya. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

44

Buku Siswa SD/MI Kelas V

Alternatif pembelajaran

- Alternatif 1: Guru mempersilakan siswa secara mandiri dan sukarela
- atau yang bersedia untuk bercerita.
- Alternatif 2: Guru menunjuk beberapa siswa secara acak untuk menceritakan gambarnya.
- Alternatif 3: Guru meminta siswa untuk bercerita satu per satu secara bergiliran.

Catatan:

- Guru membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menantang dengan pendekatan interaktif.
- Jadikan hasil gambar dan cerita siswa sebagai media untuk mengukur sejauh mana keterampilan siswa dalam menggambar dan ketera dalam berkomunikasi melalui cerita.
- Apresiasi semua gambar dan cerita siswa, termasuk jika ada gambar dan cerita yang kurang tepat.

Hasil yang diharapkan

- Siswa terampil dalam membuat gambar.
- Siswa terampil dalam menuangkan ide, gagasan, maupun imajinasinya ke dalam bentuk gambar.

untuk mengemukakan pendapatnya dan membantu siswa yang mengalami kesulitan.

Alternatif Jawaban

6. Ide pokok paragraf 1: Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan. 58 Buku Guru SD/MI Kelas V
7. Ide pokok paragraf 2: Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan.
8. Ide pokok paragraf 3: Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan.
9. Ide pokok paragraf 4: Siput adalah sang pengembara yang mandiri.
10. Ide paragraf 5: Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dan juga dalam mempertahankan diri dari serangan predator.

Hasil yang diharapkan

- Siswa dapat memahami isi bacaan.
- Kecermatan dan ketelitian dalam menggali informasi dari bacaan.
- Terampil menentukan ide pokok bacaan.

Q. Ayo Berkreasi

- Siswa mempelajari beberapa hal mengenai beragam gaya gambar dan ilustrasi.

Ayo Berkreas!

Pada pembelajaran sebelumnya kamu telah mempelajari ragam gambar cerita atau ilustrasi. Dalam membuat gambar cerita kamu juga harus mengetahui corak gambar cerita atau ilustrasi.

Corak gambar cerita atau ilustrasi adalah sebagai berikut.

1. Realis

Realis merupakan gambar yang dibuat seperti keadaan aslinya, baik bentuk, ukuran, dan lain sebagainya. Contohnya seperti lukisan berpadat Kapal Dilanda Badai karya Raden Saleh berikut ini.



2. Karikatur

Karikatur merupakan gambar yang melebih-lebihkan atau mengubah dari objek aslinya. Gambar karikatur menyajikan objek dengan karakter yang lucu dan aneh. Biasanya gambar karikatur mengandung kritikan dan sindiran.



Subtema 1. Organ Gerak Hewan 47

- Siswa membuat gambar ilustrasi yang bisa mewakili isi dan informasi bacaan berjudul "Siput Bukanlah Hewan Lemah" dengan gaya atau corak yang telah dipelajari.

R. AyoRenungkan

- Siswa diminta untuk mengingat kegiatan pembelajaran hari ini dan kembali mengaitkan dengan tema yang sedang mereka pelajari. Siswa diminta menggambar organ gerak salah satu hewan avertebrata.

Ayo Renungkan



Gambarkan kembali organ gerak salah satu hewan avertebrata pada kolom berikut.

■ Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari hewan tersebut?

Kerja Sama dengan Orang Tua



Bersama orang tuamu, amatilah hewan-hewan di sekitar rumahmu. Kumpulkanlah hewan-hewan yang termasuk jenis hewan avertebrata.

50

Buku Siswa SD/MI Kelas V

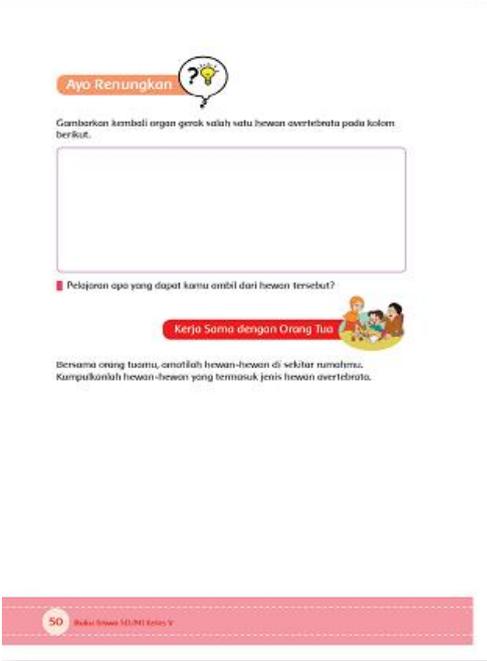
- Siswa diminta untuk merefleksikan penguasaan mereka tentang pembelajaran untuk kemudian di berikan catatan dan komentar orang tua.
- Merupakan media untuk mengukur seberapa banyak materi yang sudah dipelajari dan dipahami siswa.
- Pada aktivitas ini lebih ditekankan pada sikap siswa setelah mempelajari materi.
- Sebagai tindaklanjut dari kegiatan ini, guru dapat memberikan REMEDIAL dan PENGAYAAN sesuai dengan tingkat pencapaian masing-masing siswa.

Hasil yang diharapkan

- Siswa dapat bersikap reflektif dan jujur dalam menyimpulkan penguasaan hasil pembelajaran mereka. Siswa dapat menindaklanjuti penguasaan materi mereka dengan catatan dan bimbingan orangtua di rumah.

S. Kerja Sama dengan Orang Tua

- Siswa bersama orang tuanya melakukan kegiatan mengamati hewan-hewan di sekitar rumah dan mengelompokkan hewan-hewan mana yang

	<p>termasuk hewan avertebrata.</p>  <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami benar jenis hewan avertebrata. - Adanya kolaborasi dan kerja sama dengan orang tua. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 7. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 8. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 9. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 10. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	<p>15 menit</p>

G. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil

f. Keterampilan
Penilaian uji unjuk kerja

a. Mencari ide pokok bacaan

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Ketepatan	Menemukan keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat.
Menunjukkan bukti pendukung	Mampu menunjukkan bukti pendukung,	Mampu menunjukkan hampir semua bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
Waktu	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cukup cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat lambat.
Keterampilan Penulisan: Ringkasan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.

b. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Rumusan ide pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat).	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan: Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.

c. Rubrik Membuat Gambar

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Proporsi	Seluruh bagian gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Hampir seluruh bagian gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Sebagian besar gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.	Sebagian kecil gambar dibuat dengan proporsi yang tepat.
Komposisi	Seluruh objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Hampir seluruh objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Sebagian besar objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.	Sebagian kecil objek gambar disusun dengan tata letak yang tepat.
Pewarnaan	Seluruh objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Hampir seluruh objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Sebagian besar objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.	Sebagian kecil objek gambar diwarnai dengan warna yang sesuai, seimbang, dan rapi.

d. Rubrik Membuat Model Sederhana Organ Gerak

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Proporsi	Seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Hampir seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian besar anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian kecil anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.
Anatomi	Seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Hampir seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Sebagian besar bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Sebagian kecil bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.
Hasil Akhir	Seluruh bagian model dikerjakan secara detail dan rapi.	Hampir seluruh bagian model dikerjakan secara detail dan rapi.	Sebagian besar bagian model dikerjakan dengan detail dan rapi.	Sebagian kecil bagian model dikerjakan dengan detail dan rapi.

H. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

c. Remedial

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Apakah perbedaan organ gerak hewan vertebrata dan avertebrata?
2. Sebutkan hewan-hewan yang termasuk avertebrata!
3. Sebutkan organ gerak siput!
4. Sebutkan organ gerak cacing!

d. Pengayaan

Lakukan studi pustaka untuk mencari informasi mengenai hewan. Ambillah salah satu jenis hewan, kemudian lakukan kajian secara mendalam mengenai hewan yang kamu pilih tersebut berkaitan dengan:

1. Karakteristiknya
2. Organ geraknya

Setelah membuat kajian, buatlah sebuah artikel dan tampilkan di majalah sekolah atau majalah dinding di sekolah.

T. SUMBER DAN MEDIA

- 10. Buku bacaan hewan vertebrata dan avertebrata.
- 11. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- 12. Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
- 13. Software Pengajaran SD/MI untuk kelas 5 semester 1 dari JGC/Sci Media.
- 14. Gambar/slide tentang hewan vertebrata dan avertebrata.

Refleksi Guru



Catatan Guru

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

i

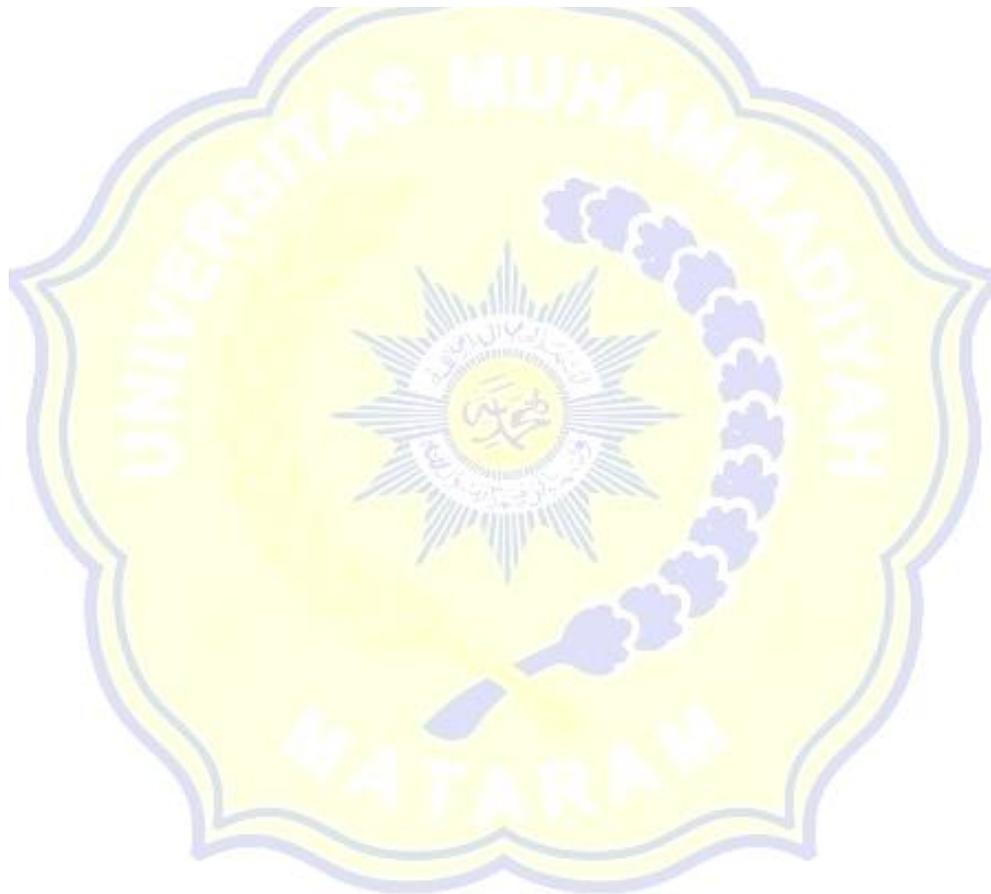
Moteng, 30 November 2020

Kepala Sekolah,



Mahasiswa (peneliti) ,

JIBRIL SUPIANTO
NIM 11718004



Lampiran 5. Lembar validasi instrument tes siswa

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES SISWA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Pembelajaran : Tematik
Tema : 1 Subtema 1
Kelas : V

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari segi beberapa aspek yaitu materi tes, konstruksi tes, dan bahasa yang digunakan.
2. Untuk pengisian tabel validasi, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi, hal-hal yang perlu dicermati adalah sebagai berikut:
 - a. Materi
 - Rumusan butir tes sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.
 - Batasan jawaban atau ruang lingkup yang diuji jelas yaitu uraian dan jawaban pada materi Tema 1 Subtema 1
 - Isi materi tes yang ditanyakan sesuai dengan materi pembelajaran pada Tema 1 Subtema 1
 - b. Konstruksi
 - Rumusan butir tes tipe uraian.
 - Rumusan butir tes tidak menimbulkan penafsiran ganda.
 - c. Bahasa
 - Apakah soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.
 - Apakah kalimat soal tidak menimbulkan penafsiran ganda.
 - Apakah rumusan kalimat soal komunikatif menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan kata-kata yang dikenal siswa.
4. Untuk saran-saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

B. Tabel Penilaian Materi, Konstruksi, Bahasa, dan Penulisan Soal Tes

No Soal	Materi				Konstruksi				Bahasa dan Penulisan				Jumlah Skor
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	✓				✓					✓			11
2		✓			✓				✓				11
3	✓				✓				✓				12
4	✓				✓				✓				12
5	✓					✓			✓				11
6		✓				✓	✓		✓				10
7	✓					✓	✓		✓				11
8	✓				✓				✓				12
9		✓			✓					✓			10
10	✓				✓					✓			11
11	✓				✓				✓				12
12	✓				✓				✓				12
13		✓			✓				✓				11
14	✓				✓				✓				12
15	✓				✓				✓				12
16	✓				✓				✓				12
17		✓			✓				✓				10
18	✓					✓			✓				11
19	✓					✓			✓				11
20	✓				✓					✓			11
21	✓				✓				✓				12
22	✓				✓				✓				12
23		✓			✓				✓				11
24	✓				✓				✓				12
25	✓				✓				✓				12
26	✓				✓				✓				12
27	✓				✓				✓				12
28		✓			✓				✓				11
29	✓				✓				✓				12
30	✓				✓				✓				12

Lampiran 6. Lembar validasi RPP

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
Pembelajaran : Tematik
Tema : 1 Subtema 1
Kelas : V (Lima)

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu dimohon menilai RPP ini dengan cara memberi tanda cek (√) pada kolom skor 1, 2, 3, atau 4 dengan kriteria sebagai berikut.
Skor 1 jika pernyataan tidak sesuai
2 jika pernyataan kurang sesuai
3 jika pernyataan sesuai
4 jika pernyataan sangat sesuai
- Apabila ada hal-hal yang kurang sesuai, Bapak/Ibu dimohon memberikan saran atau komentar pada tempat yang telah disediakan, atau jika dirasa perlu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi.

