

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII MTS  
AL-HIDAYAH TANJUNG JABUNG TIMUR PADA MATA  
PELAJARAN IPA TERPADU**

**SKRIPSI**



Oleh :

**EDO ROHMANSYAH  
207180061**

**PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
2022**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Lintas Jambi-Muaro Bullan KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363  
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : [www.iainjambi.ac.id](http://www.iainjambi.ac.id)

## NOTA DINAS

Hal : Nota Dinas  
Lampiran :-

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
Di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melalui proses bimbingan dan perbaikan sepenuhnya maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa :

Nama : Edo Rohmansyah  
NIM : 207180061  
Prodi : Tadris Biologi  
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Biologi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia Tadris Biologi.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 20 Oktober 2022  
Mengetahui,  
Pembimbing I

**Prof. Dr. Risnita, M.Pd**  
NIP. 1967071081998032001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Lintas Jambi-Muaro Bullan KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363  
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : [www.iainjambi.ac.id](http://www.iainjambi.ac.id)

## NOTA DINAS

Hal : Nota Dinas  
Lampiran : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
Di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah melalui proses bimbingan dan perbaikan sepenuhnya maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa :

Nama : Edo Rohmansyah  
NIM : 207180061  
Prodi : Tadris Biologi  
Judul Skripsi : Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Tadris Biologi Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dunia Tadris Biologi.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 28 Oktober 2022  
Mengetahui,  
Pembimbing II

  
Nining Nuraida, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 2101098901

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



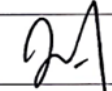
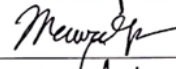
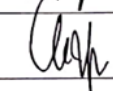
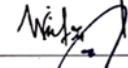
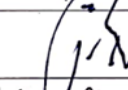

**KEMENTERIANAGAMARI  
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
JAMBIFAKULTASTARBIYAH DAN KEGURUAN**

**PENGESAHAN/PERBAIKAN SKRIPSI**  
Nomor : B.5/D.1/KP.009/SP-11-12022

Skripsi/Tugas akhir dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu”**  
Yang telah dimunaqosahkan oleh sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi pada:

Hari/Tanggal : Senin, 21 November 2022  
Jam : 10:00 – 11:30  
Tempat : Ruang Sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Nama : Edo Rohmansyah  
NIM : 207180061  
Nilai Munaqasyah : 84,04

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang diatas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan pengesahan perbaikan skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<b>Dr. Tuti Indriyani, M.Pd</b> (Ketua Sidang)		13 - 01 - 2023
2.	<b>Fevi Mawaddah Putri, M.Si</b> (Sekretaris Sidang)		12 Januari 2023
3.	<b>Devie Novallyan, M.Pd</b> (Penguji I)		02 Feb - 2023
4.	<b>Ica Wandari anisia, M.Pd</b> (Penguji II)		12 Januari 2023
5.	<b>Prof. Dr. Risnita, M.Pd</b> (Pembimbing I)		06 Feb 2023
6.	<b>Nining Nuraida, S.Pd., M.Pd</b> (Pembimbing II)		27 Januari 2023

Jambi, 8 Februari 2023  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



Edo Rohmansyah, M.Pd.I  
NIM 207180061  
NIP 1992032004

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthra Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthra Jambi



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363  
Telp/Fax : (0741) 583183 – 584118 website : www.uinjambi.ac.id

**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

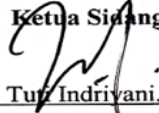
Nomor : B, 37 /D.1/PP.009/21 -P-2021

Skrripsi/Tugas Akhir dengan Judul : Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu


Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nama : Edo Rohmansyah  
Nim : 207180061  
Telah dimunaqasyahkan pada : Senin, 21 November 2022  
Nilai munaqasyah : 84,04  
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthra Thaha Saifuddin Jambi

**TIM MUNAQASYAH**  
Ketua Sidang

  
Dr. Tut Indriyani, M.Pd  
NIP.197501102009012006


**Penguji I**

  
Devie Novallyan, M.Pd  
NIP.198203272006042003

**Pembimbing I**

  
Prof. Dr. Rispita, M.Pd  
NIP. 1967071081998032001

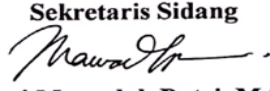
**Penguji II**

  
Ica Wandari Anisia, M.Pd  
NIDN.

**Pembimbing II**

  
Ninng Nuraida, S.Pd.,M.Pd  
NIDN. 2101098901

**Sekretaris Sidang**

  
Fevi Mawadah Putri, M.Si

Jambi, 9 Februari 2023  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. E. Fadhil, M.Pd NIP.  
197107101009012004

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

Jambi, 21 November 2022



Edo Rohmansyah  
207180061

## PERSEMBAHAN

Dengan keridhoan Allah SWT , atas nikmat dan karunia - NYA lah sehingga penulis mampu menyelesaikan sebuah karya ilmiah sederhana ini , tak lupa pula sholawat berangkaikan salam yang selalu tercurahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Keluarga, yaitu kedua orang tua tercinta ayahanda Edi Junaidi dan ibunda Ismatin dan adik tercinta Muhammad Imran, yang tiada hentinya selalu mengirimkan doa, nasihat, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak tergantikan. Terimakasih ayah dan ibu yang telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit. Saya akan buktikan kepada mereka bahwa kita bisa dan mampu mencapai sebuah harapan dan pencapaian yang terbaik.
2. Kepada nenek Jamiah, dan bibi Yuningsih yang tiada hentinya membantuku dan keluarga kecilku pada saat sulit dalam urusan pendidikan, serta nasihat nenek yang selalu beliau lontarkan kepada saya untuk selalu belajar dengan sungguh-sungguh agar bisa merubah hidup keluarga sesuai dengan harapan.
3. Saudara dan teman seperjuangan terima kasih yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta dorongan kepada saya sehingga saya bisa berada dititik ini.
4. Kepada Rifdatul Hasanah yang telah membersamai penulis pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan Tugas Akhir, terima kasih selalu membantu, mensupport, dan memberikan semangat yang tiada hentinya. Semoga kita selalu sukses dan bisa menggapai cita cita, dan tetap terus semangat.

Terimakasih juga saya ucapkan kepada seluruh dosen dan pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta bersabar dalam membimbing saya hingga menyelesaikan skripsi ini. Dan bapak ibu dosen jurusan Tadris Biologi saya ucapkan terima kasih atas segala kebaikannya, semoga Allah SWT memberikan ganjaran atas ketulusan, kesabaran dan keikhlasannya.

## MOTTO

وَلَا تَهِنُوا وَلَا تَحْزِنُوا وَأَنْتُمْ الْأَعْلَوْنَ إِنْ كُنْتُمْ مُؤْمِنِينَ

Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman.  
(Q S. Ali Imran: 139)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami persembahkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan proposal skripsi dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu.”** Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat akademik guna untuk mendapatkan gelar program strata-1 pada Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari beberapa pihak karena itu pada kesempatan kali ini kami ingin mengucapkan terima kasih pada Yth :

1. Prof. Dr. H. Su'aidi, MA., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha SaifuddinJambi.
2. Dr. Hj. Fadhillah, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha SaifuddinJambi.
3. Dwi Gusfarenie, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.  
Dr. Tuti Indriyani, M.Pd.I., selaku sekretaris jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan keguruan, Universitas Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Prof. Dr. Risnita, M.Pd., sebagai Pembimbing I dan Nining Nuraida, S.Pd., M.Pd., Sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan penulis dengan penuh keikhlasan, kesabaran dan rasa tanggungjawab.
5. Kepala Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur Jambi, yang telah memeberikan kemudahan kepada penulis dalam memperoleh data lapangan.



Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari beberapa kekurangan. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Jambi, 21 November 2022

Penulis

Edo Rohmansyah

NIM. 207180061

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

## ABSTRAK

Nama : Edo Rohmansyah  
Jurusan : Tadris Biologi  
Judul : Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al-Hidayah  
Tanjung Jabung Timur Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII A , Al - Hidayah Tanjung Jabung Timur dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran ( role playing ) Dengan KKM 75 % maka rumusan masalah yang peneliti ambil sesuai judul adalah Bagimanakah efektifitas model pembelajaran role playing , untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu . Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur tahun 2022/2023 dengan subjek penelitian siswa kelas VIII A , 13 siswa . Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus , siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari dua pertemuan . Tahap setiap siklus terdiri dari perencanaan / observasi dan refleksi , instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu tes , lembar observasi dan kuesioner analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.dengan KKM 75 % . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa . dilihat dari siklus I menunjukkan dengan nilai presentase keberhasilan siswa sebesar 53,8 % . Dan pada siklus II menunjukkan hasil dengan nilai sebesar 84,62 % . Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar , terbukti dari hasil penelitian ini pada siklus I dan II . Dengan ini peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan model pembelajaran role playing dalam proses pembelajaran IPA Terpadu di MTs Al Hidayah Tanjung Jabung Timur .

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar

## ABSTRACT

Nama : Edo Rohmansyah

Title : Tadris Biology

Judul : The Effectiveness of *Role Playing* Learning Models To Improve Student Learning Outcomes in Class VIII Mts Al - Hidayah Tanjung Jabung Timur

This study aims to improve student learning outcomes in the Integrated Science subject class VIII A, Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur by using a role playing learning model with a KKM of 75%, the formulation of the problem that researchers take according to the title is What is the effectiveness of the learning model role playing, to improve student learning outcomes in integrated science subjects. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted at MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur in 2022/2023 with research subjects from class VIII A students, 13 students. This research was divided into two cycles, cycle I consisted of two meetings and cycle II consisted of two meetings. The stages of each cycle consisted of planning/observation and reflection. Data collection instruments used were tests, observation sheets and questionnaires. Data analysis was carried out quantitatively and qualitatively with a KKM of 75%. The results showed that the application of role playing models can improve student learning outcomes. seen from the first cycle shows the percentage value of student success of 53.8%. And in cycle II it shows results with a value of 84.62%. This shows that applying the Role Playing learning model can improve learning outcomes, as evidenced by the results of this study in cycles I and II. With this, the researchers suggest that teachers can apply the role playing learning model in the Integrated Science learning process at MTs Al Hidayah Tanjung Jabung Timur.

Keywords: *Role Playing* Learning Model, Learning Outcomes.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>NOTA DINAS</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORIENTITAS</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>ABSTRACT</b> .....	xii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
A. Efektivitas .....	8
B. Hasil Belajar .....	10
C. Model Pembelajaran .....	13
D. Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	15
E. Penelitian Yang Relevan .....	23
F. Kerangka Berpikir .....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	28
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
B. Subjek Penelitian .....	28
C. Pendekatan Penelitian .....	28
D. Prosedur Penelitian .....	31
E. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	35
F. Sumber Data .....	36
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	36
H. Teknik Pengumpulan Data .....	37
I. Teknik Analisis Data .....	38
J. Jadwal penelitian .....	39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulttha Jember
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulttha Jember

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
A. Hasil Penelitian .....	41
1. Pra Siklus .....	41
2. Penerapan Model <i>Role Playing</i> Siklus I .....	42
3. Penerapan Model <i>Role Playing</i> Siklus II .....	54
4. Hasil Belajar IPA Terpadu .....	67
5. Aktivitas Pembelajaran IPA Terpadu .....	68
B. Pembahasan.....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>71</b>
A. Kesimpulan .....	71
B. Saran .....	71

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah dalam pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	21
Tabel 2.2 Penelitian yang relevan .....	23
Tabel 3.3 Jadwal penelitian.....	40
Tabel 4.4 Hasil belajar pra siklus .....	42
Tabel 4.5 Observasi aktivitas guru pertemuan pertama siklus I .....	46
Tabel 4.6 Observasi aktivitas guru pertemuan kedua siklus I.....	47
Tabel 4.7 Observasi aktivitas siswa pertemuan pertama siklus I.....	49
Tabel 4.8 Observasi aktivitas siswa pertemuan kedua siklus I .....	51
Tabel 4.9 Hasil belajar siswa siklus I.....	53
Tabel 4.10 Observasi aktivitas guru pertemuan pertama siklus II .....	58
Tabel 4.11 Observasi aktivitas guru pertemuan kedua siklus II .....	60
Tabel 4.12 Observasi aktivitas siswa pertemuan pertama siklus II .....	61
Tabel 4.13 Observasi aktivitas siswa pertemuan kedua siklus II.....	63
Tabel 4.14 Hasil belajar siswa siklus II .....	66
Tabel 4.15 Hasil belajar penerapan model <i>Role Playing</i> .....	67
Tabel 4.16 Rata- rata peningkatan aktivitas pada setiap siklus.....	68

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 Kerangka berfikir .....	27
Gambar 3.3.2 Desain Jhon Elliot .....	30



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).....	72
Lampiran 2 Observasi aktivitas guru dan siswa.....	122
Lampiran 3 Penunjukkan validator .....	138
Lampiran 4 Hasil dan saran dari validator .....	140
Lampiran 5 Surat keterangan riset .....	148
Lampiran 6 Catatan lapangan.....	149
Lampiran 7 Lembar wawancara.....	155
Lampiran 8 Foto-foto riset .....	156

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Thaha Saifuddin
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Thaha Saifuddin

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses atau metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Dalyono, 1997, hlm. 5). Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar, melalui perencanaan yang telah tersusun dengan memperhatikan berbagai aspek, guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada (Hasanah, dkk., 2016, hlm. 611).

Belajar dan pembelajaran adalah inti dari kegiatan dalam pendidikan yang telah diprogramkan, dalam belajar kegiatan mengajar akan melibatkan semua komponen pengajaran, serta akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai. Pembelajaran Adalah salah satu wadah dalam mendapatkan ilmu, pengetahuan dan keahlian serta kebiasaan melalui pengajaran yang dilakukan oleh sekelompok orang secara turun menurun yang nantinya akan membuahkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Dja'far Siddiq., 2006, hlm. 67). Belajar merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai (Trianto. 2009, hlm. 19). Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran itu merupakan dua konsep yang saling terkait, pembelajaran adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantaranya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulttha Jambi

Guru merupakan tenaga profesional yang mempunyai tugas mengajar, mendidik dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan melatih dapat berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan pada siswa (Basuki dkk., 2007, hlm. 103). Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu pendidikan di sekolah, karena guru merupakan tulang punggung dalam pendidikan terutama dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). selanjutnya dinyatakan bahwa guru merupakan komponen yang mempengaruhi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kompetensi seorang guru sangat menentukan kualitas pendidikan. Sikap guru terhadap pekerjaan mempengaruhi tindakan guru tersebut dalam menjalankan aktivitas kerjanya. Jika guru memiliki sikap positif terhadap pekerjaannya, maka sudah pasti guru akan menjalankan tugas dan kedudukannya sebagai tenaga pendidik dan pendidik di sekolah dengan penuh tanggung jawab. Begitu juga jika seorang guru memiliki sifat negatif terhadap pekerjaannya maka guru tersebut akan menjalankan tugasnya hanya rutinitas saja. Untuk itu perlu penanaman sikap positif bagi seorang guru.

Guru sebagai sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar peserta didik di kelas, salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan model pembelajaran yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran.

Namun saat ini sebagian guru enggan mengembangkan kemampuan diri sehingga berdampak pada kurangnya penguasaan materi yang mengakibatkan minimnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran. Kurangnya inovasi dan improvisasi pada guru dapat berpengaruh dalam proses keberhasilan belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai disiplin ilmu yang sistematis tidak terlepas pada hakikatnya. Mata pelajaran IPA pada hakikatnya berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta konsep, prinsip saja

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Yulianti 2016:72). Namun, tak jarang ditemukan pembelajaran IPA hanyalah sebagai tuntutan pembelajaran di kelas tanpa memahami hakikat pembelajaran yang sesungguhnya. Apabila proses pembelajaran tidak di rancang dengan baik, pembelajaran yang berhubungan dengan IPA sudah pastinya menimbulkan kejenuhan-kejenuhan dalam mempelajarinya. Maka dari itu guru diuntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, seru dan menyenangkan. Dalam permasalahan ini maka guru diuntut untuk profesional dalam menjalankan tugasnya. Yaitu orang yang memiliki kemampuan dan keahlian di dibidangnya dan memungkinya untuk melakukan tugas dan mengarahkan kemampuan terbaiknya, dimana ia adalah seorang yang sudah terlatih (Rusman, 2011, hlm. 9).

Penggunaan model pembelajaran memegang peran penting terhadap pencapaian prestasi belajar. Banyak pesan-pesan pembelajaran yang belum tersampaikan dikarenakan keterbatasan atau kurang efektifnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajar dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Winaputra, 2005, hlm.3).

Hasil observasi awal peneliti yang dilakukan pada Jum'at 18 Juni serta pada tanggal 5 dan 12 november 2021 Pukul 09.00 WIB di Sekolah Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur fenomena yang terjadi pada siswi/ santri wati kelas VIII A MTS mengalami beberapa masalah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Terpadu. *pertama*, pada saat jam pelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan guru dan sebagian siswa kurang berkonsentrasi dan merasa jenuh, seperti tidak bersemangat pada saat proses pembelajaran. *Kedua*, sebagian siswa mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi pembelajaran. bisa saja dikarenakan kurangnya metode yang kurang tepat yang di terapkan oleh guru.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebanyak dua kali pada tanggal 5 dan 12 november 2021 pukul 11.30 WIB dengan guru yang mengajar IPA di kelas VIII A di MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur mengatakan bahwa Pembelajaran di kelas VIII A memang masih di dominasi dengan guru, pemberian tugas dan latihan. Sehingga dapat menimbulkan dampak hasil belajar siswa yang rendah akibat kurangnya konsentrasi, pasif, dan masih sulit dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Peneliti dan guru bekerja sama (kolaborasi) dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan, tersebut dengan cara mempraktikkan materi yang dilakukan oleh siswa. Materi yang diajarkan dalam penelitain adalah sutruktur dan fungsi tumbuhan tingkat tinggi dan sistem pencernaan pada manusia mengikuti sesuai dengan silabus yang diberikan oleh guru mata pelajaran IPA Terpadu. Maka dengan dilakukannya praktik didalam pembelajaran siswa akan merasa tidak jenuh dan pasif serta mudah dalam memahami materi yang di ajarkan. Maka dari itu peneliti memilih model yang sesuai dengan solusi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*).

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA yang di tetapkan sekolah MTs Al hidayah Tanjung jabung Timur adalah 75, adapun data yang diperoleh dari sekolah menunjukkan hasil belajar yang rendah dimana hanya 28,5% dinyatakan tuntas sesuai dengan KKM. Sedangkan 71,5% siswa yang dinyatakan belum tuntas atau masih dibawah KKM dan harus mengikuti remedial. Maka dari itu perlunya inovasi di Madrasah Tsanawiyah AL-Hidayah Tanjung Jabung Timur Jambi Pada kelas VIII A, dengan melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran kepada penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Terpadu.

Pemilihan model *Role Playing* ini menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang dialami siswa, dengan peraktik bermain peran dapat menjadikan siswa banyak beraktivitas dalam pembelajaran dan dapat menciptakan susana

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



yang menyenangkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Proses belajar dengan model bermain peran (*Role playing*) diharapkan siswa mampu menghayati peran materi yang di kehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran (materi) itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang.

Model pembelajaran *Role Playing* ini dapat melatih peran aktif siswa, sebagai sarana untuk melatih bahasa yang baik dan benar, bekerja sama, mengalahkan ego, rasa ingin menang sendiri, kekompakan, keterampilan, keaktifan dan rasa kebersamaan dimana pada proses pembelajaran yang menyenangkan seperti perlombaan yang dapat memicu semangat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Umroatun 2017, mengenai penerapan metode pembelajaran *Role Playing* berbasis *Bioeduteimen* (simulasi) terhadap aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dengan materi sistem peredaran darah pada kelas VIII di SMP Negeri 4 Kabupaten Enrekang, hasil penelitian mengungkapkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang tadinya dengan skor nilai rata-rata 74 meningkat menjadi skor nilai rata-rata 78,5

Dari pemaparan permasalahan yang ada peneliti ingin melakukan Tindakan kelas dengan melihat “**Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur Pada Mata Pelajaran IPA terpadu.**”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, masalah-masalah berikut ini dapat diidentifikasi:

1. Kurangnya konsentrasi siswa terhadap pembelajaran IPA Terpadu
2. Siswa mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi dari proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa banyak di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM)

## Batasan Masalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Berlandaskan pengenalan permasalahan yang tertera di identifikasi masalah peneliti dapat memfokuskan

1. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A di Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Tanjung Jabung timur.
2. Penelitian ini di batasi pada mata pelajaran IPA Terpadu materi struktur dan fungsi tumbuhan tingkat tinggi dan sistem pencernaan pada manusia.
3. Model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model bermain peran (*Role Playing*).
4. Hasil belajar yang menjadi variable terikat dalam penelitian ini meliputi ranah kognitif.