B. Penilaian

No	Komponen yang diukur	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kecermatan isi a. Penjabaran indikator sesuai dengan Kompetensi Dasar. b. Cakupan materi sesuai dengan indikator. c. Perumusan tujuan pembelajaran jelas, spesifik, dan operasional sehingga dapat diukur.				✓ ✓ ✓
2.	Pengorganisasian Pembelajaran a. Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan dalam waktu yang dialokasikan. b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan indikator. c. Langkah-langkah pembelajaran sudah runtut. d. Pemilihan model pembelajaran cooperative tipe kepala bernomor struktur dan sarana pembelajaran tepat sehingga memungkinkan siswa berperan aktif			✓	✓ ✓ ✓

	dalam pembelajaran.				
	e. Rencana pelaksanaan:				
	1. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah dilaksanakan.				✓
	2. Membuat alokasi waktu yang cukup untuk tiap kegiatan.				✓
	3. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran pada metode <i>role playing</i> (bermain peran) pada kelas eksperimen dan metode diskusi pada kelas control pada tema 1` sub tema 1 pembelajaran ke 5 pada kelas V (lima)				✓
3	Metode Pembelajaran Pemilihan metode pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
4	Bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat nya sederhana				✓
	b. Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar.				✓
	c. Menggunakan bahasa yang jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓
	d. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami guru				✓
5	Manfaat				
	a. Mudah dilaksanakan sehingga penerapan metode <i>role playing</i> pada kelas eksperimen dan metode diskusi pada kelas control dalam pembelajaran ke 5 pada subtema 1 tema 1 kelas V				✓
JumlahSkor					

C. Penilaian Umum

Secara umum Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini:

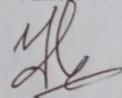
- 1 : Sangat tidak baik, sehingga belum dapat dipakai, masih memerlukan konsultasi
- 2 : Tidak baik, tetapi dapat dipakai dengan banyak revisi.
- 3 : Baik, sehingga dapat dipakai tetapi dengan sedikit revisi.
- 4 : Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi.

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Alokasi waktu disesuaikan dan sintaks Metode Roleplay yg eksperimen
perus sedikit, boleh penelitian.

Mataram, November 2020

Validator



(Yuni Maryati, M.Pd)
NIP N 0806068802

Lampiran 7. Lembar tes siswa

Nama	
Absen	
Nilai	

BERILAH TANDA X PADA JAWABAN YANG BENAR DI BAWAH INI :

1. Hewan berikut yang termasuk hewan vertebrata adalah.....
 - a. Cumi-cumi
 - b. Belalang
 - c. Siput
 - d. Ular
2. Contoh hewan vertebrata yang bergerak menggunakan otot perut adalah.....
 - a. Ular
 - b. Siput
 - c. Buaya
 - d. Cacing
3. Organ gerak pasif pada hewan adalah.....
 - a. Tulang
 - b. Otot
 - c. Daging
 - d. Gigi
4. Otot merupakan organ gerak yang menempel pada.....
 - a. Kulit
 - b. Darah
 - c. Kuku
 - d. Tulang
5. Hewan vertebrata di sebut juga hewan bertulang belakang. Dibawah ini termasuk hewan vertebrata,kecuali.....
 - a. Kelinci
 - b. Anjing
 - c. Cacing
 - d. Tikus
6. Berdasarkan struktur tubuhnya, ikan termasuk hewan.....
 - a. Vertebrata
 - b. Avertebrata
 - c. Bertulang banyak
 - d. Tidak bertulang belakang
7. Ada beberapa corak gambar ilustrasi sala satunya adalah realis yang berate.....
 - a. Gambar yang dibuat seperti gambar aslinya
 - b. Gambar yang melebih lebihkan atau mengubah dari objek aslinya

- c. Gambar yang disajikan dengan mengubah bentuk objek aslinya
- d. Gambar yang berfungsi untuk menghibur dan berisikan humor
8. Proses paling awal dalam membuat gambar ilustrasi adalah.....
 - a. Membuat sketsa
 - b. Menentukan tema
 - c. Mewarnai gambar
 - d. Mencetak gambar
9. Jenis gambar ilustrasi yang memiliki fungsi untuk menghibur karena mengandung humor yaitu
 - a. Sampul
 - b. Kartun
 - c. pamflet
 - d. Brosur
10. Gambar berurutan yang membentuk alur cerita disebut.....
 - a. Sampul
 - b. Kartun
 - c. Komik
 - d. Brosur
11. Gambar ilustrasi menjelaskan berbagai hal berikut kecuali.....
 - a. Isi bacaan
 - b. Teks atau cerita
 - c. Keadaan atau peristiwa
 - d. Nama penulis
12. Jenis gambar yang biasanya mengandung kritikan dan sindiran adalah.....
 - a. Komik
 - b. Kartun
 - c. Realis
 - d. Karikatur
13. Rancangan gambar yang dibuat sesuai dengan gagasan dinamakan
 - a. Tema
 - b. Sketsa
 - c. Diagram
 - d. Warna

“Bacalah teks berikut untuk soal 14-17

Dahulu kala, ada seekor kelinci yang populer dengan karena kesombongannya. Ada seekor kura kura yang pernah diejek lambat, lemah dan bodoh, menantang si kelinci sombong untuk adu lari cepat. Sebenarnya kura-kura tidak mau berurusan dengan kelinci, tapi ia ingin memberinya sedikit pelajaran .

Dengan penuh percaya diri, kelinci menyetujui tantangan kura-kura tersebut ia berfikir mana mungkin kura kura yang berjalan super lambat itu bisa

mengalakannya. Kemudian mereka sepakat untuk menentukan jalur panjang yang akan dilewati untuk adu lari.

Pertandingan keduanya tak ayal mengu dang penasaran hewan-hewan lain. Mereka semua jugaingin menyaksikan bagaimana si kura-kura bisa mengalkan kelinci. Pra hewan menunjukkan dukungannya terhadap si kura-kura karena mereka juga tidak menyikai sifat kelinci yang sombong itu. Seekor kera ditunjuk sebagai wasit untuk mengawasi jalannya pertandingan tersebut. Saat perlombaan dimuali kelinci kelinci pun melesat jauh meninggalkan kura-kura. Tak ingin menyerah begitu saja, kura-kura tetap berusaha sekuat tenaga dan menambah kecepatan larinya

Karena merasah kura-kura masi tertinggal jauh dibelakangnya, di tengah-tengah perlombaan dia memutuskan untuk beristirahat dan tertidur. Namun saat dia terbangun, kelinci sungguh kaget ternyata kura-kura telah sampai di finis mendapatkn fakta tersebut, pra hewa lain pun bersorak gembira an si kelincki pulang dengan perasaan malu.