#### D. Rumusan Masalah

Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran *Role Playing* , untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu?

#### E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Terpadu, di kelas VIII A, MTS Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur, Jambi.

#### F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberi wawasan mengenai pembelajaran aktif melalui model pembelajaran *Role Playing*.
  - b. Sebagai bahan wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan mutu pendidikan.
  - c. Memberikan informasi bahwa dengan strategi yang aktif dan tepat akan membuat anak ceria, cerdas, baik, dan berprestasi,
  - d. Sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar sarjana setrata satu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



(S1) program Studi Pendidikan Agama, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk menerapkan bahan ajar yang baik melalui model pembelajaran *Role Playing*.

### b. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan semangat belajar dengan adanya model pembelajaran *Role Palying*, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

### c. Bagi Peneliti

Sebagai wawasan dan ilmu menambah pengetahuan mengajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Efektivitas

##### 1. Pengertian Efektivitas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti “ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya, manjur, dan mujarab, serta membawa hasil, berhasil guna tentang suatu usaha atau tindakan)” (Sugono, 2008, hlm. 352).

Menurut Madya Ekosusilo yang dikutip oleh Habibullah Efektivitas adalah “keadaan yang mana menunjukkan sejauh apa yang telah direncanakan dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang akan dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut.” Menurut Stoner yang dikutip oleh Habibullah efektivitas sebagai “kemampuan menentukan tercapainya tujuan, yakni mengerjakan sesuatu dengan benar (tujuan) bukan mengerjakan sesuatu yang benar (cara)” (Habibullah, 2008, hlm. 287).

Efektivitas dalam proses pembelajaran dibagi menjadi 2 macam yaitu, efektivitas mengajar guru dan efektivitas belajar murid. Efektivitas mengajar guru yakni terutama yang menyangkut jenis-jenis kegiatan belajar mengajar yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik, sedangkan efektivitas belajar murid yaitu yang menyangkut tujuan-tujuan pembelajaran yang diinginkan telah tercapai melalui kegiatan belajar mengajar yang telah ditempuh. Suatu kegiatan dikatakan efektif apabila kegiatan tersebut dapat pada waktu yang tepat dan mencapai tujuan yang diinginkan. Efektivitas menekankan pada perbandingan antara rencana dengan tujuan yang dicapai. Oleh karena itu efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi (Warsita, 2008, hlm. 287).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh dan membawa hasil dari suatu usaha atau tindakan untuk mencapai tujuan yang telah disiapkan.

## 2. Ciri-ciri pembelajaran yang efektif

Menurut Eggen dan Kauchak yang dikutip oleh (Bambang Warsita., 2008:289), ciri ciri pembelajaran yang efektif yaitu

- a. Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan
- b. Guru menyajikan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran
- c. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi
- e. Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir
- f. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.

Sedangkan menurut Wottuba dan Wraight yang dikutip oleh (Ina Magdalena dkk., 2020:368), menyimpulkan ada tujuh indikator yang menunjukkan pembelajaran efektif yaitu :

- a. Pengorganisasian pembelajaran dengan baik.
- b. Komunikasi secara efektif.
- c. Penguasaan dan antusiasme dalam mata pelajaran.
- d. Sikap positif terhadap peserta didik.
- e. Pemberian nilai yang adil
- f. Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran.
- g. Hasil belajar peserta didik yang baik.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran dapat terjadi karena adanya persiapan atau perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, serta menghasilkan hasil belajar peserta didik yang baik.

## B. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Belajar

Belajar pada dasarnya adalah proses mengubah perilaku berdasarkan pengalaman. Pembentukan perilaku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, penghargaan dan penghargaan. Oleh karena itu, belajar merupakan suatu proses yang positif, yaitu suatu proses yang berorientasi pada tujuan, suatu proses yang dialami melalui berbagai pengalaman. Proses pembelajaran adalah melihat, menyimpan, dan memahami apa yang telah dipelajari. Ketika kita berbicara tentang bagaimana mengubah seseorang melalui berbagai pengalaman yang dialami seseorang (Suprihatiningrum, 2017, hlm. 14.)

Menurut Skinner yang dikutip Barlow dalam bukunya ‘educational psychologi’ berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses beradaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhir melakukan kategori belajar (Ramayulis, 2013, hal. 334-337).

### 2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran, dan memunculkan hasil belajar terutama karena evaluasi guru. Evaluasi hasil belajar merupakan proses penentuan hasil belajar dengan mengukur hasil belajar. Berdasarkan evaluasi hasil belajar, tujuannya adalah untuk melihat tingkat yang dicapai siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran, kemudian tingkat tersebut ditingkatkan pada skala nilai dalam bentuk simbol. Apabila tujuan utama kegiatan evaluasi hasil belajar tercapai, maka

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



hasilnya dapat digunakan untuk berbagai keperluan dan ditampilkan (Dimiyanti, 2013, hlm. 200).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa akibat perilaku belajar, yang dapat diamati melalui kinerja siswa (Learner Performance). Dalam bidang pendidikan, para ahli telah mengajukan berbagai macam hasil belajar, diantaranya mengemukakan lima hasil belajar yaitu, keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap (Gagne dkk., 1979, hlm. 51).

Reigeluth (1983) percaya bahwa pembelajaran atau hasil belajar juga dapat digunakan sebagai cara untuk mempengaruhi nilai metode alternative (strategi) dalam kondisi yang berbeda. Ia juga secara khusus menunjukkan bahwa prestasi belajar selalu diekspresikan dalam bentuk perilaku (spesifik) tujuan (kinerja).

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan proses belajar atau pembelajaran. Hasil belajar pada tujuan di bagi menjadi dua kelompok fakta, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat jenis, yaitu pengetahuan factual, pengetahuan procedural, pengetahuan konseptual, dan keterampilan interaksi (Suprihatiningrum, 2017, hlm. 37).

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Dan klasifikasi tujuan kognitif terdiri atas 6 bagian yaitu (C1) ingatan, (C2) pemahaman, (C3) Penerapan), (C4) analisis, (C5) sintesis, dan (C6) evaluasi.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif ini mengikuti 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai



organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Klasifikasi tujuan afektif terbagi dalam lima kategori yaitu penerimaan, pemberian respon, penilaian, pengorganisasian dan karakteristik.

c. Ranah psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda, koordinasi, neurmuscular (menghubungkan dan mengamati) penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjukpetunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja. Klasifikasi tujuan psikomotor terbagi kedalam lima kategori yaitu, peniruan, manipulasi, ketetapan, artikulasi dan pengalamiahan.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Syah, 2009, hlm. 45).

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa yang di maksud dengan hasil belajar adalah puncak dari segala proses pembelajaran. Dimana adanya perubahan melalui proses pembelajaran, evaluasi di perlukan untuk mengukur sejauh mana pencapaian yang di dapat siswa selama proses pembelajaran dan sebagai pembanding seberapa berpengaruhnya pembelajaran terhadap hasil belajar.

### 3. Cara Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah (2009:118) ada beberapa hal yang biasa dilakukan oleh guru pada kelas di saat proses pembelajaran yaitu:

- a. Merancang atau menyiapkan bahan ajar yang menarik.
- b. Mengkondisikan pembelajaran aktif.
- c. Menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Mengupayakan memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar.
- e. Menyakinkan siswa bahwa mereka mampu mencapai suatuprestasi.
- f. Mengoreksi sesegera mungkin pekerjaan siswa dengan segera mungkin

pula memberitahukan hasil kepada siswa.

- g. Memberitahukan nilai dari pelajaran yang sedang dipelajari siswa dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari (Muhibbin., 2009, hal 118).

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa usaha untuk meningkatkan hasil belajar seorang guru harus terlebih dahulu mempersiapkan segala kemungkinan dan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa dengan semenarik mungkin dengan menggunakan strategi dan metode yang tepat sesuai dengan tema pelajaran yang beragam dan seorang guru pula harus senantiasa segala menilai dan memberi tau hasil kepada siswa dari hasil pembelajaran.

## B. Hasil Belajar IPA

Menurut Djamarah hasil belajar adalah “perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu”. Perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa tergantung dari apa yang ia pelajari selama kurun beberapa waktu. Output (hasil) yang diperoleh siswa biasanya perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang disimbolkan dengan angka atau nilai (Djamarah, 2002, hlm. 14).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah, dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal (Trianto, 2010, hlm. 141).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pelajaran berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih

lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Praturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB, hlm. 484).

Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk didalamnya Biologi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen penting berupa konsep, prinsip, dan teori (Trianto, 2012, hlm. 141).

Sehingga dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPA adalah perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai akibat seorang individu mengalami proses belajar IPA.

### C. Model Pembelajaran

Secara etimologis arti model adalah pola dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Model dapat dipandang dari tiga jenis, yang pertama sebagai kata benda, Kedua kata sifat, dan yang ketiga kata kerja.

Sedangkan pembelajaran menurut poerwadarmita, belajar adalah berasal dari kata “instruction”, yang dalam bahasa Yunani disebut instructor atau “intruere” yang berarti menyampaikan gagasan, jadi pengertian mengajar adalah menyampaikan pikiran atau gagasan yang diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pemahaman ini lebih ditujukan pada pendidikan sebagai partisipan dalam perubahan (Haudi,2021, hlm. 2).

Model pembelajaran adalah sebuah deskripsi yang menggambarkan desain pembelajaran dari mulai perencanaan, proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran yang dipilih dosen/guru serta segala atribut yang terkait yang digunakan baik secara langsung atau tidak langsung dalam desain pembelajaran tersebut (Asyafah 2019, hlm. 22).

Pengertian model pembelajaran berdasarkan Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang “Pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dan budaya” (Anonim, 2018, hal. 3).

Berdasarkan deskripsi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa, model pembelajaran itu merupakan suatu gambaran konseptual dan operasional yang memiliki karakteristik di dalamnya serta fasilitas yang relevan dalam memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran.

Adapun fungsi model pembelajaran adalah: yang pertama, Pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Kedua, Pedoman bagi dosen/ guru dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dosen/guru dapat menentukan langkah dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut. Ketiga, Memudahkan para dosen/ guru dalam membelajarkan para muridnya guna mencapai tujuan yang ditetapkannya. Keempat, Membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, ketrampilan, nilai-nilai, cara berfikir, dan belajar.

#### **D. Model Pembelajaran *Role Playing***

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing***

Bermain merupakan kegiatan terbesar dalam kehidupan anak-anak, bahkan untuk sebagian dari kehidupannya. Bermain juga dapat melepaskan dari kekangan yang timbul dari lingkungan, bahkan bermain juga dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik.

Menurut Piaget menjelaskan bahwa bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan anak tetapi juga sebagai suatu media yang menambah perkembangan kognitif.

Secara umum bermain juga sering dikaitkan dengan kegiatan anak dalam mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang dilakukan dengan cara menyenangkan tanpa paksaan. Maka dengan bermain, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya sendiri yaitu tentang kelebihan yang dimilikinya, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



*Role playing* adalah sebuah permainan dalam sebuah cerita dengan tujuan atau cerita yang jelas sedangkan dalam dunia pendidikan, *Role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Zaini dkk., 2008, hlm. 98).

Sedangkan menurut Martinis Yamin *Role Playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi (Yamin, 2004, hlm. 76).

Adapun menurut Wina Sanjaya *Role Playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian yang mungkin akan muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2007, hlm. 161).

Pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep (Rustaman dkk., 2005, hlm. 109).

Dapat disimpulkan, *Role Playing* merupakan salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran yang dimana peserta didik menjadi aktif dalam memainkan peran-peran tertentu, sehingga pada dasarnya *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu sarana yang membantu peserta didik untuk belajar. Melalui kegiatan bermain peran, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan disekitarnya.

Model *role playing* cocok digunakan pada:

- a. Pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan peristiwa yang dialami dan menyangkut orang banyak berdasarkan pertimbangan didaktis.
- b. Serangkaian peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau, sehingga sangat cocok jika memakai metode *role playing*.
- c. Pelajaran tersebut dimaksudkan untuk melatih siswa agar

menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat psikologis, karena berhubungan langsung dengan kondisi fisik masing-masing siswa tersebut.

- d. Untuk melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta permasalahannya.
- e. Metode Role playing membantu siswa maupun guru dalam memberikan pemahaman yang umumnya sulit dicerna/dipahami oleh siswa, selain itu dapat membantu siswa dalam bergaul dengan siswa yang lainnya.

## 2. Tujuan *Role Playing*

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- a. Menggali perasaannya.
- b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- d. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena siswa akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti
- e. dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja.
- f. Mengajarkan siswa untuk berempati dengan kasus yang akan dibahas dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain itu, menurut Hamzah B. Uno, tujuan dari *role playing* adalah untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain (Uno, 2008, hlm. 26).

Dalam *role playing*, siswa dapat menggali perasaannya sendiri untuk mendapatkan pemahamannya terhadap materi/mata pelajaran yang sulit

bagi dirinya. Selain itu, dapat mengembangkan imajinasinya dan untuk menghilangkan kebosanan siswa selama belajar serta mendapatkan banyak manfaat yang diperolehnya kelak di lingkungan sekitarnya.

Tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis-jenis belajar adalah sebagai berikut:

- a. Belajar dengan berbuat
- b. Belajar melalui peniruan
- c. Belajar melalui balikan, para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan.
- d. Belajar melalui penilaian (Hamalik, 2010, hlm. 84).

Metode role playing mengajarkan siswa untuk mengembangkan keterampilannya dalam bermain peran, siswa dituntut untuk menirukan gaya seperti berakting menirukan situasi dan mengekspresikan tingkah laku ungkapan dan gerak gerik. Selain memainkan peran, para siswa lainnya diajarkan untuk menanggapi serta menilai para pemain yang sedang memainkan perannya dan menyimpulkan hasil pembelajaran bermain peran tersebut.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Dengan teknik ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, bagi siswa dengan bermain peran seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi, dan cinta kasih terhadap sesama makhluknya. Juga penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik (Roestiyah N.K, 2008, hlm. 93).

Sedangkan menurut Usman(2002:51), keunggulan metode bermain peran adalah:

- a. Siswa terlatih untuk dapat mendramatisasikan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka.
- b. Kelas akan menjadi lebih hidup karena menarik perhatian para siswa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

c. Siswa dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasarkan penghayatan.

d. Siswa dilatih dalam menyusun buah pikiran secara teratur.

Adapun kelemahan metode ini adalah:

- a. Banyak menyita waktu atau jam pelajaran.
- b. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
- c. Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peran yang diberikan karena alasan psikologis, seperti: malu, atau peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya.
- d. Bila dramatisasi gagal, siswa tidak dapat mengambil kesimpulan (Usman, 2002, hlm. 51).

Sedangkan menurut Djamarah (2006:90), kelemahan dari metode role playing adalah:

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran, mereka menjadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam memahami mata pelajaran, maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d. Kelas lain menjadi terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang tertawa ataupun bertepuk tangan (Djamarah dkk., 2006, hlm. 90).

Dapat kita simpulkan dari keunggulan role playing merupakan metode role playing dapat menarik perhatian siswa, karena siswa berperan seperti orang lain, sehingga dia dapat merasakan perasaan orang lain tersebut, selain itu dapat juga melatih siswa dalam berpikir dan bertindak kreatif. Sedangkan kelemahannya yaitu terbatasnya alat-alat yang diperlukan siswa dalam bermain peran, seperti kostum ataupun alat-alat lainnya, juga memerlukan waktu yang lebih lama, selain itu juga siswa yang ditunjuk untuk memainkan sebuah peran dan dijadikan pemain, kebanyakan dari



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

mereka merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu, Apabila pelaksanaan *role playing* mengalami kegagalan, itu berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

Adapun cara mengatasi kelemahan metode ini adalah:

- a. Usahakan untuk memainkan drama dengan serius, dan dengan kelompok yang sudah terpilih, jadi tidak semua siswa bisa memainkan drama tersebut, tetapi hanya kelompok terpilih saja, agar mempunyai waktu yang cukup panjang untuk bisa memainkan drama tersebut.
- b. Ada baiknya guru beserta siswa bekerjasama dalam hal mempersiapkan alat- alat yang akan dibutuhkan untuk memainkan drama.
- c. Usahakan agar siswa fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, atau tidak ada siswa yang bercanda ataupun mengobrol dengan teman sebangkunya, karena hal ini bisa mengakibatkan siswa tidak bisa mengambil kesimpulan, jadi ajaklah siswa untuk menikmati adegan tiap adegan yang dimainkan oleh temannya yang sedang memainkan peran/memainkan drama tersebut.

#### 4. Langkah-langkah Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Adapun langkah-langkah metode bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu:

- a. Pemanasan.
- b. Memilih partisipan.
- c. Menyiapkan pengamat.
- d. Menata panggung.
- e. Memainkan peran (manggung).
- f. Diskusi dan evaluasi.
- g. Memainkan peran ulang (manggung ulang).
- h. Diskusi dan evaluasi kedua.
- i. Kesimpulan. (Iif Khoiru Ahmadi, 2011: 34).

Tabel 2.1. Langkah-langkah dalam pembelajaran *Role Playing*

No	Tahap	Aktivitas Guru
1	Pemanasan	Guru menyiapkan sebuah cerita yang akan ditampilkan nanti, atau membacanya di depan kelas yang kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan kepada siswa untuk berfikir tentang akhir dari cerita tersebut.
2	Memilih partisipan	Guru memilih beberapa siswa untuk dijadikan kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang, tergantung dari jumlah kelas tersebut.
3	Menyiapkan pengamat	Guru memilih beberapa siswa untuk dijadikan pegamat.
4	Menata panggung	Dalam hal ini, guru berdiskusi dengan siswa tentang penataan panggung, serta apa saja yang dibutuhkan, seperti : kostum, asesoris, dan alat-alat lainnya.
5	Memainkan peran	Sebelum peran dimulai, guru menyuruh tiap-tiap kelompok untuk memperhatikan siswa yang sedang bermain peran di kelompoknya, kemudian memberikan selembar kertas pada tiap-tiap kelompok untuk diisi berdasarkan pengamatannya.
6	Diskusi dan evaluasi	Pada saat kelompok pertama selesai memainkan peran, maka masing-masing kelompok berdiskusi dan memberikan penilaian serta masukan terhadap drama yang baru saja dilakukan. Begitupun sebaliknya, sampai semua kelompok selesai memainkan drama/peran tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 7 Memainkan peran ulang (manggung ulang). Setelah semua kelompok selesai memainkan peran, dan telah dilakukan evaluasi serta penilaian dari masing-masing kelompok, maka diadakan peran ulang atau memainkan peran kedua kalinya, agar diharapkan bisa memainkan peran/drama sesuai dengan yang diharapkan, atau mencapai tujuan pembelajaran.
- 8 Diskusi dan evaluasi kedua Guru dan siswa berdiskusi dan mengevaluasi tentang peran/drama yang dilakukan untuk kedua kalinya.
- 9 Kesimpulan Guru memerintahkan tiap-tiap kelompok untuk mengambil kesimpulan dari tiap-tiap peran/drama yang tadi dilakukan, baru setelah semua siswa selesai, kemudian guru memberikan kesimpulan, kritikan dan saran, dan memberikan penilaian terhadap masing-masing kelompok.

## E. Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.2 Penelitian yang relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Siti Hartina	Penerapan strategi pembelajaran <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan hasil	a. Bermain peran ( <i>Role Playing</i> ) b. Meningkatkan hasil belajar	a. Penerapan strategi b. Tempat penelitian di SMP N3 Seram barat	pada siklus I jumlah ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 60% (15 peserta didik dari 25 peserta didik) dengan nilai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
		belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan di kelas VIII SMPN 3 Seram Barat kabupaten Seram Bagian Barat.	c. Mata pelajaran IPA terpadu		ratarata 70,13. Sedangkan pada siklus II, jumlah hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 100% (25 peserta didik dari 25 peserta didik) dengan nilai rata-rata 85,87. Dengan demikian, target pencapaian KKM secara individual dan secara klasifikal telah tercapai.
2	Flaviana Retno Wardani	Penerapan metode pembelajaran <i>Role playing</i> (bermain peran) sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP N2 Wonogiri Pada materi	Bermain peran ( <i>Role Playing</i> ). Meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran IPA terpadu	a. Meningkatkan motivasi siswa b. tempat penelitian SMP N2 Wonogiri	pada post-test siklus I menjadi 100 % pada post-test siklus II. Selain itu terjadi peningkatan rata – rata kelas pada siklus I sebesar 55,75 menjadi 86,5 pada siklus II.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
3	Umratun	indra penglihatan dan alat optik Penerapan metode pembelajaran <i>Role playing</i> berbasis <i>bioedutaimen</i> (simulasi) terhadap aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dengan materi sistem peredaran darah pada kelas VIII di SMP Negeri 4 Baraka kabupaten Enrekang 2017	Pembelajaran <i>Role Playing</i> Meningkatkan hasil belajar	a. Berbasis simulasi b. Aktivitas belajar c. Penelitian di SMP kelas VIII	Peneliti melakukan pengujian analisis statistik deskriptif pada kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi yaitu 92, skor terendah 68, rata-rata skor 78,5 dan standar deviasi adalah 7,08, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor tertinggi 88, skor terendah 64, dan nilai rata-rata 74.
4	Meri Andani	Penerapan metode <i>Role Playing</i> pada materi	a. Metode <i>Role Playing</i>	a. Pengaruh b. Penelitian berlokasikan MTs kelas	Hasil dari belajar siswa kelas VII dengan menggunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suftha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suftha Jambi

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
		ekosistem kelas VII di MTs Darul Falah Pontianak 2017.		VII c. Mata pelajaran ekosistem	metode sudah baik, siswa lebih aktif, dan lebih semangat belajar di dalam kelas.