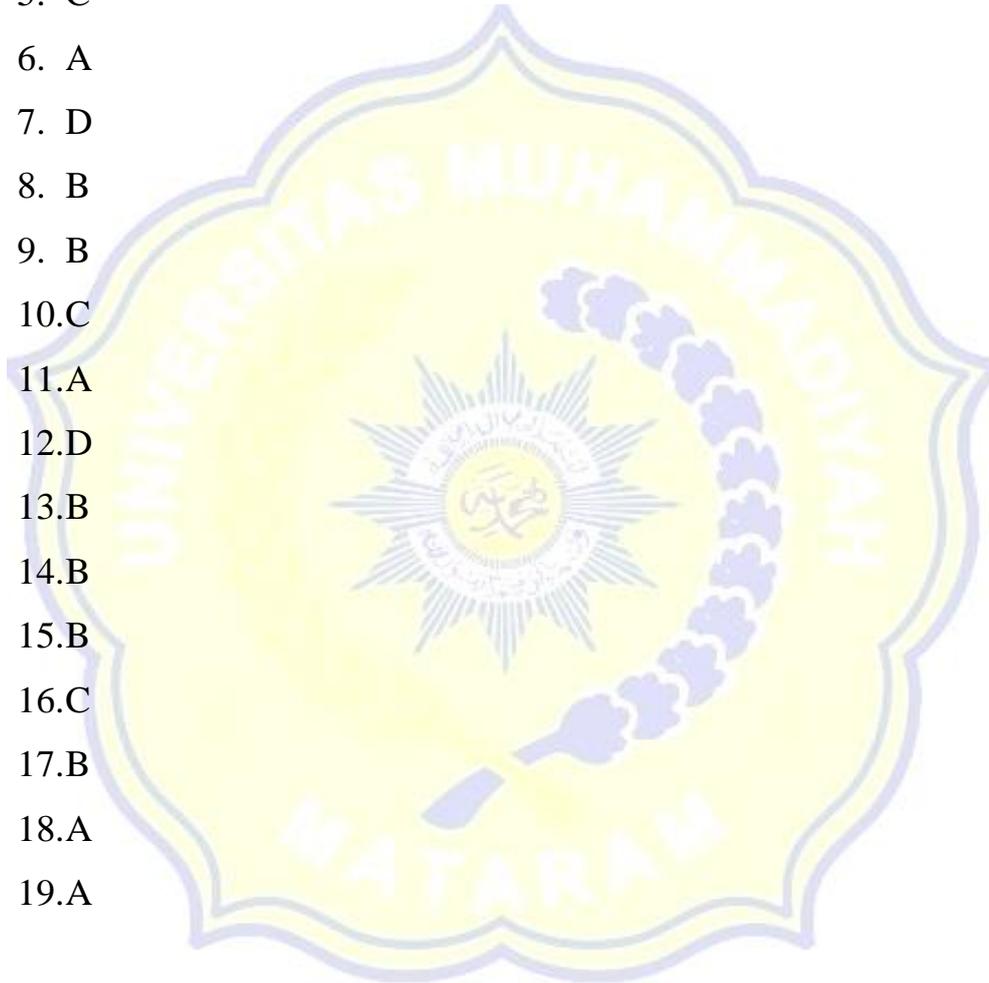
14. Judul yang tepat untuk bacaan diatas adalah.....
 - a. Kura-kura si pemalas
 - b. Si kelinci yang sombong
 - c. Pertandingan persahabatan kelinci dan kura kura
 - d. Kera yang adil
15. Watak kura kura dalam cerita diatas adalah.....
 - a. Sombong
 - b. Lamban dan bodoh
 - c. Cerdik
 - d. Iri hati
16. Ide poko pragraf ketiga tersebut adalah.....
 - a. Kura kura menantang kelinci lomba adu lari
 - b. Kelinci menerima tantangan kura-kura
 - c. Pertandingan adu lari dimulai
 - d. Kura-kura melawan kelinci
17. Pesan yang bisa di petik dari bacaan tersebut adalah
 - a. Lamban tidak berate kalah
 - b. Jangan perna menyombongkan diri dengan kelebihan yang dimiliki
 - c. Lebih baik mengalah daripada bertengkar
 - d. Membantu orang lain adalah perbuatan terpuji
18. Ide pragraf adalah.....
 - a. Kaliamat utama dalam suatu pragraf
 - b. Masalh utama dalam suatu pragraf
 - c. Kalimat pertama dalam suatu pragraf
 - d. Masalh terahir dalam suatu pragraf

19. Pragraf yang kalimat utamanya berada di awal pragraf dinamakan pragraf
- a. Induktif
 - b. Deduktif
 - c. Persuatif
 - d. Nartif



Kunci Jawaban

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

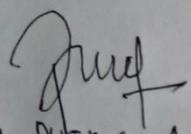


Lampiran 8. Lembar instrument keterlaksanaan SDN Moteng

Insturumen lembar keterlaksanaan

Keterangan Skor :
1 = Kurang Baik
2 = Cukup Baik
3 = Baik
4 = Sangat baik

No	Aspek Yang Dinilai	Taraf Keterlaksanaan			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL					
1.	Membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama				✓
2.	Mengecek kehadiran siswa				✓
3.	Mengali pengetahuan awal siswa			✓	
4.	Memberi Motivasi			✓	
5.	Menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran				✓
KEGIATAN INTI					
1.	Menyebutkan sub tema yang akan di pelajari				✓
2.	Mengkondisikan gambaran masalah dalam situasi yang akan di simulasikan dalam menggunakan metode diskusi			✓	
3.	Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi , peranan yang gharus dimainkan oleh parah pemeran ,serta waktu yang disediakan			✓	
4.	Menciptakan suasana belajar yang mengaktifkan siswa			✓	
5.	Mengarahkan siswa untuk bertanya terkaiat isi pembelajaran dalam menggunakan metode diskusi				✓
6.	Membibing siswa untuk membuat kelompok dalam saat diskusi berlangsung				✓
7.	Memancing siswa untuk mengungkapkan pendapat saat diskusi				✓
8.	Memeberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dipahami				✓
KEGIATAN PENUTUP					
1.	Mengingatkan kembali materi yang telah di pelajari			✓	
2.	Membang siswa untuk menyimpulkan apa yang telah dipelajari			✓	
3.	Menutup pembelajaran				✓
Sekor total				57	

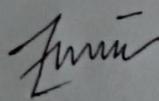
Moteng, November 2020
Observer

ADI PUTRA JAYA, S. Pd.

Lampiran 9. Lembar instrument keterlaksanaan SDN Sepakat

Insturumen lembar keterlaksanaan

Keterangan Skor :
 1 = Kurang Baik
 2 = Cukup Baik
 3 = Baik
 4 = Sangat baik

No	Aspek Yang Dinilai	Tarf Keterlaksanaan			
		1	2	3	4
KEGIATAN AWAL					
1.	Membuka pembelajaran dengan mengucap salam dan berdoa bersama				✓
2.	Mengecek kehadiran siswa				✓
3.	Mengali pengetahuan awal siswa			✓	
4.	Memberi Motivasi			✓	
5.	Menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran				✓
KEGIATAN INTI					
1.	Menyebutkan sub tema yang akan di pelajari				✓
2.	Mengkondisikan gambaran masalah dalam situasi yang akan di simulasikan dalam menggunakan metode <i>role playing</i>				✓
3.	Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi , peranan yang gharus dimainkan oleh parah pemeran ,serta waktu yang disediakan				✓
4.	Menciptakan suasana belajar yang mengaktifkan siswa				✓
5.	Mengarahkan siswa untuk bertanya terkaiat isi pembelajaran dalam menggunakan metode <i>role playing</i>				✓
6.	Membibing siswa untuk membuat kelompok dalam saat diskusi berlangsung				✓
7.	Memancing siswa untuk mengungkapkan pendapat saat diskusi			✓	
8.	Memeberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dipahami				✓
KEGIATAN PENUTUP					
1.	Mengingatn kembali materi yang telah di pelajari				✓
2.	Membang siswa untuk menyimpulkan apa yang telah dipelajari				✓
3.	Menutup pembelajaran				✓
Sekor total					61

Sepakat, November 2020
Observer

 ELMIATY, S Pd

HASIL INSTRUMEN LEMBAR KETERLAKSANAAN
PEMBELAJARAN PADA KELAS EKSPERIMEN DAN
KELAS KONTROL

- pada kelas EKSPERIMEN

$$\frac{64}{61} \times 100$$

$$= 0,953125 \times 100$$

$$= 95,31\%$$

- pada kelas kontrol

$$\frac{64}{57} \times 100$$

$$= 0,890625 \times 100$$

$$= 89,06\%$$

Lampiran 10. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa
ORGAN GERAK HEWAN DAN MANUSIA

Nama Kelompok : Keunai Mans

Nama Anggota Kelompok :

1. ARSA Febrina
2. Selvi Ani Artasari
3. Nur Anisa
4. Aryad Maulana

INDIKATOR YANG INGIN DICAPAI

SBDP

3.1.1 Menjelaskan cerita yang terdapat pada gambar

4.1.1 Membuat cerita yang berbetuk gambar

IPA

3.1.1 Menyebutkan cir-ciri hewan vertebrata dan avertebrata

4.1.1 Membuat bagan tentang cir-ciri hewan vertebrata dan avertebrata.

BAHASA INDONESIA

3.1.1 Menentukan ide pokok pada masing-masing paragraf.

4.1.1 Menuliskan ide pokok yang terdapat pada paragraf.

PETUNJUK Pengerjaan

- Berdoalah sebelum mengerjakan LKS
- Lakukan secara berdiskusi untuk mengerjakan LKS

Langkah – Langkah Kegiatan

- Menjelaskan pengertian organ gerak hewan dan manusia secara umum

Catat hasil pendapat mu

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

15

- Perhatikan Naska Drama di bawah ini, diskusikan bersama kelompokmu dan tentukan anggota kelompok yang memerankan tokoh drama tersebut
- ARSA sebagai monyet • Nur sebagai kelinci
- SELF sebagai siput • Arya sebagai beruang

25

NASKAH DRAMA

Tokoh didalam cerita adalah sebagai berikut :

- 1 siput
- 2 kelinci
- 3 beruang
- 4 monyet

Siput Bukanlah Hewan Yang Lemah

Disebuah hutan kecil di pingiran desa ada sekelompok hewan. Di antaranya ada seekor kelinci yang sombong. Dia suka mengejek hewan - hewan lainya seperti kura kura, semut, dan siput yang dikenal hewan yang paling lambat dan lemah serta hewan kecil lainnya yang tidak suka dengan kelinci yang sombong itu.

Suatu hari si kelinci dengan nada yang sombong dan angkuhnya mencari lawan yang lemah untuk di ejeknya. Kebetulan dia bertemu dengan siput

Kelinci : "hei, siput, si lambat dan lemah ,kamu jangan jalan dong..... Lari dong biar cepat sampai

Siput : biarlah kelinci, memang jalanku lambat. Yang penting aku sampai dengan selamat ketempat tujuanku, daripada cepat - cepat nanti jatu dan terluka." (dengan nada yang renda dan sopan)

Kelinci : "hei siput, bagaimana kalau kita adu lari.(dengan tatapan sombong dan percayadiri)

Siput : " wah, kelinci mana mungkin aku bertanding denganmu , kamu bisa lari dengan begitu cepat ,

Kelinci : "nggak bisa, (dengan nada tegas) kamu ngga boleh menolak tantangan ku ini aku akan menghubungi pak beruang sebagai wasitnya dan aku kan meminta teman teman datang dan melihat perlomban kita .

(siput hanya bisa diam dan melongo)

Keesokan hari nya se kelinci menunggu dengan sombong nya di bawah pohon beringin. Pak beruang juga sudah datang untuk menjadi wasit dan monyetpun juga datang untuk melihat perlombaan tersebut. setela siput datang pak beruang berkata

Pak beruang : "peraturannya begini, kalian mulai dari garis star saat ini dan lari melintari taman ini satu kali lalu kembali lagi ke garis ini kalian mengerti

Kelinci : "okeeh....."

Siput : "okeh....."

Pak beruang : " siapa yang bisa datang duluan di garis star ini, itulah yang menang. " okeh,.....satu.....dua.....mulai

(kelinci mulai meloncat mendahului siput yang mulai melangka perlahan karena dia tidak bisa meninggalkan rumahnya.

Kelinci : " weee... siput ayo , lari donk "lambat sekali (dengan nada sombong) baiklah aku tunggu kamu disini (sambil teriak dengang angkuhnya)

Kelinci duduk di bawah pohon sambil bernyanyi. Angin waktu itu berhembus pelan dan sejuk, sehingga membuat kelinci mengantuk dan tak lamah kelinci pun tertidur. Setelah kelinci tertidur dengan pelan tapi pasti siput melangka sekuat tenaga. Dengan diam - diam dia melewati kelinci yang tertidur sangat pulas. Dan beberapa langka lagi dia akan mencapai garis finish.

Monyet : " ayo siput semangat kamu pasti bisa (sambil melihat siput yang hamper sampai pada gari finis)

Kelinci pun bangun karena mendengar suara gaduh. Betapa terkejutnya dia meliha siput sudah hamper sampai di garis finish . sekuat tenaga dia berlari dan meloncat untuk mengejar siput. Namun suda terlambat tubu siput telah menyentuh garis finish dan pak beruang memutuskan pemenangnya

Pak beruang : " pemenanyanya adalah..... siput (dengan suara yang keras)

Si kelinci sombong terdiam terhenyak, seolah tak percaya dia bisa tertidur dan siput yang menggap hewan yang paling lemah itu memenangkan pelombaan tersebut .serta semua hewan yang hadir di situ berterik memberi selamat kepada siput atas kemenangan nya

Monyet : " selamat ya siput atas usaha mu dan keiklasan hati mu. kamu bisa memenangkan perlombaan ini dari kelinci yang sombong itu

Siput : " terima kasih atas dukungan kalian

• Perankan teks drama diatas sesuai toko yang telah ditentukan dan buat kesimpulan. kelinci merupakan hewan yang sangat sombong. sehingga membuat ia kelinci kalah dalam lomba.

20

• Tentukan tokoh hewan apa saja yang termasuk golongan hewan vertebrata dan avterbrata dalam naskah drama di atas dan jelaskan bersama teman kelompok mu

Catatatan pendapat mu pada kolom di bawah ini.