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* sangat efektif berpengaruh positif dan mengalami peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

#### F. Kerangka Berpikir

Keberhasilan proses belajar mengajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu bisa diamati dari keberhasilan siswa. Keberhasilan itu sendiri dapat dilihat dari tingkah laku siswa, pemahaman dan penguasaan materi serta pencapaian hasil yang dapat dilihat dari perolehan hasil tes. Namun pada kenyataannya hasil yang dicapai masih rendah. Kesulitan siswa dalam menghadapi pelajaran ini, bisa disebabkan oleh berbagai hal seperti penyampaian materi ajar yang kurang menarik dari guru, keterbatasan waktu, pengelolaan kelas yang kurang terprogram dan kondisi kelas yang tidak memungkinkan, sehingga akan mempengaruhi konsentrasi siswa untuk menerima pelajaran.

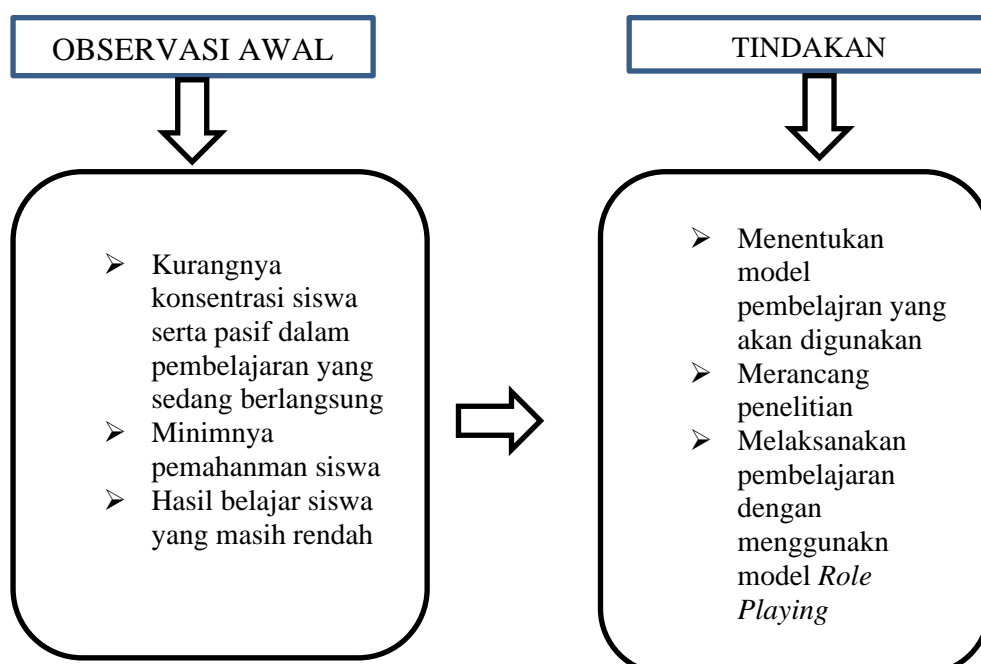
Pada observasi awal, ditemukan masalah masalah yang dialami oleh siswa. *Pertama*, pada saat jam pelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan guru dan, sebagian siswa kurang berkonsentrasi dan merasa jenuh, seperti tidak bersemangat pada saat proses pembelajaran. *Kedua*, sebagian siswa mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi pembelajaran. *Ketiga*, hasil belajar siswa yang masih rendah, dilihat dari segi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih mengikuti metode-metode yang pada umumnya masih didominasi oleh guru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

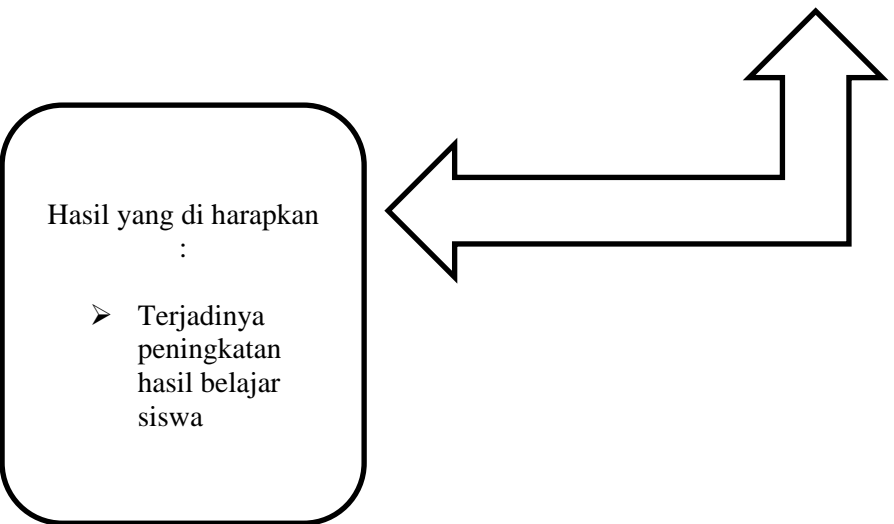


Diperlukan adanya tindakan guna mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Serta dalam pemilihan model pembelajaran harus tepat dan perlu pemikiran dan penerapan yang matang. Agar tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu dapat terwujud, maka perlu suatu perencanaan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu di kelas VIII A dan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam setiap pengajaran pada umumnya dan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu khususnya, diperlukan berbagai macam model pembelajaran. Sehingga dalam hal ini digunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) model ini dapat digunakan untuk membangkitkan aktivitas siswa belajar dan cocok digunakan dalam bentuk permainan sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran, diharapkan dengan model *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur. Berikut langkah langkah pelaksanaan pembelajaran yang peneliti tawarkan dapat dilihat dari skema berikut ini :



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi



**Gambar 2.2.1 Kerangka Berfikir**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur. Adapun waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

### B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu guru dan siswa pada pembelajaran IPA Terpadu di kelas VIII A MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur tahun pelajaran 2022/2023. Observasi yang didapat jumlah subjek penelitian 13 siswa dan 1 guru,

### C. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) kolaborasi merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. PTK lebih menitik beratkan pada kelas atau proses pengenalan kelas (silabus, materi dan lain-lain) atau keluaran (hasil belajar). PTK harus memperhatikan apa yang terjadi di dalam kelas (Supardi, dkk. 2012, hlm, 58).

Tujuan dari tindakan ini adalah untuk meningkatkan kegiatan aktual dalam kegiatan pengembangan profesionalitas guru. Penerapan PTK adalah untuk mengatasi masalah di kelas. Suharsimi (2012:58) menjelaskan PTK melalui garis besar ada tiga kategori yaitu penelitian, tindakan, kelas sebagai berikut :

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulttha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulttha Jambi

2. Tindakan adalah sesi kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam penelitian berbentuk siklus kegiatan.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru (Suharsimi, dkk., 2012. hal.58).

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model kolaborasi, dimana peneliti dibantu oleh guru. Kerja sama dalam penelitian tindakan kelas memang sangat penting, karena dengan kerja sama dapat menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi guru/siswa di Madrasah Tsanawiyah. Selain itu kolaborasi pula dapat menentukan keberhasilan penelitian tindakan kelas terutama pada kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan tindakan, menganalisis data, menyeminarkan hasil dan menyusun laporan akhir.

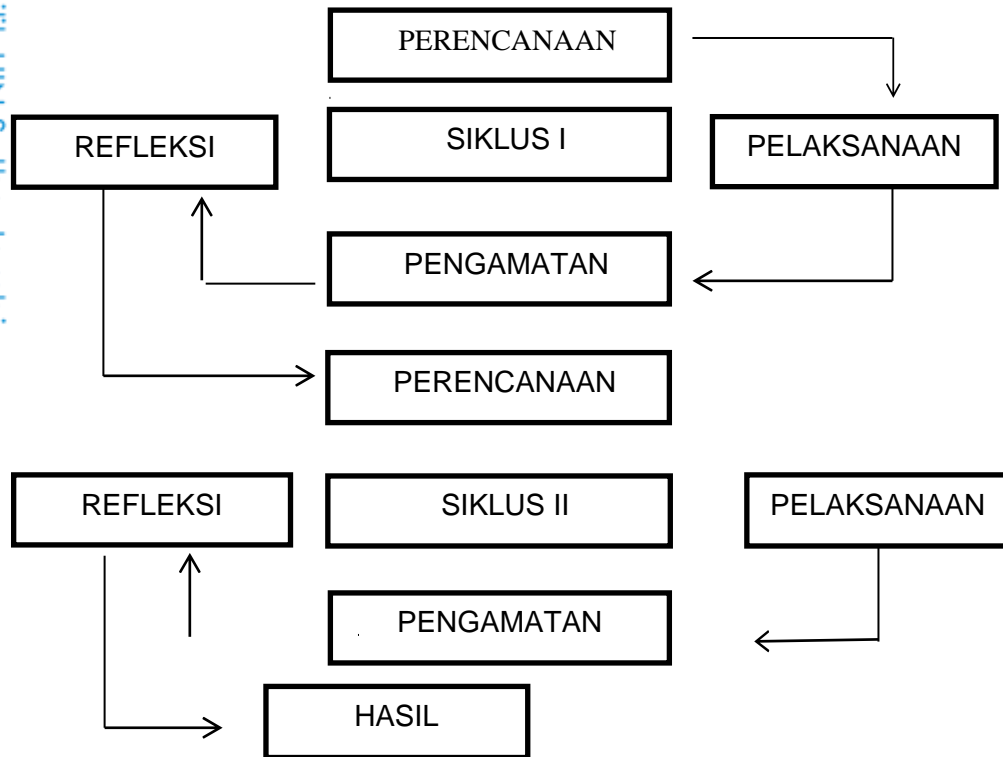
Adapun tugas peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan observasi atau mengamati proses pelaksanaan tindakan, baik aktivitas peneliti dalam menyelenggarakan pembelajaran maupun aktifitas siswa dalam mengikuti tahap-tahap pembelajaran.

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Jhon Elliot. Konsep pokok tindakan model Jhon Elliot terdiri dari empat komponen yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan. Refleksi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Desain penelitian tindakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 3.3.2 Desain Jhon Elliot**

(Suharsimi, dkk. 2012, penelitian tindakan kelas, Jakarta : Bumi Aksara)

Desain penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu;

Tahap 1: Perencanaan

Tahap perencanaan yang akan dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan tindakan, rencana yang dapat dilakukan oleh peneliti dengan membuat rancangan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian.

Tahap 2: Pelaksanaan

Yaitu penerapan dari rancangan yang telah disiapkan pada tahap perencanaan.

Tahap 3: Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan mencatat semua yang

diperlukan dan terjadi selama tindakan berlangsung

Tahap 4: Refleksi

Yaitu mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya.

Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan melalui 2 siklus untuk melihat hasil peningkatan hasil belajar IPA Terpadu dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Setiap siklus tahapan merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan melaporkan secara kolaboratif dalam peneliti dengan guru Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII A MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur, berikut ini adalah tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan pada setiap siklus.

Jika peneliti sudah mengetahui letak keberhasilan dan kendala yang ditimbulkan, setelah melakukan tindakan pada siklus I dan kemudian peneliti dan guru bersama-sama menentukan rancangan tindakan berikutnya pada siklus II, peneliti dan guru bekerja sama untuk terus melaksanakan kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) seperti di siklus I.

## D. Prosedur Penelitian

### 1. Pra siklus

Sebelum melakukan penelitian pada siklus I peneliti melakukan penelitian awal pra siklus. Pada tahap pra siklus pembelajaran biasa yang dilakukan guru.

Pra siklus adalah tahap dimana belum diterapkannya model pembelajaran yang baru. Pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada pra siklus untuk kelas VIII di MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur.

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas sebelum diterapkannya model pembelajaran *Role Playing* dan dijadikan sebagai standar pada siklus berikutnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi







## 2. Gambaran Pelaksanaan Siklus I

### 1) Perencanaan

Ada beberapa langkah dalam perencanaan peneliti meliputi;

- 1) Permintaan izin dari kepala Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur
- 2) Mengadakan Observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diatasi. Tahap ini peneliti melakukan observasi pada pembelajaran, wawancara dengan rekan guru dan siswa.
- 3) Membuat lembaran observasi bagi siswa untuk melihat proses
- 4) pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* Bagaimana proses pembelajaran siswa berlangsung yaitu:
  - a) Menetapkan materi pelajaran dengan berpedoman pada siklus.
  - b) Membuat RPP.
  - c) Membuat lembaran observasi.
  - d) Menyiapkan bahan belajar, materi dan alat evaluasi.

### 2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada dasarnya merupakan realisasi dari suatu yang sudah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan adalah bentuk dari kegiatan atau tindakan yang dilakukan dari semua yang telah direncanakan dengan peneliti sebagai berikut:

- 1) Menyajikan materi sesuai dengan siklus dan RPP
- 2) Memperlajari materi pada siklus I dan II dengan menggunakan atau menerapkan model pembelajaran *Role playing*
- 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi dan aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Mengamati setiap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



### 3) Tahap Pengamatan

Sesi observasi ataupun mengamati dalam riset aksi kelas dipusatkan baik kepada proses serta keahlian berfikir kritis siswa maupun kepada hasil aksi pendidik beserta seluruh kejadian yang melingkupnya, pada kala dilaksanakan sesuatu raksi secara bertepatan juga dilaksanakan pemngamatan tentang seluruh suatu yang terjalin secara tidak terjadi sepanjang proses pendidikan berlangsung.

Observasi atau pengamatan terhadap pendidik yang sedang berlangsung buat mengenali kegiatan belajar siswa, keahlian berpikir kritis siswa, dan buat mengetahui kendala-kendala yang dialami dalam mengimplementasi pendidikan yang dilaksanakan. Ada pula pengamatan dalam riset ini mencangkup:

- 1) Mengamati suasana aktivitas pembelajaran.
- 2) Kemahiran berfikir siswa dalam mengajukan pendapat.
- 3) Keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- 4) Aktifitas siswa pada saat menyimak, dan menanggapi dari materi pembelajaran.
- 5) Aktifitas siswa dalam berinteraksi antar sesama.
- 6) Observasi mengamati aktifitas guru dalam mengujarkan materi dengan model pembelajaran *Role playing*.

### 4) Refleksi

Refleksi dalam PTK mencangkup analisis, sintesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas kegiatan yang telah dilakukan (Daryanto, 1018: 30).

Tahap-tahap Refleksi adalah:

- 1) Menganalisis kekurangan yang ada pada siklus I
- 2) Peneliti (observasi) dan guru berkolaborasi mendiskusikan hasil analisis, kemudian dibuat perbaikan berdasarkan kekurangan yang ada.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 3) Hasil dari analisis tersebut akan menjadi pertimbangan dalam menyusun RPP pada siklus II.

### 3. Gambaran Pelaksanaan Siklus II

#### 1) Perencanaan

Peneliti menciptakan rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus II. Perencanaan pembelajaran siklus II masih sama dengan siklus I hanya saja guru lebih memberi rangsangan kepada siswa agar dapat mengeluarkan pendapat.

- 1) Mengadakan Observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diatasi. Tahap ini peneliti melakukan observasi pada pembelajaran, wawancara dengan rekan guru dan siswa.
- 2) Membuat lembaran observasi bagi siswa untuk melihat proses
- 3) pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing Bagaimana proses pembelajaran siswa berlangsung yaitu:
- 4) Menetapkan materi pelajaran dengan berpedoman pada siklus.
- 5) Membuat RPP.
- 6) Membuat lembaran observasi.
- 7) Menyiapkan bahan belajar, materi dan alat evaluasi.

#### 2) Pelaksanaan tindakan

Dimana guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan pembelajaran hasil refleksi berdasarkan siklus I

- 1) Menyajikan materi sesuai dengan siklus dan RPP
- 2) Memperlajari materi pada siklus I dan II dengan menggunakan atau menerapkan model pembelajaran Role playing
- 3) Memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi dan aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Mengamati setiap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 5) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

### 3) Tahap Pengamatan

Dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran seperti pada siklus I

- 1) Mengamati suasana aktivitas pembelajaran.
- 2) Kemahiran berfikir siswa dalam mengajukan pendapat.
- 3) Keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- 4) Aktifitas siswa pada saat menyimak, dan menanggapi dari materi pembelajaran.
- 5) Aktifitas siswa dalam berinteraksi antar sesama.
- 6) Observasi mengamati aktifitas guru dalam mengujarkan materi dengan model pembelajaran *Role playing*.

### 4) Refleksi

Yaitu upaya untuk melihat kembali mengumpulkan ulang, menganalisis kembali mengklarifikasi dan kembali mengevaluasi hal-hal yang telah di pelajari.

- 1) Menganalisis kekurangan yang ada pada siklus II
- 2) Peneliti (observasi) dan guru berkolaborasi mendiskusikan hasil analisis, kemudian dibuat perbaikan berdasarkan kekurangan yang ada.
- 3) Hasil dari analisis tersebut akan menjadi pertimbangan dalam menyusun RPP pada siklus III.

## F. Kreteria Keberhasilan Tindakan

Kreteria keberhasilan penelitian PTK ini dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia, kelas VIII A MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur. Tindakan ini di kategorikan berhasil jika telah mencapai 75% dari jumlah siswa maka peningkatan hasil belajar siswa berhasil.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## F. SumberData

Sumber data dalam penelitian ini antara lain: Siswa, guru, dan kolaborator.

## G. Instrumen PengumpulanData

Instrument penelitian adaah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variable dalam penelitian (Sugiono,2009:102).

### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembar pengamatan untuk melihat seberapa jauh tindakan yang telah mencapai tujuan (Supardi, 2014:17). Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pembelajaran selama penelitian. Lembar observasi terdiri :

- a. Lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, digunakan lembar pengamatan terhadap kemampuan guru selama proses pembelajaran.
- b. Lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*).

### 2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dapat diperoleh dari tes yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*, tes diberikan kepada siswa setelah berakhirnya pembelajaran. Adapun bentuk tesnya yaitu :

Tes pilihan ganda (Multiple Choice Item)

Salah satu bentuk tes objektif adalah soal bentuk pilihan ganda. Soal bentuk pilihan ganda merupakan soal yang telah disediakan pilihan jawabannya (Depdiknas, 2008, hal 15). Tes objektif disebut juga sebagai tes jawaban singkat. Ada empat macam tes objektif, yaitu tes jawaban benar-salah (true-false), pilihan ganda (multiple choice), isian (completion), dan penjodohan (matching) (Nurgiyantoro, 2001, hlm. 98).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthha Jambi



Dalam penelitian ini test yang digunakan yaitu test objektif diberikan pada setiap akhir siklus berupa post test yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA Terpadu setelah diberikan tindakan dengan penggunaan media *Role Playing*. Selain itu juga sebagai hasil belajar siswa ranah kognitif. Post test yang diberikan disetiap akhir siklus I , dan II ini ada dua macam jenis soal yaitu berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir.

## H. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

- a. Observasi aktivitas atau kemampuan Guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model *role playing*

Observasi pengelolaan dengan penerapan model bermain peran (*Role Playing*) untuk mengamati aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran. Aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung diamati oleh guru kelas yang bersangkutan dengan menggunakan lembar observasi guru dalam mengelola pembelajaran.

- b. Observasi aktivitas siswa

Observasi aktivitas siswa untuk mengamati kemampuan siswa. Observasi difokuskan pada kemampuan siswa dalam pembelajaran yang diamati oleh peneliti. Observasi menggunakan lembar observasi yang didalamnya telah dicantumkan aspek-aspek kegiatan yang akan dinilai dimana penilaiannya dengan memberikan tanda centang pada kolom-kolom yang telah disediakan.