Hewan vertebrata : 1 monyet

2 Beruang

3 kelinci

Hewan Avterbrata : Siput

25

35

Lampiran 11. Lembar hasil uji validitas

		soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15	soal 16	soal 17	soal 18	soal 19	soal 20	soal21	soal 22	soal 23	soal 24	soal 25	soal26	
soal1	Pearson Correlation	1	-.589	.916	-.589	-.411	-.768	.916	-.589	-.389	-.664	-.215	-.516	-.411	-.054	-.411	-.589	.916	-.054	-.840	-.054	-.137	.477	-.151	-.589	-.313	-.422	
	Sig. (2-tailed)		.003	.000	.003	.051	.000	.000	.003	.066	.001	.326	.012	.051	.806	.051	.003	.000	.806	.000	.806	.532	.021	.492	.003	.146	.045	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
soal2	Pearson Correlation	-.589	1	-.703	1.000	.087	.817	-.703	1.000	-.703	.914	-.024	.724	-.087	.452	.635	.635	-.703	.087	.734	-.095	.195	-.589	-.024	.635	.734	.827	
	Sig. (2-tailed)	.003		.000	.000	.692	.000	.000	.000	.000	.000	.912	.000	.692	.030	.001	.001	.000	.692	.000	.666	.372	.003	.912	.001	.000	.000	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
soal3	Pearson Correlation	.916	-.703	1	-.703	-.344	-.703	1.000	-.703	.469	-.769	-.280	-.641	-.344	-.164	-.344	-.524	1.000	-.164	-.769	.016	-.238	.565	-.088	-.524	-.415	-.421	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.108	.000	.000	.000	.024	.000	.195	.001	.108	.454	.108	.010	.000	.454	.000	.944	.273	.005	.689	.010	.049	.045	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23



soal4	Pearson Correlation	-.589	1.000	-.703	1.000	.817	-.703	1.000	-.703	.914	-.024	.724	.452	.635	.635	-.703	.734	-.095	.195	-.589	-.024	.635	.734	.827		
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.692	.000	.000	.000	.000	.000	.912	.000	.692	.030	.001	.001	.000	.692	.000	.666	.372	.003	.912	.001	.000	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
soal5	Pearson Correlation	-.411	.087	-.344	1.000	.087	-.344	-.164	.195	.350	-.024	.452	-.095	.452	-.344	-.460	.734	-.095	.195	-.411	-.350	.452	-.164	.229		
	Sig. (2-tailed)	.051	.692	.108	.692	.692	.108	.692	.454	.372	.102	.912	.030	.213	.666	.030	.108	.027	.078	.213	.454	.051	.102	.030	.454	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
soal6	Pearson Correlation	-.768	.817	-.703	.817	1.000	-.703	.817	-.524	.734	-.024	.724	.452	.635	.635	-.703	.734	-.095	.195	-.411	-.024	.635	.555	.718		
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.692	.000	.000	.010	.000	.912	.000	.692	.213	.001	.001	.000	.692	.000	.666	.372	.051	.912	.001	.006	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
soal7	Pearson Correlation	.916	-.703	1.000	-.703	-.344	-.703	1.000	.469	-.768	-.280	-.644	-.344	-.164	-.344	-.524	1.000	-.164	-.768	-.016	-.238	.565	-.084	-.524	-.411	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.108	.000	.000	.024	.000	.195	.001	.108	.454	.108	.010	.000	.454	.000	.944	.273	.005	.689	.010	.049	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
soal8	Pearson Correlation	-.589	1.000	-.703	1.000	.087	.817	-.703	1.000	-.703	.914	-.024	.724	.452	.635	.635	-.703	.734	-.095	.195	-.589	-.024	.635	.734	.827	
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.692	.000	.000	.000	.000	.912	.000	.692	.030	.001	.001	.000	.692	.000	.666	.372	.003	.912	.001	.000	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
soal9	Pearson Correlation	.389	-.703	.469	-.703	-.164	-.524	.469	-.703	1.000	-.592	-.084	-.452	-.344	-.344	-.344	.469	-.164	-.592	.195	-.238	.565	-.084	-.344	-.411	
	Sig. (2-tailed)	.066	.000	.024	.000	.454	.010	.024	.000	.000	.003	.689	.029	.944	.108	.108	.108	.024	.454	.003	.372	.273	.005	.689	.108	.049
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	

	Sig. (2-tailed)	.051	.001	.108	.001	.666	.001	.108	.001	.108	.006	.102	.102	.666	.213		.030	.108	.666	.006	.213	.944	.285	.333	.030	.000		.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
soal16	Pearson Correlation	-.589	.635	-.524	.635	.452	.635	-.524	.635	-.344	.555	.163	.350	.452	.087	.452	1	-.524	-.095	.734	-.095	.195	-.589	-.024	1.000	.375	.745	
	Sig. (2-tailed)	.003	.001	.010	.001	.030	.001	.010	.001	.108	.006	.458	.102	.030	.692	.030		.010	.666	.000	.666	.372	.003	.912	.000	.078	.000	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
soal17	Pearson Correlation	.916	-.703	1.000	-.703	-.344	-.703	1.000	-.703	.469	-.769	.280	-.641	-.344	-.164	-.344	-.524	1	-.164	-.769	-.016	-.238	.565	-.088	-.524	-.415	-.421	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.108	.000	.000	.000	.024	.000	.195	.001	.108	.454	.108	.010		.454	.000	.944	.273	.005	.689	.010	.049	.045	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
soal18	Pearson Correlation	-.054	.087	-.164	.087	-.460	-.164	.087	-.164	-.164	.016	-.398	.163	-.095	-.460	-.095	-.095	-.164	1	.016	-.460	.555	-.238	-.398	-.095	.016	-.206	
	Sig. (2-tailed)	.806	.692	.454	.692	.027	.692	.454	.692	.454	.944	.060	.458	.666	.027	.666	.666	.454		.944	.027	.006	.285	.060	.666	.944	.347	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
soal19	Pearson Correlation	-.840	.734	-.769	.734	-.375	.734	-.769	.734	-.592	.646	-.088	.464	.375	.195	.555	.734	-.769	.016	1	.016	.115	-.489	.280	.734	.469	.676	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.078	.000	.000	.000	.003	.001	.689	.026	.078	.372	.006	.000	.000	.944		.944	.600	.018	.195	.000	.024	.000	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	
soal20	Pearson Correlation	-.054	-.095	.016	-.095	.270	.016	-.095	.195	.016	.350	-.211	-.270	.270	.270	-.095	.016	-.460	.016	1	-.703	.302	.163	-.095	.195	.120		
	Sig. (2-tailed)	.806	.666	.944	.666	.213	.666	.944	.666	.372	.944	.102	.333	.199	.213	.213	.666	.944	.027	.944		.000	.161	.458	.666	.372	.584	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	

Lampiran 12. Lembar hasil mean pretest posttest kelas kontrol

FREQUENCIES VARIABLES=pretest_kontrol
 /STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM
 /ORDER=ANALYSIS.

Frequencies

		Notes	
Output Created			22-Jan-2020 17:22:37
Comments			
Input	Active Dataset	DataSet0	[DataSet0]
	Filter	<none>	
	Weight	<none>	
	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File		12
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.	Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.	
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=pretest_kontrol /STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM /ORDER=ANALYSIS.	
Resources	Processor Time		00:00:00.016
	Elapsed Time		00:00:00.012

Statistics

pretest hasil belajar

N	Valid	11
	Missing	1
Mean		58.45
Median		63.00
Mode		42 ^a
Std. Deviation		13.501
Variance		182.273
Range		31
Minimum		42
Maximum		73
Sum		643

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

pretest hasil belajar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	42	3	25.0	27.3
	47	1	8.3	36.4
	52	1	8.3	45.5
	63	1	8.3	54.5
	68	2	16.7	72.7
	73	3	25.0	100.0
Total	11	91.7	100.0	
Missing	System	1	8.3	
Total		12	100.0	

```

FREQUENCIES VARIABLES=posttest_kontrol
/STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM
/ORDER=ANALYSIS.