### 2. Tes

Tes sebagai teknik pengumpulan data yaitu berupa penelitian. Kemudian disediakan lembar jawaban dimana siswa dapat menulis jawabannya dilembar ang telah disediakan guna untuk melihat aktivitas untuk mengukur keterampilan pengetahuan siswa, intelegensi, kemampuan maupun bakat yang dimiliki individu dalam menyesuaikan dengan kelompok.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

### 3. Wawancara

Melakukan interview (wawancara) untuk memperolehnya informasi yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau daftar pertanyaan. Ini karena peneliti tidak bisa amati sepenuhnya. Tidak semua data tersedia. Oleh karna itu, peneliti harus mengajukan pertanyaan yang sangat penting menangkap pandangan, pemikiran, wawasan, perasaan orang. Informasi tentang gejala, kejadian, fakta atau kenyataan dengan mengajukan pertanyaan kepada peneliti memasuki ranah pemikiran lainnya (Raco, 2010, hlm. 116).

Wawancara dilakukan peneliti untuk mengetahui kondisi awal belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan sikap siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan adalah kamera dengan menampilkan foto-foto kegiatan pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Foto-foto tersebut digunakan sebagai alat untuk menjelaskan apa yang terjadi pada kelas di saat pembelajaran.

## **Teknik AnalisisData**

Analisis data dilakukan secara proses, artiya pelaksanaan dimulai dari data dan dilakukan secara intensif. Setelah keluar dari tempat kejadian, pekerjaan menganalisis data perlu memusatkan dan bimbingan tenaga penelitian. Peneliti juga perlu untuk menganalisis data melakukan analisis untuk mengeksplorasi literatur untuk mengkonfirmasi atau membuktikan teori baru yang mungkin ditemukan (Iskandar, 2009, hlm. 137).

Data yang dikumpulkan pada setiap observasi dari pelaksanaan siklus penelitian di analisis serta secara deskriptif untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan dua cara teknis analisis pengumpulan data sebagai berikut

- a. Analisis data kualitatif yaitu tentang aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan angket

- b. Analisis data kuantitatif yaitu tentang hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus yang dilaksanakan. Dalam analisis kuantitatif ini peneliti ingin mengetahui hasil belajar siswa dari tugas dan tes. Ketuntasan belajar tercapai jika 75% dari seluruh peserta didik dalam kelas. Untuk menghitung kriteria ketuntasan digunakan rumus yaitu :

$$P \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar

S = Jumlah siswa yng mencapai ketuntasan belajar

N = Jumlah total siswa

## J. Tabel jadwal penelitian

Tabel 3.3 jadwal penelitian

No	Kegiatan	Bulan dan Tahun									
		Juni 2021	Juli 2021	Sep 2021	Okt 2021	Nov 2021	Des 2021	Jan 2022	Sep 2022	Okt 2022	Nov 2022
1	Pengajuan Judul	✓									
2	Pembuatan Proposal		✓								
3	Pengajuan Dosen Pembimbing			✓							
4	Bimbingan Proposal			✓	✓	✓	✓				
5	Seminar Proposal							✓			
6	Perbaikan Hasil Seminar Proposal							✓			
7	Pengajuan Izin Riset							✓			

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



No	Kegiatan	Bulan dan Tahun									
		Juni 2021	Juli 2021	Sep 2021	Okt 2021	Nov 2021	Des 2021	Jan 2022	Sep 2022	Okt 2022	Nov 2022
8	Pelaksanaan Riset								✓		
9	Penyusunan data									✓	
10	Penulisan skripsi									✓	
11	Perbaikan skripsi									✓	
12	Sidang Skripsi										✓

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus, terdiri dari empat tahap yakni tahap perencanaan (*planning*), tahap tindakan (*action*), tahap observasi (*observing*), dan tahap refleksi (*reflection*). Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VIII A di MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur. Dengan jumlah siswa yang terdiri dari siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) pada mata pelajaran IPA Terpadu.

Data yang diperoleh peneliti dari hasil penelitian yang dilakukan ialah berupa hasil wawancara, dokumentasi, data hasil observasi aktivitas siswa selama proses belajar mengajar, data hasil observasi aktivitas guru dalam mengolah pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui penerapan model talking chips dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. Penilaian untuk kerja yang dilakukan guna mengetahui hasil peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model *Role Playing*. Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

#### 1. Pra siklus

Pelaksanaan kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui tes. Terkait dengan teknik pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPA Terpadu di kelas VIII A. Siswa terlihat kurang bersemangat dan kurang aktif sehingga ada beberapa siswa hasil belajar nya masih belum mencapai KBM dan siswa yang belum, mendapatkan kendala ketika proses pembelajaran IPA Terpadu tentang struktur dan fungsi tumbuhan. Dari keterangan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat hasil belajar siswa kelas VIII A MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur. Pada mata pelajaran IPA Terpadu dibawah rata-rata atau rendah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulttha Jambi

Tabel 4.4 hasil belajar siswa sebelum penerapan model *Role Playing*

Pra-siklus

No	Nama	KBM	Nilai	Keterangan
1	AN	75	76	Tuntas
2	ASW	75	60	Tidak Tuntas
3	AS	75	64	Tidak Tuntas
4	FS	75	54	Tidak Tuntas
5	IA	75	74	Tidak Tuntas
6	L	75	80	Tuntas
7	SAA	75	60	Tidak Tuntas
8	NAD	75	78	Tuntas
9	RA	75	68	Tidak Tuntas
10	E	75	50	Tidak Tuntas
11	M	75	60	Tidak Tuntas
12	NCP	75	68	Tidak Tuntas
13	GM	75	60	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai				852
Jumlah Nilai Rata- Rata				65,54
Jumlah Siswa Yang Berhasil				3
Presentase Keberhasilan Siswa				23,08%
Jumlah Siswa Yang Belum Berhasil				10
Presentase Siswa yang belum berhasil				76,92%

## 2. Penerapan Model *Role Playing* Siklus I

### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan mengikuti kurikulum yang digunakan di sekolah MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur yakni K13, dan menetapkan standar kompetensi pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII A dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

materi yang digunakan yaitu struktur dan fungsi tumbuhan. Kemudian Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan pada siklus I yaitu dengan menggunakan Model *Role Playing*. Kemudian diberikan soal yang berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 30 soal yang harus dijawab oleh siswa. Tahap terakhir dalam perencanaan ini yaitu menetapkan kriteria keberhasilan pembelajaran. Dalam penelitian ini siswa dikatakan berhasil apabila nilai siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan nilai 75

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah perencanaan maka peneliti siap melaksanakan penelitian dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Penelitian siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan satu kali tes Mulai tanggal 08 september di kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur

#### Pertemuan I

##### 1) Kegiatan Awal

- (a) Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa, siswa menjawab salam dan mengikuti arahan guru
- (b) Mengecek kehadiran siswa
- (c) Memilih beberapa siswa menjawab pertanyaan pada apersepsi dengan pertanyaan “ selama pandemi kita banyak melakukan kegiatan dirumah Pernahkah kalian membantu ibu berkebun ? apakah pada saat itu ada menanam sesuatu ? apakah kalian amati tumbuhan yang ditanam itu ? mengapa bisa tumbuh tinggi dan besar ? lain sebagainya
- (d) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan
- (e) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- (f) Guru menjelaskan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu *role playing* (bermain peran)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## 2) Kegiatan Inti

- (a) Guru memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan atau sebuah kasus yang berkaitan dengan materi dengan menunjukkan sebuah (gambar)
- (b) Sehingga munculah pertanyaan “kenapa tumbuhan bisa tumbuh semakin tinggi dan besar? Apa itu jaringan? Apa apa saja jaringan tumbuhan itu ? dan lain sebagainya
- (c) Guru memilih semua siswa untuk memainkan sebuah peran mengenai materi struktur dan fungsi tumbuhan
- (d) Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa
- (e) Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya
- (f) Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan
- (g) Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran
- (h) Setelah bermain peran guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil

## 3) Penutup

- (a) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung
- (b) Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)
- (c) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa

## Pertemuan II

### 1) Kegiatan Awal

- (a) Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa, siswa menjawab salam dan mengikuti arahan guru
- (b) Mengecek kehadiran siswa



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- (c) Memilih beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan pada apersepsi dengan pertanyaan “coba kalian perhatikan pohon yang besar itu ada apa saja di pohon itu ? Kenapa pohon tersebut dapat berdiri kokoh dan kuat ? dan lain sebagainya”
  - (d) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan
  - (e) Menyampaikan tujuan pembelajaran
  - (f) Guru menjelaskan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu role playing (bermain peran)
- 2) Kegiatan Inti
- (a) Guru memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan atau sebuah kasus yang berkaitan dengan materi dengan menunjukkan sebuah (gambar). Sehingga muncul pertanyaan “bagaimana tumbuhan bisa hidup ? Bagaimana tumbuhan memperoleh makanan ? Apa apa saja struktur tumbuhan itu ? Bagaimana dengan fungsinya ? Apa saja teknologi yang terinspirasi oleh struktur tumbuhan ? dan lain sebagainya “
  - (b) Guru memilih semua siswa untuk memainkan sebuah peran mengenai materi struktur dan fungsi tumbuhan
  - (c) Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa
  - (d) Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya
  - (e) Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan
  - (f) Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran
  - (g) Setelah melakukan pemeranan guru guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bermain peran yang telah dilaksanakan



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

### 3) Penutup

- (a) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung
- (b) Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)
- (c) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa

### c. Observasi

Observasi peneliti lakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam hal ini kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Role Playing*.

Tabel Hasil observasi terhadap aktivitas guru kelas VIII A MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur. Pada siklus I

Tabel 4.5 Pertemuan satu :

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Kegiatan awal</b>				
1	Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa				✓
2	Guru mengecek kehadiran siswa		✓		
3	Guru memberikan apersepsi kepada siswa		✓		
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan	✓			
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
6	Guru menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa		✓		
<b>B</b>	<b>Kegiatan inti</b>				
7	Guru memberikan sebuah permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi				✓
8	Guru memberikan peran kepada siswa				✓

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
9	Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa			✓	
10	Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan kelas yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya			✓	
11	Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan	✓			
12	Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran		✓		
13	Guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil				✓
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	✓			
15	Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)		✓		
16	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa			✓	
<b>Jumlah</b>		38			

Table 4.6 Pertemuan kedua

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					
1	Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa				✓
2	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
3	Guru memberikan apersepsi kepada siswa			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan	✓			
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
6	Guru menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa			✓	
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Guru memberikan sebuah permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi			✓	
8	Guru memberikan peran kepada siswa			✓	
9	Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa			✓	
10	Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan kelas yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya			✓	
11	Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan	✓			
12	Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran		✓		
13	Guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil				✓
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	✓			
15	Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)		✓		
16	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa			✓	
<b>Jumlah</b>		43			

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Keterangan :

1= kurang baik    2= cukup baik    3= baik    4= sangat baik

Dapat dilihat pada tabel 1.4 bahwa kegiatan guru :

Pertemuan pertama :dapat di kategorikan kurang baik terdapat 3 poin aktivitas, kategori cukup baik terdapat 6 poin aktivitas, kategori baik terdapat 5 poin aktivitas, dan kategori sangat baik terdapat 2 poin aktivitas. Sehingga diperoleh hasil dengan jumlah nilai 38.

Pertemuan kedua :dapat di kategorikan kurang baik terdapat 3 poin aktivitas, kategori cukup baik terdapat 2 poin aktivitas, kategori baik terdapat 8 poin aktivitas, dan kategori sangat baik terdapat 3 poin aktivitas. Sehingga diperoleh hasil dengan jumlah nilai 43.

Tabel Hasil observasi terhadap aktivitas siswa di kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur. Pada siklus I

Tabel 4.7 Pertemuan Pertama :

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Kegiatan awal</b>				
1	Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa			✓	
2	Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru			✓	
3	Mencoba menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru	✓			
4	Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari		✓		
5	Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran		✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
6	Mendengarkan penjelasan guru mengenai rancangan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran		✓		
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama	✓			
8	Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dalam memilih tokoh peran		✓		
9	Menerima sebuah skenario yang diberikan oleh guru		✓		
10	Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya		✓		
11	Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai observer serta penilaian	✓			
12	Mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru untuk memainkan peran		✓		
13	Melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bersama guru		✓		
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru	✓			
15	Menerima penghargaan yang diberikan oleh guru		✓		
16	Guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama				
<b>Jumlah</b>		28			

Table 4.8 Pertemuan Kedua :

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Kegiatan awal</b>				
1	Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa			✓	
2	Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru			✓	
3	Mencoba menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru	✓			
4	Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari		✓		
5	Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran		✓		
6	Mendengarkan penjelasan guru mengenai rancangan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran		✓		
<b>B</b>	<b>Kegiatan inti</b>				
7	Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama	✓			
8	Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dalam memilih tokoh peran			✓	
9	Menerima sebuah skenario yang diberikan oleh guru			✓	
10	Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya				
11	Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai observer serta penilaian		✓		
12	Mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru untuk memainkan peran		✓		
13	Melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bersama guru			✓	
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru		✓		
15	Menerima penghargaan yang diberikan oleh guru		✓		
16	Guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama		✓		
<b>Jumlah</b>		36			

Kategori :

1= kurang baik 2= cukup baik 3= baik 4= sangat baik

Dapat dilihat pada tabel 1.5 bahwa kegiatan siswa :

Pertemuan pertama : dapat di kategorikan kurang baik terdapat 4 poin aktivitas, kategori cukup baik terdapat 9 poin aktivitas, kategori baik terdapat 2 poin aktivitas, dan kategori sangat baik terdapat 0 poin aktivitas. Sehingga diperoleh hasil dengan jumlah nilai 28

Pertemuan kedua :

dapat di kategorikan kurang baik terdapat 2 poin aktivitas, kategori cukup baik terdapat 8 poin aktivitas, kategori baik terdapat 6 poin aktivitas, dan kategori sangat baik terdapat 0 poin aktivitas. Sehingga diperoleh hasil dengan jumlah nilai 36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

#### d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus I ditemukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Siswa belum terbiasa menggunakan model bermain peran (*Role Playing*).
- 2) Ada beberapa siswa yang masih mengobrol saat pembelajaran berlangsung terutama saat bermain peran.
- 3) Ada beberapa siswa yang masih kurang percaya diri, serta belum dapat memepresentasikan hasil diskusi dengan baik.
- 4) Hasil belajar siswa belum mencapai target yang telah ditentukan.

Berdasarkan refleksi siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu :

- 1) Guru sebaiknya menekankan kepada siswa untuk lebih memahami proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*
- 2) Guru sebaiknya lebih memerhatikan siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- 3) Guru memberikan pujian dan penghargaan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mencapai hasil belajar lebih baik lagi dan agar lebih berani dalam memepresentasikan hasil diskusi.

Data hasil tes akhir siswa pada siklus I untuk melihat capaian angka lebih atau sama dengan KBM yang peneliti tentukan. Untuk itu, dalam hal ini dapat dilihat dari lembar hasil belajar siswa.

Tabel 4.9 Hasil belajar siswa kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur pada siklus 1

No	Nama	KBM	Nilai	Keterangan
1	AN	75	78	Tuntas
2	ASW	75	76	Tuntas
3	AS	75	70	Tidak Tuntas
4	FS	75	74	Tidak Tuntas
5	IA	75	78	Tuntas
6	L	75	82	Tuntas
7	SAA	75	74	Tidak Tuntas
8	NAD	75	76	Tuntas
9	RA	75	76	Tuntas
10	E	75	68	Tidak Tuntas
11	M	75	72	Tidak Tuntas
12	NCP	75	76	Tuntas
13	GM	75	70	Tidak Tuntas
Jumlah nilai				970
Jumlah nilai rata- rata				74,62
Jumlah siswa yang berhasil				7
Persentase keberhasilan siswa				53,85 %
Jumlah siswa yang belum berhasil				6
Presentase siswa yang belum berhasil				46,15%

Dari tabel diatas dilihat dari hasil pelaksanaan yang peneliti lakukan terdapat 7 siswa yang tuntas dan 6 siswa tidak tuntas dari penerapan proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Role Playing*. Pencapaian diatas tentunya belum maksimal dikarenakan belum mencapai target yang telah di tentukan. Maka dari itu maka peneliti akan melanjutkan pada siklus ke II dan mencermati

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

kekurangan-kekurangan pada siklus I.

### 3. Penerapan Model *Role Playing* Siklus II

Kegiatan pelaksanaan Siklus II merupakan lanjutan dari siklus I yang didasarkan pada hasil refleksi peneliti. Adapun pembelajaran Siklus II adalah sebagai berikut:

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan dalam peneliti ini yaitu dengan mengikuti kurikulum yang digunakan di sekolah MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur, dan menetapkan standar kompetensi pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII A materi yang digunakan yaitu sistem pencernaan pada manusia. Kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan pada siklus II yaitu dengan menggunakan model *Role Playing*. Tahap terakhir dalam perencanaan ini yaitu menetapkan kriteria keberhasilan pembelajaran. Dalam penelitian ini siswa dikatakan berhasil apabila nilai siswa mencapai kegiatan belajar mengajar dengan nilai 75 .

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I. Pelaksanaan siklus II ini bertujuan untuk kembali mengukur kemampuan siswa terhadap hasil belajar pada pokok pembahasan mengenai sistem pencernaan pada manusia. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 19 September di kelas VIII MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur pada setiap pertemuan berlangsung dengan alokasi waktu (2x40 menit).

#### Pertemuan I

##### 1) Kegiatan Awal

- (a) Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengondisikan kelas dan memimpin doa
- (b) Mengecek kehadiran siswa
- (c) Memilih beberapa siswa menjawab pertanyaan pada apersepsi





dengan pertanyaan “Manakah yang lebih sering kamu rasakan: lapar atau haus? Atau kedua duanya? Bayangkan disaat kamu lapar, di depanmu terdapat sebuah meja yang berisi hidangan: nasi putih hangat, ikan gurami bakar berwarna coklat mengkilat, ayam panggang yang diberi bumbu merah pedas, serta sambal dan sayur lalapan! Apa yang kamu rasakan di rongga mulutmu ?”

- (d) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan
  - (e) Menyampaikan tujuan pembelajaran
  - (f) Guru menjelaskan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu role playing (bermain peran)
- 2) Kegiatan Inti
- (a) Guru memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan atau sebuah kasus yang berkaitan dengan materi dengan menunjukkan sebuah (gambar/vidio)
  - (b) Sehingga munculah pertanyaan “Organ apa sajakah yang menyusun sistem pencernaan makanan? Tahukah kamu tentang kandungan zat di dalam makanan? Apa fungsi makanan bagi manusia ?
  - (c) Guru memilih semua siswa untuk memainkan sebuah peran mengenai materi struktur dan fungsi tumbuhan
  - (d) Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa
  - (e) Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya
  - (f) Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan
  - (g) Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran
  - (h) Setelah bermain peran guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

### 3) Penutup

- (a) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung
- (b) Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)
- (c) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa

## Pertemuan II

### 1) Kegiatan Awal

- (a) Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa
- (b) Mengecek kehadiran siswa
- (c) Memilih beberapa siswa menjawab pertanyaan pada apersepsi dengan pertanyaan "Pernakah kalian mengalami sakit perut ? Kira-kira apa penyebabnya ? Dan reaksi apa yang kamu lakukan saat mengalaminya ?"
- (d) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan
- (e) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- (f) Guru menjelaskan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu role playing (bermain peran)

### 2) Kegiatan Inti

- (a) Guru memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan atau sebuah kasus yang berkaitan dengan materi dengan menunjukkan sebuah (gambar), Sehingga munculah pertanyaan "Kelainan dan penyakit apa sajakah yang dapat terjadi pada sistem pencernaan dan bagaimanakah upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan?"
- (b) Guru memilih semua siswa untuk memainkan sebuah peran mengenai materi struktur dan fungsi tumbuhan
- (c) Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- (d) Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya
  - (e) Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan
  - (f) Guru mengarahkan kepada siswanya untuk bermain peran
  - (g) Setelah bermain peran guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi
- 3) Penutup
- (a) Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung
  - (b) Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)
  - (c) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa

### c. Observasi

Observasi peneliti lakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Role Playing*.

Tabel Hasil observasi terhadap aktivitas guru kelas VIII A MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur pada siklus ke II

Table 4.10 Pertemuan pertama siklus II :

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Kegiatan awal</b>				
1	Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa				✓
2	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
3	Guru memberikan apersepsi kepada siswa			✓	

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan			✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
6	Guru menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa			✓	
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Guru memberikan sebuah permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi			✓	
8	Guru memberikan peran kepada siswa			✓	
9	Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa			✓	
10	Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan kelas yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya			✓	
11	Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan		✓		
12	Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran			✓	
13	Guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil			✓	
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran				✓
15	Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)				✓
16	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa				✓
<b>Jumlah</b>		53			

Kategori :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

1= kurang baik    2= cukup baik    3= baik    4= sangat baik

Table 4.11 Pertemuan kedua siklus II :

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Kegiatan awal</b>				
1	Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa				✓
2	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
3	Guru memberikan apersepsi kepada siswa				✓
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan			✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
6	Guru menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa			✓	
<b>B</b>	<b>Kegiatan inti</b>				
7	Guru memberikan sebuah permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi				✓
8	Guru memberikan peran kepada siswa			✓	
9	Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa			✓	
10	Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan kelas yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya			✓	
11	Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan			✓	
12	Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran				✓
13	Guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran				✓
15	Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)				✓
16	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa				✓
<b>Jumlah</b>		57			

Kategori :

1= kurang baik    2= cukup baik    3= baik    4= sangat baik

Berdasarkan tabel observasi aktivitas guru diatas bahwa :  
dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru terdapat adanya peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil observasi tindakan siklus I.

pertemuan pertama : Kegiatan guru dikategorikan kurang baik terhadap 0 poin aktivitas, katagori cukup baik terdapat 1 poin aktivitas, katagori baik terdapat 9 poin aktivitas, dan katagori sangat baik terdapat 6 poin aktivitas.

Pertemuan kedua : Kegiatan guru dikategorikan kurang baik terhadap 0 poin aktivitas, katagori cukup baik terdapat 0 poin aktivitas, katagori baik terdapat 7 poin aktivitas, dan katagori sangat baik terdapat 9 poin aktivitas.

Tabel Hasil observasi terhadap aktivitas siswa di kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur pada siklus ke II

Table 4.12 Pertemuan pertama siklus II :

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa				✓
2	Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru				✓
3	Mencoba menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru			✓	
4	Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari			✓	
5	Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran			✓	
6	Mendengarkan penjelasan guru mengenai rancangan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran			✓	
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama				✓
8	Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dalam memilih tokoh peran				✓
9	Menerima sebuah sekenario yang diberikan oleh guru				✓
10	Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya				✓
11	Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai observer serta penilaian		✓		

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
12	Mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru untuk memainkan peran				✓
13	Melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bersama guru			✓	
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru			✓	
15	Menerima penghargaan yang diberikan oleh guru			✓	
16	Guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama				✓
<b>Jumlah</b>		51			

Kategori :

1= kurang baik    2= cukup baik    3= baik    4= sangat baik

Table 4.13 Pertemuan kedua siklus II :

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					
1	Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa				✓
2	Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru				✓
3	Mencoba menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru			✓	
4	Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari			✓	
5	Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
6	Mendengarkan penjelasan guru mengenai rancangan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran			✓	
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama			✓	
8	Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dalam memilih tokoh peran			✓	
9	Menerima sebuah skenario yang diberikan oleh guru			✓	
10	Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya			✓	
11	Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai observer serta penilaian			✓	
12	Mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru untuk memainkan peran				✓
13	Melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bersama guru				✓
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru				✓
15	Menerima penghargaan yang diberikan oleh guru			✓	
16	Guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama				✓
<b>Jumlah</b>		54			

Kategori :

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

1= kurang baik    2= cukup baik    3= baik    4= sangat baik

Berdasarkan tabel observasi aktivitas siswa, dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa terdapat adanya peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil observasi tindakan siklus I.

Pertemuan pertama : Kegiatan siswa dikategorikan kurang baik terhadap 0 poin aktivitas, katagori cukup baik terdapat 1 poin aktivitas, katagori baik terdapat 11 poin aktivitas, dan katagori sangat baik terdapat 4 poin aktivitas.

Pertemuan kedua : Kegiatan siswa dikategorikan kurang baik terhadap 0 poin aktivitas, katagori cukup baik terdapat 0 poin aktivitas, katagori baik terdapat 10 poin aktivitas, dan katagori sangat baik terdapat 6 poin aktivitas.

#### d. Tahap Refleksi

Setelah melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran didalam kelas, selanjutnya peneliti Bersama guru mengadakan refleksi dari tindakan yang telah dilakakukan dalam kegiatan tindakan siklus II. Dari hasil data yang diperoleh dari siklus II bahwa :

- 1) Siswa menjadi lebih memahami pelajaran IPA Terpadu materi sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*).
- 2) Siswa lebih berantusias dalam kegiatan proses pembelajaran yang berlangsung terutama pada saat bermain peran.
- 3) Siswa lebih aktif dan brani dalam memperesentasikan hasil diskusi.
- 4) Hasil belajar siswa sudah mencapai target yang ditentukan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Data tes akhir yang peneliti peroleh pada siklus II, Siswa memperoleh bobot penilai yang sama bahkan lebih dari nilai KBM yang ditentukan. keadaan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Role Playing* pada siklus II telah mencapai peningkatan hasil belajar siswa. Dengan tercapainya target pemebeajaran yang memenuhi syarat KBM yang telah dirancang dan dilaksanakan pada proses pembelajaran siklus II, maka dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan siklus selanjutnya karena capaian target standar pemebeajaran sudah tercapai dalam peninkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4.14 Hasil belajar siswa kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur pada siklus 2

No	Nama	KBM	Nilai	Keterangan
1	AN	75	94	Tuntas
2	ASW	75	90	Tuntas
3	AS	75	86	Tuntas
4	FS	75	88	Tuntas
5	IA	75	90	Tuntas
6	L	75	96	Tuntas
7	SAA	75	82	Tuntas
8	NAD	75	74	Tidak Tuntas
9	RA	75	88	Tuntas
10	E	75	86	Tuntas
11	M	75	78	Tuntas
12	NCP	75	70	Tidak Tuntas
13	GM	75	86	Tuntas
Jumlah nilai				1.108
Jumlah nilai rata- rata				85,23
Jumlah siswa yang berhasil				11
Persentase keberhasilan siswa				84,62%



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Nama	KBM	Nilai	Keterangan
	Jumlah siswa yang belum berhasil			2
	Presentase siswa yang belum berhasil			15,38%

Berdasarkan tabel diatas dapat menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa yang tidak tuntas setelah melaksanakan proses belajar mengajar dengan menerapkan model *Role Playing*, pada siklus ke II ini hasil belajar siswa meningkat dibandingkan dengan pra siklus dan siklus I, karena peneliti sudah menerapkan seluruh prosedur dari pembelajaran yang menggunakan model *Role Playing*. Selain itu peneliti juga mengondisikan waktu belajar siswa dengan baik mungkin dengan menstimulus semua siswa pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar secara hikmat.

#### 4. Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Terpadu

Tabel 4.15 hasil belajar penerapan model *Role Playing*

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	AN	78	94
2	ASW	76	90
3	AS	70	86
4	FS	74	88
5	IA	78	90
6	L	82	96
7	SAA	74	82
8	NAD	76	74
9	RA	76	88
10	E	68	86
11	M	72	78

No	Nama	Siklus I	Siklus II
12	NCP	76	70
13	GM	70	86
Jumlah nilai		970	1.108
Jumlah nilai rata- rata		74,62	85,23
Jumlah siswa yang berhasil		7	11
Persentase keberhasilan siswa		53,85%	84,62%
Jumlah siswa yang belum berhasil		6	2
Presentase siswa yang belum berhasil		46,15%	15,38%

Perbedaan hasil pada siklus I dan siklus II dipengaruhi faktor dari dalam diri siswa dan juga dari luar diri siswa. Guru turut berperan dalam faktor luar dari siswa atau lingkungan dalam belajar seperti hanya peran guru dalam melakukan perbaikan pada siklus II untuk memperbaiki kesalahan pada siklus I sehingga mencapai hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

## 5. Aktivitas Pembelajaran IPA Terpadu

Tabel 4.16 rata- rata peningkatan aktivitas pada setiap siklus

No	Aktivitas	Rata- rata Nilai			
		Siklus I		Siklus II	
		Pertama	Kedua	Pertama	kedua
1	Guru	9,5	10,75	13,25	14,25
2	Siswa	7	9	12,75	13,5

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II , terjadinya peningkatan pada setiap pertemuan prasiklus yang mana hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II juga mengalami peningkatan pada setiap siklus.

## B. Pembahasan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

hasil belajar adalah puncak dari segala proses pembelajaran. Dimana adanya perubahan melalui proses pembelajaran, evaluasi diperlukan untuk mengukur sejauh mana pencapaian yang dapat siswa selama proses pembelajaran dan sebagai pembandingan seberapa berpengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian dari hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas VIII A, MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan meningkatnya persentase keberhasilan siswa dari siklus I ke siklus II sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.15, yaitu persentase keberhasilan siswa pada pra siklus mencapai 23,08%, siklus I adalah 53,85%, dan siklus II meningkat menjadi 84,62% dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi.

Meningkatnya hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dengan persentase 23,08% menjadi 53,85%, karena pada siklus I guru menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Terpadu yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti, pada siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru dalam menyiapkan rancangan pembelajaran dengan baik sebelum melakukan tindakan, namun pada saat siklus I beberapa siswa masih canggung atau belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada saat pembelajaran berlangsung sebagian siswa masih canggung dan malu pada saat memainkan peran dan ada yang merasa tidak percaya diri dan bingung dan ada yang tidak mengikuti arahan yang dilakukan oleh guru. Dari kekurangan yang terjadi pada siklus I dari pengamatan maka peneliti dan guru melakukan evaluasi pada tahap refleksi untuk menjadi acuan perbaikan pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 1.9 bahwa persentase keberhasilan siswa yang berada pada kategori sangat tinggi meningkat dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 53,85% menjadi 84,62%. Pada siklus II telah dilakukan perbaikan dari hasil evaluasi pada siklus I sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II, pada siklus ini siswa mulai terbiasa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

model *Role Playing*. Siswa berantusias mengikuti pembelajaran, merasa percaya diri dalam mengekspresikan peran yang sesuai dengan materi, siswa pun bersemangat. Serta disisi lain juga guru membantu dalam mengerahkan siswa serta melakukan diskusi dan evaluasi sehingga pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Hasil penelitian ini juga didukung dengan adanya penelitian yang serupa yang di lakukan oleh peneliti lain yaitu Pada penelitian Siti Hartina dengan judul “Penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan di kelas VIII SMPN 3 Seram Barat kabupaten Seram Bagian Barat”. Dari hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dan juga mendapat respon positif dari siswa dan guru, serta dapat di terapkan sebagai model pembelajaran di SMP N3 Seram Barat Kabupaten Seram Bagian Barat (Hartina,S. 2021).

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah (2009:118) ada beberapa hal yang biasa dilakukan oleh guru pada kelas di saat proses pembelajaran yaitu:

- a. Merancang atau menyiapkan bahan ajar yang menarik.
- b. Mengkondisikan pembelajaran aktif.
- c. Menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Mengupayakan memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar.
- e. Menyakinkan siswa bahwa mereka mampu mencapai suatu prestasi.
- f. Mengoreksi sesegera mungkin pekerjaan siswa dengan segera mungkin pula memberitahukan hasil kepada siswa.
- g. Memberitahukan nilai dari pelajaran yang sedang dipelajari siswa dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari (Muhibbin. 2009 hal.118).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* terlihat hasil pembelajaran yang dicapai siswa meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar, terbukti dari hasil penelitian ini pada siklus I yaitu dengan nilai presentasi keberhasilan siswa 53,84%, dan pada siklus II dengan nilai presentasi keberhasilan siswa yaitu 84,62%. dengan demikian penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 90%. Dengan ini peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran IPA Terpadu di MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur.

### B. Saran

Berdasarkan hasil peneliti ini, peneliti merekomendasikan saran kepada guru sebagai berikut: .

1. Guru dapat menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dalam setiap materi pelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran, karena model pembelajaran bermain peran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Agar penerapan model *Role Playing* lebih efisien dan efektif maka perlu didukung oleh media pembelajaran yang lebih menarik.
2. Guru diharapkan memperkaya pengetahuan dengan mengikuti pelatihan dan berbagai macam teknik mengajar sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang berkembang sehingga tidak menjadi sekolah tertinggal.
3. Guru sebaiknya lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan metode maupun strategi pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan dan bernilai sesuai dengan tujuan pembelajaran

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulttha Jambi



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya; Bandung.
- Agus Krisno Budiyanto, 2016, *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang,
- Anitah. dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Arends, R.I. 1997, *Classroom Instruction and Management*. New York; McGraw Hill Companies, Inc.
- Asyafah, Abas. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Indonesian journal Of Islamic education*. .Vol.6. No.1. (19-32).
- Dimiyanti. 2013. *Belajar dan pembelajaran*, Jakarta; Rineka Cipta, Drwyan
- Syah, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Diadit Media.
- Gagne, R. M., & Briggs, L.J. 1979. *Principle of instructional design*. (2nded). New York : Holt Rinerhart andWinston.
- Jamil Suprihatiningrum, 2017, *Strategi Pembelajaran Terori & Aplikasi* Jogjakarta; Ar-Ruzz Media.Kencana..
- Martiya, dkk. 2020. Efektivitas penggunaan Vidio Animasi Dalam Proses pembelajaran IPA. No 75. (7-10).
- Mukarom Faisal Rosidin, Dkk. *Buku Siswa Al-Quran Hadis Pendekatan Sainifik 2013*, Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan . Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Mulyadi, Dkk. 2016. Pengembangan Media *Flash Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP. *Jurnal pengembangan fisika*. Vol 4.No 4.hal 296-301.
- Nur Asma. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Nur, Mohamad. Dkk. 2004. *Pengajaran Berpusat Pada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis Dalam Pengajaran*, Surabaya;PSMS UNESA.
- Nurdiansyah, dkk . 2016, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Kalijaga

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Kalijaga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suna Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suna Jambi

Learning Center, Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.

Rahayu. 2012. *Dasar dasar statistik pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia

Reigeluth, C. M. 1983. *Instructional Design Theories and Model*. London: New Jersey, Lawrence Elbaum Associates Publisher.

Rusman, *model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*, jakarta: PT. Rajawali Perss,

Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Media*

Sanjaya, dkk. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2007.

Slavin, dkk. 2005. *Cooperative Learning : Theory, Research And Ppractice* (N. Yusron Terjemah). London: Allymand Bacon.

Sri Hayati, 2017. *Belajar & pembelajaran Berbasis Coopertive Learning*, Magelang Graha Cendikia.

Sudijono. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Persada.

Sulastriningsih Djumingin, 2017, *Strategi dan aplikasi model pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*, Makassar; UNM.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:

Wijarnako, dkk. 2017. Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan. *Taman cendikia*. Vol 1. No 01.(2579-5147).

Zuhairini. 1986, *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam.

*Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Dan Soal*

**RPP SIKLUS I  
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur
Kelas/Semester	: VIII / I (Ganjil)
Materi Pokok	: Struktur dan Fungsi Tumbuhan
Waktu	: 2 x 40 Menit (2x Pertemuan)

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

(Lanjutan)

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis keterkaitan struktur jaringan tumbuhan dan fungsinya serta teknologi yang terinspirasi oleh struktur tumbuhan	3.4.1 Menjelaskan struktur dan fungsi jaringan tumbuhan 3.4.2 Menjelaskan struktur dan fungsi akar, batang, daun, bunga, buah dan biji 3.4.3 Menganalisis teknologi terinspirasi dan keterkaitannya dengan struktur tumbuhan
4.1 Menyajikan karya dari hasil penelusuran berbagai sumber informasi tentang teknologi terinspirasi dari hasil pengamatan struktur tumbuhan	4.1.1 Menyajikan karya dari hasil penelusuran berbagai sumber informasi tentang teknologi yang terinspirasi dari hasil pengamatan struktur tumbuhan.

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pembelajaran, diharapkan :

1. Siswa mampu menjelaskan struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dengan benar.
2. Siswa mampu menjelaskan struktur dan fungsi akar, batang, daun, bunga, buah dan biji dengan benar.
3. Siswa mampu menganalisis teknologi terinspirasi dan keterkaitannya dengan struktur tumbuhan dengan benar.
4. Siswa mampu menyajikan karya dari hasil penelusuran berbagai sumber informasi tentang teknologi yang terinspirasi dari hasil pengamatan struktur tumbuhan dengan benar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthha Jambi
2. Dilarang mempublikasikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthha Jambi

(Lanjutan)

## D. Indikator

- a. Pertemuan 1 (satu)
  - 3.4.1 Menjelaskan struktur dan fungsi jaringan tumbuhan
- b. Pertemuan 2 (dua)
  - 3.4.2 Menjelaskan struktur dan fungsi akar, batang, daun, bunga, buah dan biji
  - 3.4.3 Menganalisis teknologi terinspirasi dan keterkaitannya dengan struktur tumbuhan
  - 4.1.1 Menyajikan karya dari hasil penelusuran berbagai sumber informasi tentang teknologi yang terinspirasi dari hasil pengamatan struktur tumbuhan

## E. Materi Pembelajaran

### 1. Struktur jaringan pada tumbuhan

#### a. Jaringan meristem

Jaringan meristem atau disebut juga jaringan embrional adalah jaringan yang sel-selnya aktif membelah diri secara mitosis. Hal ini menyebabkan selsel tumbuhan semakin bertambah dan menyebabkan tumbuhan mengalami pertambahan tinggi dan volume. Berdasarkan asal terbentuknya, jaringan meristem dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu meristem primer dan meristem sekunder.

Menurut letaknya, jaringan meristem dibedakan menjadi :

1. Meristem Apikal (Ujung)
2. Meristem Interkalar (Antara)
3. Meristem Lateral (Samping)

#### b. Jaringan Dewasa

Jaringan dewasa atau disebut juga jaringan permanen merupakan jaringan yang bersifat non-meristematik atau tidak aktif membelah. Jaringan ini berasal dari pembelahan sel-sel meristem primer dan sel-sel meristem sekunder, yang telah mengalami diferensiasi atau mengalami perubahan bentuk sehingga memiliki fungsi tertentu. Berdasarkan fungsinya jaringan dewasa dibedakan menjadi empat, yaitu:

(Lanjutan)

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

1. Jaringan Pelindung
2. Jaringan Dasar
3. Jaringan Penyokong (Penguat) jaringan penyokong dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu jaringan kolenkim dan jaringan sklerenkim.
  - a) Jaringan kolenkim  
Merupakan jaringan yang tersusun dari sel-sel hidup dan sel-selnya mengalami penebalan dari selulosa pada sudut-sudutnya.
  - b) Jaringan sklerenkim  
merupakan Jaringan yang tersusun dari sel-sel yang telah mati jaringan penguat yang bersifat permanen.
    - 1) Sklereid (sel batu)
    - 2) Serabut sklerenkim/serat:
4. Jaringan Pengangkut (Vaskuler)  
Jaringan pengangkut terdiri atas dua jenis, yaitu xilem dan floem. Xilem berfungsi untuk mengangkut air dan zat-zat terlarut di dalamnya dari akar menuju daun. Floem berfungsi untuk mengangkut makanan hasil fotosintesis dari daun ke seluruh tubuh tumbuhan.

## 2. Struktur fungsi akar, batang, daun, bunga dan buah

### 1) Akar

Pada umumnya akar merupakan bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah. Akar selalu tumbuh ke bawah sesuai dengan fungsinya untuk mencari makan yaitu menyerap air dan mineral dari tanah. Akar pada tumbuhan ada dua macam, yaitu: akar tunggang dan akar serabut. . Akar memiliki fungsi untuk menambatkan tubuh tumbuhan pada tanah atau medium tumbuhnya, menyerap air dan mineral dalam tanah atau pada medium tumbuhnya.

### 1) Struktur anatomi akar

Akar tersusun atas epidermis, korteks, dan silinder pusat. Epidermis merupakan bagian terluar akar. Sel-sel epidermis memiliki dinding yang tipis,



*(Lanjutan)*

sehingga air dan mineral mudah masuk ke dalam sel-sel epidermis yang kemudian diteruskan ke dalam korteks dan silinder pusat. Pada bagian tertentu sel-sel epidermis juga mengalami modifikasi menjadi rambut akar yang berfungsi untuk memperluas bidang penyerapan air dan mineral. Bagian yang lebih dalam dari epidermis yaitu korteks. Korteks ini tersusun atas jaringan parenkim yang dinding selnya tipis dan tersusun renggang. Korteks ini berfungsi untuk tempat penyimpanan cadangan makanan bagi tumbuhan.