```

Frequencies

Notes		22-Jan-2020 17:17:51	
Output Created			
Comments			
Input	Active Dataset	DataSet0	[DataSet0]
	Filter	<none>	
	Weight	<none>	
	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File		12
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.	Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.	
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=posttest_kontrol /STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM /ORDER=ANALYSIS.	
Resources	Processor Time		00:00:00.000
	Elapsed Time		00:00:00.023

posttest hasil belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	63	1	8.3	9.1	9.1
	68	2	16.7	18.2	27.3
	73	3	25.0	27.3	54.5
	78	4	33.3	36.4	90.9
	84	1	8.3	9.1	100.0
	Total	11	91.7	100.0	
Missing	System	1	8.3		
Total		12	100.0		

Statistics

posttest hasil belajar		
N	Valid	11
	Missing	1
Mean		74.00
Median		73.00
Mode		78
Std. Deviation		6.000
Variance		36.000
Range		21
Minimum		63
Maximum		84
Sum		814

Lampiran 13. Lembar hasil mean pretest posttest kelas eksperimen

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

FREQUENCIES VARIABLES=pretest_eksperimen
 /STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM
 /ORDER=ANALYSIS.

Frequencies

Notes

Output Created		28-Jan-2020 17:01:38
Comments		[DataSet0]
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	12
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=pretest_eksperimen /STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM /ORDER=ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.031
	Elapsed Time	00:00:00.031

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

Statistics

pretest_eksperimen

N	Valid	12
	Missing	0
Mean		65.75
Median		65.50
Mode		57 ^a
Std. Deviation		10.056
Variance		101.114
Range		33
Minimum		47
Maximum		80
Sum		789

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

pretest_eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	47	1	8.3	8.3
	57	3	25.0	33.3
	63	2	16.7	50.0
	68	1	8.3	58.3
	73	3	25.0	83.3
	78	1	8.3	91.7
	80	1	8.3	100.0
Total	12	100.0	100.0	

```

FREQUENCIES VARIABLES=posttest_eksperimen
/STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM
/ORDER=ANALYSIS.

```

Frequencies

		Notes	
Output Created			28-Jan-2020 17:04:51
Comments			[DataSet0]
Input	Active Dataset	DataSet0	
	Filter	<none>	
	Weight	<none>	
	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File	12	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.	
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.	
Syntax		FREQUENCIES VARIABLES=posttest_eksperimen /STATISTICS=STDDEV VARIANCE RANGE MINIMUM MAXIMUM MEAN MEDIAN MODE SUM /ORDER=ANALYSIS.	
Resources	Processor Time	00:00:00.016	
	Elapsed Time	00:00:00.021	

Statistics

posttest_eksperimen		
N	Valid	12
	Missing	0
Mean		77.00
Median		78.00
Mode		84
Std. Deviation		7.071
Variance		50.000
Range		21
Minimum		63
Maximum		84
Sum		924

posttest_eksperimen				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	63	1	8.3	8.3
	68	1	8.3	16.7
	70	1	8.3	25.0
	73	1	8.3	33.3
	78	3	25.0	58.3
	80	1	8.3	66.7
	84	4	33.3	100.0
Total	12	100.0	100.0	

Lampiran 14. Lembar hasil uji normalitas

```

CROSSTABS
  /TABLES=hasil BY kelas
  /FORMAT=AVALUE TABLES
  /STATISTICS=CHISQ
  /CELLS=COUNT
  /COUNT ROUND CELL.
  
```

Crosstabs Notes

Output Created		28-Jan-2020 16:53:57	
Comments		[DataSet0]	
Input	Active Dataset	DataSet0	
	Filter	<none>	
	Weight	<none>	
	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File	24	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.	
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.	
Syntax	CROSSTABS /TABLES=hasil BY kelas /FORMAT=AVALUE TABLES /STATISTICS=CHISQ /CELLS=COUNT /COUNT ROUND CELL.		
Resources	Processor Time	00:00:00.078	
	Elapsed Time	00:00:00.043	
	Dimensions Requested	2	
	Cells Available	174762	

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil belajar * kelas	24	100.0%	0	.0%	24	100.0%

hasil belajar * kelas Crosstabulation

Count	Kelas			Total
	pretest eksperimen		posttest eksperimen	
	pretest eksperimen	posttest eksperimen	posttest eksperimen	
hasil belajar	47	1	0	1
	57	3	0	3
	63	2	0	2
	68	1	1	2
	70	0	1	1
	73	3	1	4
	78	1	3	4
	80	1	1	2
	84	0	5	5
Total		12	12	24

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	14.000*	8	.082
Likelihood Ratio	18.729	8	.016
Linear-by-Linear Association	9.357	1	.002
N of Valid Cases	24		

a. 18 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

CROSSTABS
 /TABLES=hasil BY kelas
 /FORMAT=AVALUE TABLES
 /STATISTICS=CHISQ
 /CELLS=COUNT

/COUNT ROUND CELL.

Crosstabs

Notes

Output Created		28-Jan-2020 16:45:25
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0 [DataSet0]
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	22
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each table are based on all the cases with valid data in the specified range(s) for all variables in each table.
Syntax		CROSSTABS /TABLES=hasil BY kelas /FORMAT=AVALUE TABLES /STATISTICS=CHISQ /CELLS=COUNT /COUNT ROUND CELL.
Resources	Processor Time	00:00:00.078
	Elapsed Time	00:00:00.050
	Dimensions Requested	2
	Cells Available	174762

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil belajar * kelas	21	95.5%	1	4.5%	22	100.0%

hasil belajar * kelas Crosstabulation

Count	Kelas			Total
	Kelas		Total	
	pretest kontrol	posttest kontrol		
hasil belajar 42	3	0	3	
47	1	0	1	
52	1	0	1	
63	1	1	2	
68	2	2	4	
73	3	2	5	
78	0	4	4	
84	0	1	1	
Total	11	10	21	