## 2) Batang

Pada umumnya tumbuhan yang kamu lihat memiliki batang yang berdiri tegak di atas tanah serta mendukung cabang, daun, dan bunga. Batang umumnya berbentuk panjang bulat seperti silinder, memiliki ruas-ruas (internodus) yang masing-masing dibatasi oleh bukubuku (nodus). Pada nodus inilah tempat melekatnya daun dan tunas. Batang memiliki banyak fungsi antara lain menyokong bagian-bagian tumbuhan yang berada di atas tanah, dan sebagai jalan pengangkutan air dan mineral dari akar menuju daun dan jalan pengangkutan makanan dari daun ke seluruh tubuh tumbuhan. Pada beberapa tumbuhan, batang dapat mengalami modifikasi dan berfungsi sebagai tempat menyimpan cadangan makanan, misalnya pada tumbuhan tebu dan kentang dan rimpang kunyit.

### a) Struktur anatomi batang

Seperti halnya akar, batang juga memiliki epidermis, korteks, dan berkas pengangkut. Bagian terluar batang yang masih muda tersusun atas jaringan epidermis. Pada batang tumbuhan dikotil yang sudah dewasa, epidermis akan rusak dan digantikan oleh periderm atau jaringan gabus. Pada bagian yang lebih dalam dari epidermis terdapat korteks. Korteks pada batang juga tersusun atas jaringan parenkim. Daun

## 3) Daun

Merupakan organ tumbuhan yang menempel pada batang, biasanya berbentuk tipis lebar dan banyak mengandung zat warna hijau yang dinamakan klorofil. Daun memiliki beberapa fungsi, antara lain sebagai alat untuk mengambil gas karbon dioksida (CO<sub>2</sub>) yang digunakan sebagai sumber (bahan



(Lanjutan)

baku) dalam fotosintesis, mengatur penguapan air (transpirasi), dan pernapasan (respirasi) tumbuhan.

Pada proses fotosintesis dibutuhkan cahaya sebagai sumber energi. Energi tersebut ditangkap oleh zat hijau daun yang disebut klorofil. Gas karbon dioksida (CO<sub>2</sub>) dan air (H<sub>2</sub>O) digunakan sebagai bahan baku untuk menghasilkan glukosa (C<sub>6</sub>H<sub>12</sub>O<sub>6</sub>) dan oksigen (O<sub>2</sub>). Glukosa selanjutnya akan disusun menjadi pati/amilum (C<sub>6</sub>H<sub>10</sub>O<sub>5</sub>)<sub>n</sub> melalui reaksi polimerisasi. Amilum tersebut kemudian disimpan dalam akar (misalnya pada singkong), batang (misalnya pada sagu), dan buah (misalnya pada padi).

Struktur anatomi daun Pada permukaan atas dan bawah daun terdapat jaringan yang disebut epidermis. Jaringan ini berfungsi melindungi jaringan di dalam daun. Pada beberapa tumbuhan, daun juga dilapisi oleh lapisan lilin yang disebut kutikula yang berfungsi untuk mengurangi penguapan. Sel-sel epidermis dapat mengalami modifikasi menjadi stomata, sisik, dan rambut-rambut.

## 5. Bunga

Kamu tentu pernah melihat bunga bukan? Bunga merupakan alat reproduksi generatif pada tumbuhan. Bunga biasanya memiliki warna yang menarik dan berfungsi untuk menarik serangga atau hewan lain yang dapat membantu proses penyerbukan.

### a) Struktur bunga

Kelopak bunga (kalik), Mahkota bunga (korola), Putik (stilus), Benang sari (stamen)

## 6. Buah (*karpium*)

Pada bunga yang telah mengalami proses penyerbukan (sampainya serbuk sari ke kepala putik) maka serbuk sari akan terisap dan menuju ke bakal buah sehingga terjadilah proses pembuahan (fertilisasi), yaitu proses meleburnya inti sperma dengan inti sel telur yang menghasilkan zigot.

Berdasarkan asal terbentuknya buah dibedakan menjadi:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



(Lanjutan)

- a) Buah sejati, yaitu jika buah berasal dari bakal buah
- b) Buah tidak sejati (semu), yaitu buah yang dibentuk dari selain bakal buah, misalnya dari kelopak bunga tangkai bunga, atau daun bunga yang berubah menjadi buah

Fungsi buah di antaranya adalah melindungi dan membantu dalam proses penyebaran biji, sehingga tumbuh jauh dari induknya. Contohnya buah beringin mempunyai biji yang kecil-kecil di dalamnya yang sulit dicerna, kemudian ada burung yang memakan buah beringin tersebut.

### 7. Biji (*sperm*)

Di dalam bakal buah terdapat satu atau lebih bakal biji (ovul). Pada perkembangan selanjutnya, bakal buah akan berkembang menjadi buah sedangkan bakal biji akan berkembang menjadi biji.

## 3. Teknologi Terinspirasi dari Struktur Tumbuhan

### a. Panel surya (*Solar cell*)

Panel surya adalah alat yang dapat mengubah sinar matahari menjadi energi listrik. Ketika cahaya matahari mengenai panel surya, menyebabkan elektron (partikel penyusun atom yang bermuatan negatif) pada panel surya bergerak melalui konduktor dan menjadi arus listrik.

### b. Sensor cahaya

Contoh penggunaan sensor cahaya adalah lampu penerang jalan. Lampu penerangan jalan mampu menyala dan mati secara otomatis karena dilengkapi dengan sensor cahaya yang disebut fotoresistor atau Light-dependent resistor (LDR) dan saklar pengatur on – off. Fotoresistor mampu mendeteksi ada dan tidak ada cahaya di lingkungan sekitar.

### c. Lapisan pelindung dan pengkilap

Pada permukaan daun talas (*Colocasia esculenta*) dan teratai (*Nymphaea* sp.) dilindungi oleh lapisan kutikula. Kutikula tersusun atas senyawa lipid berupa lilin (wax) dan polimer hidrokarbon yang disebut kutan. Kedua senyawa ini bersifat hidrofobik (tidak suka air), sehingga jika air mengenai lapisan ini tidak akan basah.



(Lanjutan)

## d. Alat pemurnian air

Perairan yang ditumbuhi eceng gondok (*Eichorria crassipes*) kondisi airnya jernih. Hal ini karena akar eceng gondok berbentuk serabut – serabut yang rapat dan mampu menyerap partikel – partikel yang terlarut dalam air sehingga air menjadi bersih. Zat – zat beracun pun dapat diserap oleh eceng gondok

**F. Metode Pembelajaran**

Pendekatan	: Saintifik
Metode	: Diskusi dan Ceramah
Model	: <i>Role Playing</i>

**G. Media Alat dan Sumber Belajar**

## 1. Media pembelajaran

- a. Papan tulis
- b. Gambar/video
- c. Skenario

## 2. Alat

- a. Spidol
- b. Penghapus

## 3. Sumber belajar

- a. Zubaidah, Siti. DKK. 2014. Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII. Volume 234. Jakarta, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- b. b. Internet



(Lanjutan)

## H. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan satu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa</li> <li>Mengecek kehadiran siswa</li> <li>Memilih beberapa siswa menjawab pertanyaan pada apersepsi dengan pertanyaan  “ selama pandemi kita banyak melakukan kegiatan dirumah Pernahkah kalian membantu ibu berkebun ? apakah pada saat itu ada menanam sesuatu ? apakah kalian amati tumbuhan yang ditanam itu ? mengapa bisa tumbuh tinggi dan besar ? lain sebagainya</li> <li>Memberikan gambaran tentang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa</li> <li>Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru</li> <li>Siswa yang dipilih oleh guru mencoba menjawab apersepsi</li> <li>Mendengarkan penjelasan guru</li> </ol>	15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
- Dilarang mempublikasikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

@ Hak cipta milik UIN Sunha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

(Lanjutan)

	<p>manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan</p> <p>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>6. Guru menjelaskan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu <i>role playing</i> (bermain peran)</p>	<p>tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan</p> <p>5. Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran</p> <p>6. Mendengarkan penjelasan guru mengenai model yang akan di gunakan dalam pembelajaran</p>	
<b>Inti</b>			
<b>Sintaks</b>			
<p>Persiapan atau pemanasan</p>	<p>7. Guru memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan atau sebuah kasus yang berkaitan dengan materi dengan menunjukkan sebuah (gambar/video) Sehingga munculah pertanyaan</p> <p>“kenapa tumbuhan bisa tumbuh semakin tinggi dan besar Apa itu jaringan ? Apa apa saja jaringan tumbuhan itu ? dan lain sebagainya</p>	<p>7. Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama</p>	60



(Lanjutan)

Memilih peran	8. Guru memilih semua siswa untuk memainkan sebuah peran mengenai materi struktur dan fungsi tumbuhan 9. Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa	8. Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru 9. Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru	
Menyiapkan ruang kelas	10. Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya	10. Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya	
Observer	11. Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan	11. Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru	
Memainkan peran	12. Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran	12. Siswa mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru	
Diskusi dan evaluasi	13. Setelah bermain peran guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil	13. Siswa mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru	
<b>Penutup</b>			
Penutup	14. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung	14. Siswa memahami kesimpulan materi pembelajaran yang sedang berlangsung	5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

(Lanjutan)

@ Hak cipta milik UIN Sultha Jambi  15. Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)  16. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa	15. Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru	
	16. Siswa bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama	

### Pertemuan dua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>  <i>State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi</i>	1. Meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa  2. Mengecek kehadiran siswa  3. Memilih beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan pada apersepsi dengan pertanyaan  “coba kalian perhatikan pohon yang besar itu ada apa saja di pohon itu ? Kenapa pohon	1. Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa  2. Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru  3. Siswa yang dipilih oleh guru mencoba menjawab apersepsi	15

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang mempublikasikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)		
	Kegiatan Guru	Siswa			
<p>tersebut dapat berdiri kokoh dan kuat ? dan lain sebagainya”</p> <p>4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan</p> <p>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>6. Guru menjelaskan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu <i>role playing</i> (bermain peran)</p>	<p>4. Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan</p> <p>5. Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran</p> <p>6. Mendengarkan penjelasan guru mengenai model yang akan digunakan dalam pembelajaran</p>				
			<b>Inti</b>		
			<b>Sintaks</b>		
Persiapan atau pemanasan	<p>7. Guru memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan atau sebuah kasus yang berkaitan dengan materi dengan menunjukkan sebuah (gambar/video) Sehingga muncul pertanyaan</p> <p>“bagaimana tumbuhan bisa</p>	<p>7. Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama</p>	60		



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang mempublikasi sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
	hidup ? Bagaimana tumbuhan memperoleh makanan ? Apa apa saja struktur tumbuhan itu ? Bagaimana dengan fungsinya ? Apa saja teknologi yang terinspirasi oleh struktur tumbuhan ? dan lain sebagainya “		
Memilih peran	8. Guru memilih semua siswa untuk memainkan sebuah peran mengenai materi struktur dan fungsi tumbuhan  9. Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa	8. Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru  9. Mengikuti arahan yang diberikan oleh guru	
Menyiapkan ruang kelas	10. Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya	10. Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya	
Observer	11. Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri	11. Siswa mendengarkan penjelasan yang	

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang mempublikasi sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
	dengan lembar pengamatan	disampaikan oleh guru	
Memainkan peran	12. Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran	12. Siswa mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru	
Diskusi dan evaluasi	13. Setelah melakukan pemeranan guru guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bermain peran yang telah dilaksanakan	13. Siswa mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru	
<b>Penutup</b>			
	14. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung  15. Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)  16. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa	14. Siswa memahami kesimpulan materi pembelajaran yang sedang berlangsung  15. Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru  16. Siswa bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama	5



(Lanjutan)

Jambi 9 September 2022

Peneliti



Edo Rohmansyah  
NIM 207180061

@ Hak cipta milik UIN Suntha Jambi

### Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran dan diakhir pembelajaran

Diketahui

Guru mata pelajaran



Harmadi, S.Pd.I

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

(Lanjutan)

**RPP SIKLUS II****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur
Kelas/Semester	: VIII / I (Ganjil)
Materi Pokok	: Sistem Pencernaan Pada Manusia
Waktu	: 2 x 40 Menit (2x Pertemuan)

**A. Kompetensi Inti**

- KI 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.  
 KI 2 Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.  
 KI 3 Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.  
 KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.



(Lanjutan)

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menganalisis sistem pencernaan pada manusia dan memahami gangguan yang berhubungan dengan sistem pencernaan, serta upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan	3.5.1 Memahami dan mengidentifikasi tentang jenis- jenis bahan makanan 3.5.2 Menjelaskan organ-organ sistem pencernaan pada manusia 3.5.3 Memahami gangguan sistem pencernaan manusia 3.5.4 Menjelaskan upaya menjaga kesehatan pencernaan manusia

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pembelajaran, diharapkan :

1. Siswa mampu memahami tentang jenis-jenis bahan makanan dengan benar.
2. Siswa mampu menjelaskan organ-organ pencernaan pada manusia dengan benar.
3. Siswa mampu memahami gangguan sistem pencernaan pada manusia dengan benar.
4. Siswa mampu menjelaskan upaya menjaga kesehatan pencernaan manusia dengan benar.

## D. Indikator

- a. Pertemuan 1 (satu)
  - 3.5.1 Memahami dan mengidentifikasi tentang jenis-jenis bahan makanan
  - 3.5.2 Menjelaskan organ-organ pencernaan pada manusia
- b. Pertemuan 2 (dua)
  - 3.5.3 Memahami gangguan sistem pencernaan pada manusia
  - 3.5.4 Menjelaskan upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan manusia

## E. Materi Pembelajaran

### 1. Kebutuhan energi

(Lanjutan)

Tubuhmu juga menggunakan energi untuk mempertahankan suhu tubuh normal sekitar 37°C. Energi ini berasal dari makanan yang kamu makan. Jumlah energi yang dibutuhkan oleh tubuh untuk aktivitas tersebut menggunakan satuan kalori. Sama halnya pada tubuh, jumlah energi yang tersedia dalam makanan juga diukur dalam satuan kalori

## 2. Nutrisi

Nutrisi atau gizi adalah zat yang dibutuhkan makhluk hidup sebagai sumber energi, mempertahankan kesehatan, pertumbuhan, dan untuk berlangsungnya fungsi normal pada setiap jaringan dan organ tubuh.

### a. Karbohidrat

Karbohidrat adalah sumber utama energi bagi tubuh. Satu gram karbohidrat menghasilkan 4,1 kilokalori (kcal). Terdapat tiga jenis karbohidrat yaitu gula, pati, dan serat. Gula disebut karbohidrat sederhana. Contoh makanan yang mengandung gula antara lain buahbuahan, madu, dan susu. Dua jenis karbohidrat lainnya, yaitu pati dan serat disebut karbohidrat kompleks.

### b. Protein

Protein dibutuhkan sebagai penghasil energi, untuk pertumbuhan dan mengganti sel-sel tubuh yang rusak, pembuat enzim dan hormon, dan pembentuk antibodi (sistem kekebalan tubuh). Protein merupakan molekul besar yang terdiri atas sejumlah asam amino. Asam amino terdiri atas karbon, hidrogen, oksigen, nitrogen, dan kadang-kadang belerang.

### c. Lemak

Lemak atau lipid diperlukan tubuh karena menyediakan energi sebesar 9,3 kkal/gram, melarutkan vitamin A, D, E, K, dan menyediakan asam lemak esensial bagi tubuh manusia.

### d. Vitamin

Masih ingatkah kamu bahwa vitamin dibutuhkan tubuh dalam jumlah sedikit? Walaupun dibutuhkan dalam jumlah sedikit namun harus ada, karena vitamin diperlukan untuk mengatur fungsi tubuh dan mencegah beberapa penyakit. Vitamin



*(Lanjutan)*

dikelompokkan menjadi dua, yaitu vitamin yang larut dalam air (vitamin B dan C) dan vitamin yang larut dalam lemak (vitamin A, D, E, dan K).

e. Garam mineral

Garam mineral dibutuhkan secara sendiri-sendiri maupun kelompok. Masing-masing mempunyai peranan tertentu di dalam tubuh.

f. Air

Penyusun terbanyak tubuhmu adalah air. Air berperan dalam berbagai proses dalam tubuh, baik proses pencernaan maupun dalam reaksi-reaksi kimia. Air merupakan pelarut yang baik. Oksigen dan nutrien-nutrien dalam makanan tidak dapat memasuki sel-sel tanpa air. Air juga berperan dalam pengaturan suhu tubuh.

### 3. Sistem Pencernaan Manusia

a. Mulut

pencernaan ingesti terjadi di mulut Di dalam mulut, terdapat gigi, lidah, dan kelenjar air liur (saliva).

1) Lidah

Lidah (Lingua) berperan dalam pencernaan makanan secara mekanik. Lidah membantu dalam proses mengunyah, menelan, mengenali rasa, dan mengenali tekstur makanan.

2) Gigi

Tanpa adanya gigi, manusia akan sulit memakan makanan yang dimakannya. Gigi tumbuh di dalam lesung pada rahang dan memiliki jaringan seperti pada tulang, tetapi gigi bukanlah bagian dari kerangka.

3) Kelenjar ludah

Kelenjar ludah menghasilkan ludah atau air liur (saliva). Ludah berfungsi untuk melarutkan makanan, memudahkan penelanan, dan melindungi selaput mulut terhadap panas, dingin, asam, dan basa.

### 4. Kerongkongan (esofagus)



(Lanjutan)

Makanan setelah dicerna di dalam mulut akan bergerak masuk ke dalam kerongkongan (esofagus). Kerongkongan memiliki bentuk menyerupai selang air atau tabung dengan panjang sekitar +25-30 cm. Kerongkongan berfungsi sebagai jalan bagi makanan yang telah dikunyah dari mulut menuju ke lambung.

#### 5. Lambung

Lambung merupakan saluran pencernaan makanan yang melebar seperti kantung, terletak di bagian atas rongga perut sebelah kiri, dan sebagian tertutup oleh hati dan limpa. Lambung berbentuk menyerupai huruf J. Lambung dapat mencerna makanan secara mekanik karena memiliki lapisan-lapisan otot.

#### 6. Hati

Hati terletak di bawah sekat rongga badan dan mengisi sebagian besar bagian atas rongga perut sebelah kanan. Hati membuat empedu yang terkumpul dalam kantung empedu. Empedu tersebut untuk membantu pencernaan lemak dan menstabilkan glukosa.

#### 7. Kelenjar pankreas

Kelenjar pankreas melintang pada dinding belakang perut dan ke kiri sampai pada limpa. Ujungnya terletak dalam lengkung usus dua belas jari. Saluran pankreas bermuara di dalam usus dua belas jari (duodenum) bersama dengan saluran empedu.

#### 8. Usus halus (intestinum)

Makanan setelah dicerna di dalam lambung akan masuk ke dalam usus halus (intestinum). Usus halus merupakan suatu saluran menyerupai selang dengan diameter sekitar 2,5 cm. Jika dibentangkan, usus halus dapat mencapai panjang sekitar 6 meter.

Usus halus terbagi atas 3 bagian, yaitu:

- a. Duodenum (usus 12 jari) karena panjangnya sekitar 12 jari orang dewasa yang disejajarkan.
- b. Jejunum (usus kosong) karena pada orang yang telah meninggal bagian usus tersebut kosong.



(Lanjutan)

- c. Ileum (usus penyerapan) karena pada bagian inilah zat-zat makanan diserap oleh tubuh.

Dalam menjalankan fungsinya, usus halus dibantu oleh hati, pankreas, dan kelenjar pada dinding usus halus. Setiap organ tersebut akan mengeluarkan enzim yang membantu dalam pencernaan.

### 9. Usus besar

Usus besar atau kolon memiliki panjang  $\pm 1$  meter dan terdiri atas kolon ascendens (naik), kolon transversum (mendatar), dan kolon descendens (menurun) dan berakhir pada anus.

### 10. Anus

Di dalam usus besar, feses didorong secara teratur dan lambat oleh gerakan peristaltik menuju ke rektum (poros usus) yang merupakan bagian akhir dari saluran pencernaan.

## 3. Kelainan dan penyakit sistem pencernaan

Ada beberapa jenis penyakit yang disebabkan oleh “salah cerna” atau “salah makan”, dan gangguan pada sistem pencernaan akibat infeksi bakteri, radang dan kelainan. Beberapa diantaranya adalah:

#### a. Diare

Diare terjadi bila selaput kolon dirangsang oleh infeksi, misalnya disentri, kolera atau akibat virus. Akibat rangsangan ini maka gerak peristaltik dipercepat sehingga menimbulkan diare. Diare disebabkan oleh berkurangnya penyerapan cairan atau bertambahnya sekresi cairan yang disertai dengan meningkatnya gerakan peristaltik.

#### b. Parotitis

Parotitis atau penyakit gondong, yaitu penyakit yang disebabkan oleh virus yang menyerang kelenjar air ludah di bagian bawah telinga akibatnya kelenjar air ludah menjadi bengkak atau membesar.

#### c. Konstipasi (sembelit)





(Lanjutan)

Konstipasi atau susah buang air besar merupakan kebalikan dari diare. Pada konstipasi gerak peristaltik pada usus besar berkurang, sehingga waktu penyerapan di usus besar makin lama. Akibatnya tinja menjadi kering, keras, dan volumenya mengecil.

d. Salah cerna

Biasanya disebabkan oleh makan sesuatu yang merangsang lambung, misalnya alkohol, cabe, sehingga menimbulkan rasa nyeri, perut mulas yang disebut kolik.

e. Karies gigi (gigi berlubang)

Ada jenis bakteri pada rongga mulut yang dapat mengubah karbohidrat menjadi asam laktat. Asam ini secara bertahap merusak email dan dentin gigi sehingga menimbulkan lubang yang dapat mencapai pulpa gigi.

f. Tukak lambung

Tukak lambung adalah luka pada selaput lendir lambung yang disebabkan oleh getah lambung. Gejalanya adalah sakit ulu hati, dan rasa sakit akan lebih hebat bila perut dalam keadaan kosong, lalu berkurang bila lambung telah diisi makanan. Tetapi bila mengkonsumsi makanan yang asam, pedas atau alkohol, maka rasa sakit semakin hebat.

g. Radang usus

Peradangan ini terjadi pada apendiks (usus buntu; lih. Gb 1.2.7) sehingga penyakitnya disebut appendisitis. Radang disebabkan oleh bakteri. Faktor yang memudahkan terjadinya radang adalah penyumbatan apendiks oleh tinja yang mengeras, atau biji-bijian.

#### 4. Upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan

a. Makan makanan alami untuk melindungi lambung

Makanan alami adalah makanan yang tidak mengalami pemrosesan ataupun diberikan zat aditif (bahan tambahan), misalnya gula atau penambah rasa. Penelitian telah membuktikan bahwa makanan ini dapat melindungi lambung dari berbagai penyakit pencernaan.

b. Banyak makan serat untuk menyehatkan usus



(Lanjutan)

Cara mudah untuk menjaga kesehatan organ pencernaan yaitu dengan makan makanan kaya serat. Serat bermanfaat untuk melancarkan BAB dan mengurangi risiko sejumlah penyakit seperti wasir, radang usus, dan sindrom iritasi usus besar (IBS).

c. Mengonsumsi probiotik untuk melancarkan pencernaan

Probiotik merupakan bakteri baik yang secara alamiah hidup di dalam saluran pencernaan Anda. Bakteri ini membantu melawan bakteri jahat, menjaga kesehatan sel usus, serta melancarkan kerja pencernaan sehingga tubuh senantiasa sehat.

d. Minum air untuk mendukung fungsi hati

Selain bermanfaat untuk melancarkan BAB, minum air juga merupakan cara untuk memelihara organ pencernaan seperti organ hati. Pasalnya, air membantu membuang racun dan menghilangkan efek samping pengobatan yang bisa mengganggu fungsi hati.

e. Berhati-hati dalam mengonsumsi obat

Salah satu fungsi utama hati yaitu membuang racun dan zat kimia, termasuk yang terdapat dalam obat-obatan. Konsumsi obat yang berlebihan atau tidak sesuai anjuran justru dapat memberatkan kerja hati atau bahkan menyebabkan kerusakan.

f. Memerhatikan jam dan porsi makan

Cara lain yang akan membantu Anda menjaga organ pencernaan yaitu memerhatikan jam dan porsi makan. Ini karena jam makan yang tidak teratur dan porsi makan yang terlalu banyak dapat memicu kenaikan asam lambung.

g. Tidak merokok agar pankreas tetap sehat

Menurut penelitian dalam jurnal *Pancreatology*, orang dewasa yang merokok berisiko 1,5 kali lebih tinggi untuk mengalami pankreatitis dibandingkan non-perokok. Pankreatitis yaitu peradangan pada organ pankreas yang bersifat akut atau kronis.

## F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

(Lanjutan)

Metode : Diskusi dan Ceramah

Model : *Role Playing*

## G. Media Alat dan Sumber Belajar

### 1. Media pembelajaran

- a. Papan tulis
- b. Gambar/vidio
- c. Skenario

### 2. Alat

- a. Spidol
- b. Penghapus

### 3. Sumber belajar

- a. Zubaidah, Siti. DKK. 2014. Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII. Volume 234. Jakarta, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- b. Internet

## H. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan I

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>	1. Meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa	1. Ketua kelas menyiapkan kelas dan dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa	15
	2. Mengecek kehadiran siswa	2. Merespon pengecekan kehadiran yang	

(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
	<p>3. Memilih beberapa siswa menjawab pertanyaan pada apersepsi dengan pertanyaan “Manakah yang lebih sering kamu rasakan: lapar atau haus? Atau kedua duanya?</p> <p>Bayangkan disaat kamu lapar, di depanmu terdapat sebuah meja yang berisi hidangan: nasi putih hangat, ikan gurami bakar berwarna coklat mengkilat, ayam panggang yang diberi bumbu merah pedas, serta sambal dan sayur lalapan! Apa yang kamu rasakan di rongga mulutmu ?”</p> <p>4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan</p>	<p>dilakukan oleh guru</p> <p>3. Siswa yang dipilih oleh guru mencoba menjawab apersepsi</p> <p>4. Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan</p>	



(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi</p> <p>2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi</p>	<p>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>6. Guru menjelaskan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu <i>role playing</i> (bermain peran)</p>	<p>5. Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran</p> <p>6. Mendengarkan penjelasan guru mengenai model yang akan di gunakan dalam pembelajaran</p>	
	<b>Inti</b>		
<b>Sintaks</b>			
Persiapan atau pemanasan	<p>7. Guru memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan atau sebuah kasus yang berkaitan dengan materi dengan menunjukkan sebuah (gambar/vidio) Sehingga muculah pertanyaan</p> <p>“Organ apa sajakah yang menyusun sistem pencernaan makanan? Tahukah kamu tentang kandungan zat di dalam makanan?”</p>	<p>7. Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama</p>	60

(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
		Apa fungsi makanan bagi manusia ?	
Memilih Peran	<p>8. Guru memilih semua siswa untuk memainkan sebuah peran mengenai materi struktur dan fungsi tumbuhan</p> <p>9. Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa</p>	<p>8. Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru</p> <p>9. Mengikuti arahan yang diberikan oleh guru</p>	
Menyiapkan ruang kelas	10. Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya	10. Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya	
Observer	11. Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan	11. Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru	
Memainkan peran	12. Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran	12. Siswa mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru	
Diskusi dan evaluasi	13. Setelah bermain peran guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi	13. Siswa mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru	
<b>Penutup</b>			



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Saifuddin Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Saifuddin Jambi

(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
Penutup	14. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung  15. Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)  16. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa	14. Siswa memahami kesimpulan materi pembelajaran yang berlangsung  15. Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru  16. Siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama	5

## Pertemuan II

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa bersama  2. Mengecek kehadiran siswa  3. Memilih beberapa siswa menjawab pertanyaan pada	1. Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa bersama  2. Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru  3. Siswa yang dipilih oleh guru mencoba	15



(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi</p> <p>2. Dilarang mempublikasi sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi</p>	<p>apersepsi dengan pertanyaan</p> <p>Pernakah kalian mengalami sakit perut ? Kira-kira apa penyebabnya ? Dan reaksi apa yang kamu lakukan saat mengalaminya ?”</p>	<p>menjawab apersepsi</p>	
	4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan	4. Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan	
	5. Menyampaikan tujuan pembelajaran	5. Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran	
	6. Guru menjelaskan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu <i>role playing</i> (bermain peran)	6. Mendengarkan penjelasan guru mengenai model yang akan di gunakan dalam pembelajaran	
<b>Inti</b>			
<b>Sintaks</b>			
Persiapan atau pemanasan	7. Guru memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan atau sebuah kasus yang berkaitan dengan materi dengan menunjukkan	7. Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama	60



(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
	<p>sebuah (gambar/vidio) Sehingga muculah pertanyaan</p> <p>“Kelainan dan penyakit apa sajakah yang dapat terjadi pada sistem pencernaan dan bagaimnakah upaya menjaga kesehatan sistem pencernaan?”</p>		
Memilih peran	<p>8. Guru memilih semua siswa untuk memainkan sebuah peran mengenai materi struktur dan fungsi tumbuhan</p> <p>9. Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa</p>	<p>8. Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru</p> <p>9. Mengikuti arahan yang diberikan oleh guru</p>	
Menyiapkan ruang kelas	<p>10. Guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya</p>	<p>10. Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya</p>	
Observer	<p>11. Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri</p>	<p>11. Siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru</p>	

@ Hak cipta milik UIN Suttha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang mempublikasi sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

(Lanjutan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Waktu ( menit)
	Kegiatan Guru	Siswa	
		dengan lembar pengamatan	
Memainkan peran	12. Guru mengarahkan kepada siswanya untuk bermain peran	12. Siswa mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru	
Diskusi dan evaluasi	13. Setelah bermain peran guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi	13. Siswa mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru	
<b>Penutup</b>			
	14. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung	14. Siswa memahami kesimpulan materi pembelajaran yang berlangsung	5
	15. Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)	15. Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru	
	16. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa	16. Siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama	

## I. Penilaian

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran dan diakhir pembelajaran

(Lanjutan)

Jambi 16 September 2022

Peneliti



Edo Rohmansyah  
NIM 207180061

@ Hak cipta milik UIN Sunba  
Jambi

Harmadi, S.Pdi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi

Diketahui

Guru mata pelajaran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunba Jambi
2. Dilarang mempublikasikan sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunba Jambi

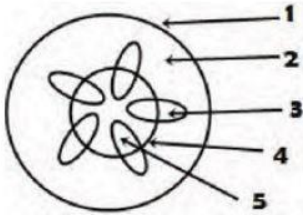


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

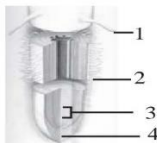
(Lanjutan)

**KISI KISI SOAL SIKLUS I**

Jenis Sekolah	: MTs Al- Hidayah	Alokasi Waktu	: 2× 40 menit
Mata Pelajaran	: IPA Terpadu	Jumlah Soal	: 30
Kelas	: VIII A	Penulis	: Edo Rohmansyah

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
	<p>1. Jaringan permanen adalah jaringan meristem yang telah mengalami diferensiasi dan spesialisasi. Berikut ini jaringan permanen pada tumbuhan keculi..</p> <p>A. jaringan parenkim B. jaringan epidermis C. jaringan kolenkim dan sklerenkim D. jaringan promeristem</p>	C1	D	2
3.4.1 Menjelaskan struktur dan fungsi jaringan	<p>2. Perhatikan gambar</p>  <p>bagian yang berfungsi sebagai jaringan pengangkut pada batang ditunjukkan pada bagian bernomor.....</p> <p>A. 3 dan 5 B. 2 dan 5 C. 1 dan 3 D. 3 dan 4</p>	C2	A	6

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang: Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang: 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi	3. Salah satu bagian kulit pohon yang sudah tua terlapisi oleh jaringan gabus, fungsi jaringan gabus adalah... A. melindungi jaringan epidermis yang terletak di dalamnya B. mencegah penguapan air yang berlebihan C. menjadikan struktur kayu menjadi kokoh D. mempermudah terjadinya gutasi	C2	B	2
	4. Perhatikan keterangan di bawah ini ! 1. Merupakan jaringan tumbuhan yang terletak paling luar 2. Terdapat pada akar, batang, daun, bunga, buah dan biji 3. Sel-selnya tersusun rapat 4. Terkadang memiliki lapisan kutikula pada permukaan daunnya Dari keterangan di atas, jaringan yang dimaksud adalah.... A. parenkim B. kolenkim C. floem D. epidermis	C2	D	2
	5. Perhatikan gambar  Jaringan meristem pada akar ditunjukkan pada nomor .... A. 1 B. 2 C. 3	C2	D	6

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
Indikator Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang: 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi 2. Dilarang memparabanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi	D. 4			
	6. Berikut ini ciri-ciri suatu jaringan 1) Letak jaringan tersebar di seluruh bagian tumbuhan 2) Tersusun dari sel-sel hidup 3) Bentuknya segi banyak, dinding tipis, rongga sel yang besar 4) Mempunyai ruang antar sel yang besar Ciri-ciri di atas termasuk ke dalam jaringan... A. jaringan epidermis B. jaringan kolenkim C. jaringan parenkim D. jaringan meristem	C3	C	6
	7. Reaksi fotosintesis yang benar adalah... A. gula + air $\rightarrow$ CO <sub>2</sub> + O <sub>2</sub> B. CO <sub>2</sub> + H <sub>2</sub> O $\rightarrow$ gula + energi C. 6CO <sub>2</sub> + 6H <sub>2</sub> O $\rightarrow$ C <sub>6</sub> H <sub>12</sub> O <sub>6</sub> + 6O <sub>2</sub> D. 6CO <sub>2</sub> + H <sub>2</sub> O $\rightarrow$ 6C <sub>16</sub> H <sub>12</sub> + O <sub>2</sub>	C2	C	6
	8. Tempurung kelapa tersusun atas sel-sel batu yang berbentuk bulat dan mengalami penebalan. Kumpulan dari sel-sel tersebut membentuk jaringan .... A. sklereid B. serabut C. kolenkim D. klorenkim	C2	A	6

@ Hak cipta

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
Indikator Indikator UIN Sutha Jambi State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi	9. Pertumbuhan ke atas dari ujung batang tanaman dipengaruhi oleh... A. meristem interkalar B. meristem apikal C. meristem lateral D. meristem primer	C1	B	2
	10. Jaringan penguat yang bersifat permanen, untuk menyokong tubuh tumbuhan yang sudah tua dinamakan.. A. parenkim bintang B. kolenkim C. sklerenkim D. aerenkim	C1	C	2
	11. Perhatikan beberapa jaringan tumbuhan berikut! 1. Epidermis 2. Sklerenkim 3. Kambium 4. Xilem 5. Palisade Jaringan yang terdapat pada organ daun adalah... A. 1, 2, dan 3 B. 1, 3, dan 4 C. 1, 3, dan 5 D. 1, 4, dan 5	C2	D	6
	12. Rambut akar merupakan organ yang berfungsi untuk menyerap air dan mineral. Rambut akar merupakan perkembangan dari jaringan A. perisikel B. floem C. xylem D. epidermis	C1	D	2

@ Hak cipta

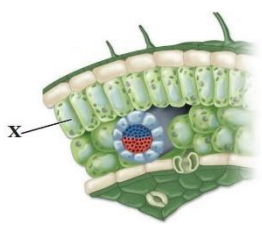
State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
- Dilarang mempublikasi sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang: 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi	<p>13.</p>  <p>Jaringan yang ditunjukkan oleh huruf X merupakan salah satu jaringan penyusun daun. Jaringan X disebut jaringan ... dan berperan untuk ....</p> <p>A. palisade, berperan dalam fotosintesis B. palisade, berperan dalam pengangkutan air C. bunga karang, berperan dalam fotosintesis D. bunga karang, berperan dalam pengangkutan air</p>	C2	A	6
	<p>14. Pembentukan cabang akar merupakan aktivitas dari ...</p> <p>A. epidermis B. perisikel C. korteks D. feloderm</p>	C1	B	2
	<p>15. Pada endodermis ditemukan bentuk seperti pita yang berfungsi untuk mengatur jalannya mineral yang diserap oleh akar menuju ke silinder pusat, yang disebut....</p> <p>A. pita kaspera B. pita kasuari C. pita kaspari D. pita perisikel</p>	C2	C	6



(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
3.4.2 Menjelaskan struktur dan fungsi akar, batang, daun, bunga, buah dan biji	16. Jaringan yang berfungsi sebagai pengangkut hasil fotosintesis dari daun ke seluruh tubuh dinamakan jaringan.. A. xilem B. floem C. sklerenkim D. kolenkim	C1	B	2
	17. Berikut ini yang bukan merupakan fungsi akar adalah.... A. pelindung tumbuhan B. tempat menyimpan cadangan makanan C. menyerap air dan garam mineral dari dalam tanah D. menegakkan berdirinya batang	C2	A	2
	18. Pada tumbuhan tebu, cadangan makanan disimpan pada organ... A. akar B. batang C. daun D. bunga	C1	B	2
	19. Bunga yang memiliki seluruh perhiasan bunga dan alat kelamin disebut.... A. bunga lengkap B. bunga tidak lengkap C. bunga sempurna D. bunga tidak sempurna	C1	A	2
	20. Perhatikan pernyataan-pernyataan di bawah ini : 1) sebagai organ generatif pada tumbuhan 2) sebagai alat transpirasi 3) sebagai organ penyokong	C2	A	6

@ Hak cipta

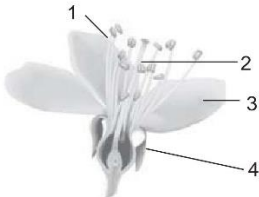
State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
<p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi</p> <p>2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi</p>	<p>tumbuhan</p> <p>4) sebagai tempat fotosintesis</p> <p>Fungsi daun bagi tumbuhan adalah.....</p> <p>A. 2 dan 4</p> <p>B. 1 dan 2</p> <p>C. 3 dan 4</p> <p>D. 1 dan 4</p>			
	<p>21. Lihat gambar berikut!</p>  <p>Bagian kelopak, mahkota, benang sari, dan putik secara berurutan ditunjukkan oleh nomor..</p> <p>A. 2,3,1,4</p> <p>B. 3,4,1,2</p> <p>C. 4,3,1,2</p> <p>D. 3,4,1,2</p>	C2	C	6
	<p>22. Peristiwa jatuhnya serbuk sari ke atas kepala putik disebut</p> <p>A. perkembangbiakan</p> <p>B. stomata</p> <p>C. penyerbukan</p> <p>D. klorofil</p>	C1	C	2
	<p>23. Struktur anatomi akar yang berperan sebagai daerah penyimpanan cadangan makanan dinamakan....</p> <p>A. korteks</p> <p>B. stele</p> <p>C. epidermis</p> <p>D. endodermis</p>	C1	A	2

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
Indikator UIN Sutha Jambi	24. Perhiasan bunga yang memiliki warna yang menarik, dan merupakan modifikasi dari daun adalah.... A. kelopak bunga (kaliks) B. mahkota bunga (corolla) C. benang sari (stamen) D. lembaga (ovarium)	C1	B	2
	25. buah yang terbentuk dari bakal buah saja dinamakan... A. buah sejati B. buah semu C. buah palsu D. buah masam	C1	A	2
Indikator State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi	26. Salah satu fungsi dari buah adalah... A. alat perkembangbiakan yang khas B. perhiasan untuk menarik serangga C. melindungi biji dan membantu penyebaran biji D. membuat makanan	C1	C	2
3.4.3 Menganalisis teknologi terinspirasi dan keterkaitannya dengan struktur tumbuhan	27. Berikut ini merupakan teknologi yang terinspirasi dari proses fotosintesis yang terjadi dalam daun adalah ..... A. panel surya B. alat pemurnian air C. <i>light-dependent resistor</i> D. lapisan pengkilap cat mobil	C2	C	2

@ Hak cipta

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
Indikator Indikator UIN Suttha Jambi	28. Lapisan pelindung pada daun tumbuhan yang menginspirasi pembuatan lapisan pengilap cat mobil adalah A. floem B. kutikula C. endodermis D. rambut akar	C2	B	2
	29. Sensor cahaya (lampu penerang jalan) yang menggunakan sistem fotoresistor teknologi tersebut terinspirasi dari tumbuhan kaktus karna.... A. mempunyai batang berlapis lilin pada batangnya B. mempunyai batang yang tersusun dari jaringan spon C. memiliki stomata yang unik D. tahan terhadap goncangan	C2	C	2
Indikator State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi	30. Tanaman eceng gondok menginspirasi teknologi pemurnian air, yaitu.... A. daunnya lebar untuk mencegah penguapan B. batangnya berongga agar dapat terapung di air C. akar serabutnya mampu menyerap partikel-partikel dalam air D. daunnya berwarna hijau untuk proses fotosintesis	C1	C	2

@ Hak cipta


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

(Lanjutan)

**KISI KISI SOAL SIKLUS II**

Jenis Sekolah	: MTs	Alokasi Waktu	: 2×40 menit
Mata Pelajaran	: IPA Terpadu	Jumlah Soal	: 30
Kelas	: VIII	Penulis	: Edo rohmansyah