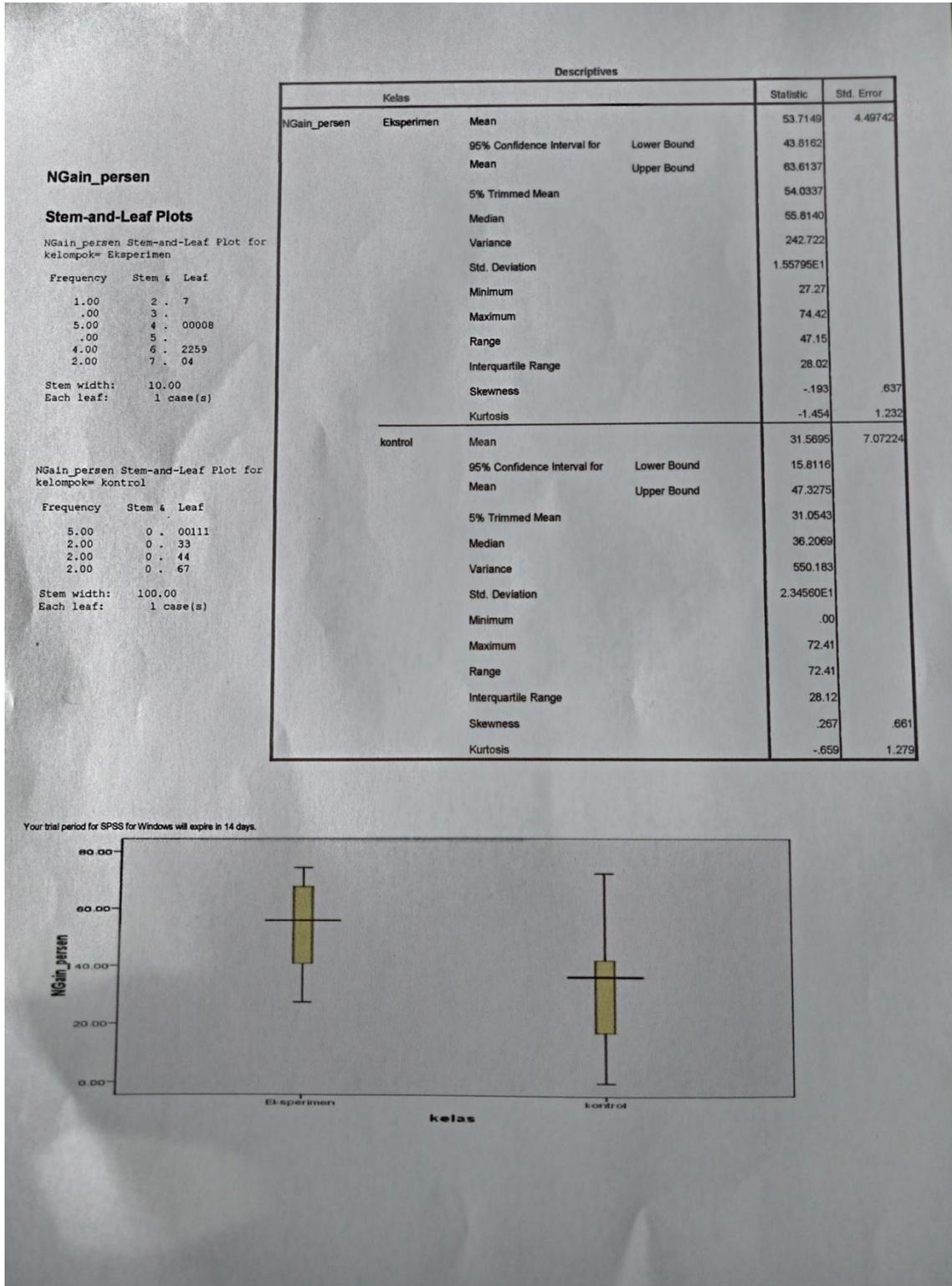
Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	10.175 ^a	7	.179
Likelihood Ratio	14.017	7	.051
Linear-by-Linear Association	7.403	1	.007
N of Valid Cases	21		

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

a. 16 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .48.

Lampiran 15. Lembar hasil uji gain



Lampiran 16. Lembar hasil uji reliabilitas

```

RELIABILITY
/VARIABLES=soal1 soal2 soal3 soal4 soal5 soal6 soal7 soal8 soal9 soal10 soal11 soal12 soal13 soal14 soal15 soal16 soal17 soal18 so
al19 soal20 soal21 soal22 soal23 soal24 soal25
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL

/MODEL=ALPHA.
    
```

Reliability

Notes

Output Created	27-Jan-2020 15:30:42	
Comments	[DataSet0]	
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	23
	Matrix Input	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data for all variables in the procedure.
Syntax	RELIABILITY /VARIABLES=soal1 soal2 soal3 soal4 soal5 soal6 soal7 soal8 soal9 soal10 soal11 soal12 soal13 soal14 soal15 soal16 soal17 soal18 soal19 soal20 soal21 soal22 soal23 soal24 soal25 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.	
Resources	Processor Time	00:00:00.047
	Elapsed Time	00:00:00.031

Scale: ALL VARIABLES

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.460	25

Lampiran 17. Lembar hasil uji homogenitas

ONEWAY Hasil BY Kelas
 /STATISTICS HOMOGENEITY
 /MISSING ANALYSIS.

Oneway

Notes

Output Created		22-Jan-2020 17:34:43	
Comments			
Input	Active Dataset	DataSet0	[DataSet0]
	Filter	<none>	
	Weight	<none>	
	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File		23
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.	
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on cases with no missing data for any variable in the analysis.	
Syntax			
ONEWAY Hasil BY Kelas /STATISTICS HOMOGENEITY /MISSING ANALYSIS.			
Resources	Processor Time		00:00:00.015
	Elapsed Time		00:00:00.010

Test of Homogeneity of Variances

hasil belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.027	1	20	.097

ANOVA

hasil belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	618.668	1	618.668	25.322	.000
Within Groups	488.650	20	24.432		
Total	1107.318	21			

Lampiran 18. Lembar hasil uji hipotesis

```

T-TEST GROUPS=Kelas(1 2)
/MISSING=ANALYSIS
/VARIABLES=Hasil1
/CRITERIA=CI(.9500).
    
```

T-Test

Notes

Output Created	22-Jan-2020 17:38:21	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	23
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax	T-TEST GROUPS=Kelas(1 2) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=Hasil1 /CRITERIA=CI(.9500).	
Resources	Processor Time	00:00:00.032
	Elapsed Time	00:00:00.031

Group Statistics

kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar Posttest Eksperimen	11	84.82	3.219	.971
posttest Kontrol	11	74.00	6.000	1.809

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-Test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	4.099	.056	5.269	20	.000	10.818	2.053	6.536	15.101
	Equal variances not assumed			5.269	15.317	.000	10.818	2.053	6.450	15.186

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

Lampiran 19. Kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen



Lampiran 20. Kegiatan belajar mengajar pada kelas kontrol





Lembar 21. Lembar Konsul Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

E-mail : ummataran@telkom.net

Website : <http://unmuhmataram.com>

Jl. K. H. Ahmad Dahlan No. 1 Telp. (0370) 633723 Mataram

KARTU KONSULTASI

Nama : Jibril Supianto
 NIM : 117180004
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pembimbing I : Haiifaturrahma M.Pd
 Pembimbing II : Sintayana Muhardini, M.Pd.
 Judul : Efektivitas Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sub Tema 1 Di Sekolah Dasar

No	Tanggal	Materi	Pembimbing		Keterangan
			I	II	
1	12/1/2021	Perbaiki penulisan KPP tambah lampiran analisis non-observasi perbaiki validasi.			
2	15/1/2021	Ace Upu			
3	18/01/2021	Perbaiki kata balok tambahkan meta dan ABSTRAK dan miringkan Bahasa asing	+		
4	20/01/2021	Perbaiki struktur penulisan dan urutkan BAB II dan penomoran table	+		
5	22/01/2021	Lengkapi pembahasa dan kaitkan dengan teori-teori	+		
6	25/01/2021	Tambahkan sedikit keterangan pada setiap table Bab IV	+		
7	25/1/2021		+		