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
3.5.1 Memahami dan mengidentifikasi tentang jenis-jenis bahan makanan	1. Tiga macam zat makanan penghasil energi bagi tubuh adalah ... A. karbohidrat, protein, vitamin B. karbohidrat, lemak, mineral C. karbohidrat, vitamin, lemak D. protein, karbohidrat, lemak	C1	D	2
	2. Bagian saluran pencernaan yang ada di luar dan dapat dilihat sehingga kita bisa mengamati dengan langsung yaitu... A. kerongkongan B. mulut C. lambung D. usus	C1	B	2
	3. Salah satu kekurangan vitamin A dapat menyebabkan ... A. buta warna B. rabun senja C. anemia D. mandul	C1	B	2
	4. Tidak semua zat makanan akan mengalami pencernaan, di antaranya adalah... A. vitamin B. protein C. lemak D. karbohidrat	C2	A	2

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
Cipta Dilindungi Undang-Undang: lik UIN Sutha Jambi State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi	5. Berikut ini merupakan vitamin yang larut dalam air adalah.... A. b dan c B. a dan d C. k dan b D. c dan e	C1	A	2
	6. perhatikan fungsi zat berikut : 1) Sumber energi 2) Untuk perbaikan dan sel-sel tubuh 3) Menjadi pelindung alat-alat tubuh 4) Mengangkut oksigen ke seluruh tubuh 5) Menjaga suhu tubuh Fungsi protein terdapat pada nomor... A. 1 dan 2 B. 1 dan 5 C. 2 dan 4 D. 3 dan 5	C2	A	6
	7. Berapa liter air minum yang harus kita konsumsi dalam sehari A. 4 liter B. 3 liter C. 2 liter D. 1 liter	C1	C	2
	8. Zat makanan yang menghasilkan energi tertinggi untuk satuan berat yang sama adalah... A. protein B. karbohidrat C. lemak D. vitamin	C2	C	2

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
	9. pelarut vitamin A, D, E, dan K adalah... A. protein B. lemak C. karbohidrat D. mineral	C2	B	6
	10. Berikut ini bahan makanan yang mengandung sumber protein adalah... A. susu, telur, ikan, dan keju B. jagung, daging, mentega, dan minyak C. keju, kentang, gandum, dan jagung D. nasi, minyak, telur, dan ikan	C1	A	2
	11. Mengonsumsi karbohidrat terlalu berlebihan dapat menyebabkan penyakit gula atau diabetes. Untuk mengetahui normal atau tidaknya, Berapa kadar gula darah dalam tubuh yang normal pada saat setelah makan ... A. lebih dari 140 mg/dl B. kurang dari 140 mg/dl C. 20-30 mg/dl D. 170 mg/dl	C1	B	2
3.5.2 Menjelaskan organ – organ pencernaan	12. Pencernaan kimiawi pertama kali terjadi di ... A. mulut B. kerongkongan C. lambung D. usus dua belas jari	C1	A	2

@ Hak cipta

Ilmiah UIN Suntho Jambi

State Islamic University of Suntho Inndha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SUNTHO THAHHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
manusia	13. Yang bukan termasuk ke dalam kandungan getah lambung adalah... A. asam klorida (HCl) B. enzim pepsin C. enzim renin D. saliva	C2	D	6
	14. Enzim yang memecah molekul amilum menjadi molekul maltosa dinamakan.... A. saliva B. ptialin C. renin D. tripsin	C2	B	6
	15. Fungsi cairan empedu pada manusia adalah untuk membantu pencernaan... A. protein B. gula C. lemak D. amilum	C1	C	2
	16. Saluran memanjang dari bagian belakang rongga mulut sampai ke permukaan kerongkongan disebut ... A. esofagus B. laring C. faring D. trachea	C1	C	2
	17. Gerakan kerongkongan yang berkontraksi untuk mendorong makanan ke lambung disebut.... A. gerak lambung B. gerak kontraksi C. gerak otot D. gerak peristaltik	C1	D	2

@ Hak cipta

Ilmiah UIN Suntho Jambi


State Islamic University of Sulthon Thaha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SUNTHO THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
Cipta Dilindungi Undang-Undang: © Hak cipta UIN Sunthha Jambi State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi	18. penyerapan sari-sari makanan terjadi di dalam..... A. duodenum B. jejunum C. ileum D. colon	C2	C	2
	19. Berikut ini yang tidak termasuk kelenjar pencernaan adalah... A. hati B. ludah C. lambung D. pankreas	C1	C	2
	20. perhatikan gambar di bawah ini !  Proses yang terjadi pada organ dalam gambar adalah .... A. mengubah lemak menjadi asam lemak dan gliserol B. mengubah amilum menjadi glukosa dan mengubah pepton menjadi asam amino C. mengubah protein menjadi pepton dan menggumpalkan kasein susu D. mengendapkan kasein dan mengubah lemak menjadi asam lemak dan gliserol	C2	C	6
	21. Pencernaan pada tubuh manusia meliputi pencernaan .... A. biologis dan kimiawi B. mekanis dan kimiawi C. mekanis dan biologis	C1	B	2

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
3.5.3 Memahami gangguan sistem pencernaan manusia 3.5.4 Menjelaskan	D. kimiawi dan enzimatis			
	22. Hubungan pernyataan berikut yang tidak benar adalah .... A. usus halus mencerna pati, lemak dan protein B. mulut mencerna pati C. esofagus mencerna protein D. lambung menyimpan makanan	C2	C	2
	23. Fungsi utama dari usus besar adalah.. A. menghasilkan enzim ptialin B. menyerap air yang masih tersisa pada makanan. C. mengembangkan makanan supaya menjadi lebih besar D. Menghancurkan virus dan bakteri	C2	B	6
	24. Nama bakteri yang membantu dalam proses yang terjadi di usus besar adalah.. A. bakteri <i>Streptococcus</i> B. bakteri <i>Escherichia coli</i> C. bakteri <i>probiotik</i> D. bakteri <i>prebiotik</i>	C2	B	6
	25. Seseorang yang makanannya kurang banyak mengandung selulosa, seperti buah-buahan dan sayur-sayuran akan mudah terkena gangguan .... A. diare B. mual C. disentri D. sembelit	C2	D	6

@ Hak cipta

Ilmiah UIN Suntho Jambi

State Islamic University of Suntho Thaha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SUNTHO THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memparafasek sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
upaya menjaga kesehatan pencernaan manusia Cipta Dilindungi Undang-Undang:	26. Dibawah ini gangguan dan penyakit pada sistem pencernaan beserta penjelasan yang tepat, kecuali A. gastritis (iritasi lambung) B. hepatitis (peradangan pada hati) C. apendisitis (radang usus buntu) D. konstipasi (infeksi bakteri)	C2	D	6
	27. Kelainan pada sistem pencernaan yang disebabkan jumlah asam klorida dalam lambung berlebihan disebut .... A. diare B. konstipasi C. muntaber D. maag	C2	D	2
	28. Penyakit yang disebabkan oleh bakteri <i>Streptococcus</i> adalah... A. maag B. tifus C. karies gigi D. sembelit	C2	C	6
	29. Prilaku yang harus kita hindari untuk menjaga kesehatan organ pencernaan adalah A. melakukan pola makan secara tertur B. sering mengonsumsi makanan yang pedas C. mengonsumsi makanan yang berserat D. minum air secukupnya	C2	B	2
	30. Upaya utama dalam mencegah obesitas adalah... A. berolahraga dan mengatur pola makan	C1	A	2

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah,  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

(Lanjutan)

Indikator	Soal	Level Kognitif	Jawaban	Skor
	B. minum obat secara teratur C. makan- makanan berlemak D. banyak minum air putih			

@ Hak cipta

Ilmiah UIN Sunthha Jambi

State Islamic University of Sunthhan Thaha Saifuddin Jambi


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SUNTHHAN THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

- Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthha Jambi

## Lampiran 2 Observasi Aktivitas Guru Dan Siswa

## Aktivitas guru pertemuan satu siklus I

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PENERAPAN  
MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)

Nama Sekolah : MTS Al-Hikmah  
 Kelas/ Semester : VIII A / Ganjil  
 Mata Pelajaran : S IPA  
 Materi Pembelajaran : Struktur dan Fungsi Tumbuhan

## A. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda ceklis (√) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat baik

## B. Lembar Pengamatan

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					
1	Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa				✓
2	Guru mengecek kehadiran siswa		✓		
3	Guru memberikan apersepsi kepada siswa		✓		
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan	✓			
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓		
6	Guru menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa		✓		
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Guru memberikan sebuah permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi			✓	
8	Guru memberikan peran kepada siswa			✓	
9	Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa			✓	
10	Guru bersama siswa berdiskusi dalam			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surba Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surba Jambi

(Lanjutan)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	menyiapkan ruang kelas mengenai penataan kelas yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya	✓			
11	Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan	✓	✓		
12	Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran		✓		✓
13	Guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil				✓
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	✓			
15	Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)		✓		
16	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa			✓	
<b>Jumlah</b>		<b>38</b>			
<b>Rata- rata</b>					

Jambi, 9, September 2022

pengamat



Edo Rohmansyah  
NIM.207180061

(Lanjutan)

@ Hak cipta milik UIN :

jdin Jambi

**Aktivitas guru pertemuan dua siklus I****LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PENERAPAN  
MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)**

Nama Sekolah : MTs Al-Hidayah .....

Kelas/ Semester : VIII / Ganjil .....

Mata Pelajaran : IPA .....

Materi Pembelajaran : Struktur dan Fungsi Tumbuhan .....

**A. Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (√) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat baik

**B. Lembar Pengamatan**

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					
1	Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa				✓
2	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
3	Guru memberikan apersepsi kepada siswa			✓	
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan	✓			
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
6	Guru menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa			✓	
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Guru memberikan sebuah permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi			✓	
8	Guru memberikan peran kepada siswa			✓	
9	Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa			✓	
10	Guru bersama siswa berdiskusi dalam				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

(Lanjutan)

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	menyiapkan ruang kelas mengenai penataan kelas yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya			✓	
11	Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan	✓			
12	Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran		✓		
13	Guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil				✓
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran	✓			
15	Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)		✓		
16	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa			✓	
<b>Jumlah</b>		43			
<b>Rata-rata</b>					

Jambi, 19, September 2022

pengamat



Edo Rohmansyah  
NIM.207180061



(Lanjutan)

## Aktivitas siswa pertemuan satu siklus 1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PENERAPAN  
MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)

Nama Sekolah : MTS AL-HIDAYAH  
 Kelas/ Semester : VIII A / Ganjil  
 Mata Pelajaran : IPA  
 Materi Pembelajaran : Suncur dan Pungsi tumbuhan

- A. Petunjuk Pengisian  
 Berikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing 1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik sekali
- B. Lembar pengisian

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					
1	Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa			✓	
2	Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru			✓	
3	Mencoba menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru	✓			
4	Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari		✓		
5	Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran		✓		
6	Mendengarkan penjelasan guru mengenai rancangan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran		✓		
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama	✓			
8	Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dalam memilih tokoh peran		✓		
9	Menerima sebuah skenario yang diberikan		✓		

(Lanjutan)

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	oleh guru				
10	Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya		✓		
11	Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai observer serta penilaian	✓			
12	Mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru untuk memainkan peran		✓		
13	Melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bersama guru		✓		
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru	✓			
15	Menerima penghargaan yang diberikan oleh guru		✓		
16	Gurubersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama				
<b>Jumlah</b>		<b>26</b>			
<b>Rata- rata</b>					

Jambi, 9, September 2022  
pengamat



Edo Rohmansyah  
NIM.207180061

(Lanjutan)

### Aktivitas siswa pertemuan dua siklus I

#### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)

Nama Sekolah : MTs Al-Hidayah  
 Kelas/ Semester : VIII A / Ganu  
 Mata Pelajaran : IPA  
 Materi Pembelajaran : Struktur Dan Fungsi Tumbuhan

#### A. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda ceklis (√) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing 1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik sekali

#### B. Lembar pengisian

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					
1	Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa			✓	✍
2	Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru			✓	
3	Mencoba menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru	✓			
4	Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari		✓		
5	Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran		✓		
6	Mendengarkan penjelasan guru mengenai rancangan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran		✓		
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama	✓			
8	Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dalam memilih tokoh peran			✓	
9	Menerima sebuah skenario yang diberikan			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Mengutip hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

(Lanjutan)

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	oleh guru				
10	Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya			✓	
11	Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai observer serta penilaian		✓		
12	Mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru untuk memainkan peran		✓		
13	Melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bersama guru			✓	
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru		✓		
15	Menerima penghargaan yang diberikan oleh guru		✓		
16	Gurubersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama		✓		
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>			
<b>Rata- rata</b>					

Jambi, 12, September 2022  
pengamat



Edo Rohmansyah  
NIM.207180061

(Lanjutan)

@ Hak cipta milik U

**Aktivitas guru pertemuan satu siklus II****LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PENERAPAN  
MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)**

Nama Sekolah : MTs Al-Hidayah  
 Kelas/ Semester : VIII A / Ganjil  
 Mata Pelajaran : IPA  
 Materi Pembelajaran : Sistem Pencernaan Pada manusia

**A. Petunjuk Pengisian**

Berikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat baik

**B. Lembar Pengamatan**

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Kegiatan awal</b>				
1	Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa				✓
2	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
3	Guru memberikan apersepsi kepada siswa				
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan			✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
6	Guru menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa				✓
<b>B</b>	<b>Kegiatan inti</b>				
7	Guru memberikan sebuah permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi			✓	
8	Guru memberikan peran kepada siswa			✓	
9	Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa			✓	
10	Guru bersama siswa berdiskusi dalam			✓	

ifuddin Jambi

(Lanjutan)

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	menyiapkan ruang kelas mengenai penataan kelas yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya				
11	Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan	✓	✓		
12	Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran		✓	✓	
13	Guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil		✓	✓	
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran				✓
15	Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)				✓
16	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa				✓
<b>Jumlah</b>		53			
<b>Rata-rata</b>					

Jambi, 16, September 2022

pengamat



Edo Rohmansyah  
NIM.207180061

Hak Cipta dimiliki oleh Universitas Saifuddin:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

(Lanjutan)

## Aktivitas guru pertemuan dua siklus II

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU DALAM PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)

Nama Sekolah : Mts Al-Hidayah  
 Kelas/ Semester : VIII A / Ganjil  
 Mata Pelajaran : IPA  
 Materi Pembelajaran : Sistem Pencernaan Pada manusia.

#### A. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing.

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat baik

#### B. Lembar Pengamatan

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					
1	Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa				✓
2	Guru mengecek kehadiran siswa				✓
3	Guru memberikan apersepsi kepada siswa				✓
4	Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan			✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
6	Guru menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa			✓	
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Guru memberikan sebuah permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi				✓
8	Guru memberikan peran kepada siswa			✓	
9	Guru memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa			✓	
10	Guru bersama siswa berdiskusi dalam			✓	

(Lanjutan)

@ Hak cipta m

haha Saifuddin Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	menyiapkan ruang kelas mengenai penataan kelas yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya				
11	Guru menjelaskan bahwa observer dilakukan oleh guru sendiri dengan lembar pengamatan			✓	
12	Guru mengarahkan kepada siswa untuk bermain peran				✓
13	Guru dan siswa melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil			✓	
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran				✓
15	Guru memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan)				✓
16	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa				✓
<b>Jumlah</b>		57.			
<b>Rata- rata</b>					

Jambi, 16 September .2022

pengamat

Edo Rohmansyah  
NIM.207180061



(Lanjutan)

## Aktivitas siswa pertemuan satu siklus II

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)

Nama Sekolah : MTs Al-Hidayah  
 Kelas/ Semester : VMA ( Ganjil )  
 Mata Pelajaran : IPA  
 Materi Pembelajaran : Sistem Pencernaan Pada manusia

#### A. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing 1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik sekali

#### B. Lembar pengisian

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					
1	Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa				✓
2	Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru				✓
3	Mencoba menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru			✓	
4	Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari			✓	
5	Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran			✓	
6	Mendengarkan penjelasan guru mengenai rancangan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran			✓	
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama			✓	
8	Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dalam memilih tokoh peran			✓	
9	Menerima sebuah skenario yang diberikan			✓	

Hak Cipta dimiliki oleh unguang-ungu:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

(Lanjutan)

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	oleh guru				
10	Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya			✓	
11	Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai observer serta penilaian		✓		
12	Mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru untuk memainkan peran				✓
13	Melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bersama guru			✓	
<b>C</b>	<b>Kegiatan penutup</b>				
14	Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru			✓	
15	Menerima penghargaan yang diberikan oleh guru			✓	
16	Gurubersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama				✓
	<b>Jumlah</b>			51	
	<b>Rata- rata</b>				

Jambi, 16 September 2022  
pengamat



Edo Rohmansyah  
NIM.207180061

(Lanjutan)

## Aktivitas siswa pertemuan dua siklus II

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)

Nama Sekolah : MTs Al-Hidayah  
 Kelas/ Semester : VIII A / Ganjil  
 Mata Pelajaran : IPA  
 Materi Pembelajaran : Sistem Pencernaan Pada manusia .

#### A. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda ceklis (✓) sesuai dengan kriteria di bawah ini pada kolom masing-masing 1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik sekali

#### B. Lembar pengisian

NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
<b>A Kegiatan awal</b>					
1	Ketua kelas menyiapkan kelas dan memimpin doa siswa lain mengikuti arahan dari ketua kelas untuk berdoa				✓
2	Merespon pengecekan kehadiran yang dilakukan oleh guru				✓
3	Mencoba menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru			✓	
4	Mendengarkan penjelasan guru tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari			✓	
5	Mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran			✓	
6	Mendengarkan penjelasan guru mengenai rancangan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran			✓	
<b>B Kegiatan inti</b>					
7	Mendengarkan, mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama			✓	
8	Siswa mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dalam memilih tokoh peran			✓	
9	Menerima sebuah skenario yang diberikan			✓	

(Lanjutan)

@ Hak cipta



NO	Aspek yang di amati	Skor			
		1	2	3	4
	oleh guru				
10	Seluruh siswa mengikuti arahan guru, untuk berdiskusi bersama dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan panggung yang meliputi aksesoris seperti kostum dan lain sebagainya			✓	
11	Mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru mengenai observer serta penilaian			✓	
12	Mengikuti arahan yang disampaikan oleh guru untuk memainkan peran				✓
13	Melaksanakan diskusi dan evaluasi hasil bersama guru				✓
<b>C Kegiatan penutup</b>					
14	Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru				✓
15	Menerima penghargaan yang diberikan oleh guru			✓	
16	Gurubersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama				✓
<b>Jumlah</b>		59.			
<b>Rata- rata</b>					

Jambi, 19 September 2022  
pengamat

Edo Rohmansyah  
NIM.207180061

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

in Thaha Saifuddin Jambi

## Lampiran 3 Penunjukkan Dosen Validator



KEMENTERIAN AGAMA RI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI  
 Jl. Jambi-Ma. Bulian Km. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi Telp./Fax. (0741) 584118-583183

Jambi, 07 Februari 2022

Nomor : B,491/D.I.14/PTB/02/2022  
 Lampiran : -  
 Perihal : Penunjukkan Dosen Validator Instrumen Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth.  
 Ibu Diandara Oryza, S.Pd., M.Pd.  
 Di  
 tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Teriring salam dan do'a kami sampaikan semoga ibu selalu dalam keadaan sehat wal'afiat dan sejahtera selalu dalam menjalankan aktivitas rutin sehari-hari. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakan kegiatan penelitian mahasiswa di bawah ini:


Nama : Edo Rohmansyah  
 NIM : 207180061  
 Semester : VII (Tujuh)  
 Tahun Akademik : 2021/ 2022  
 Judul Skripsi : Efektifitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTS Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu

Maka dengan ini kami mengharapkan kesediaan ibu untuk memvalidasi **RPP Dan Soal & Jawaban** yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikianlah permohonan ini kami sampaikan. Atas kesediaan dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Tadris Biologi

  
**Reny Safita, S.Pt., M.Pd.**  
 NIP. 19821029 200912 2 003

(Lanjutan)



@ Hak cipta m



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI**

Jl. Jambi-Ma. Bulian Km. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi Telp./Fax. (0741) 584118-583183

Jambi, 07 Februari 2022

Nomor : B.491/D.I.14/PTB/01/2022  
Lampiran : -  
Perihal : Penunjukkan Dosen Validator Instrumen Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth.  
Bapak Reza Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.  
Di  
tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Teriring salam dan do'a kami sampaikan semoga bapak selalu dalam keadaan sehat wal'afiat dan sejahtera selalu dalam menjalankan aktivitas rutin sehari-hari. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakan kegiatan penelitian mahasiswa di bawah ini:

Nama : Edo Rohmansyah  
NIM : 207180061  
Semester : VII (Tujuh)  
Tahun Akademik : 2021/ 2022  
Judul Skripsi : Efektifitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTS Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu

Maka dengan ini kami mengharapkan kesediaan bapak untuk memvalidasi **Lembar Observasi Aktivitas Guru & Siswa Dan Pedoman Wawancara** yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikianlah permohonan ini kami sampaikan. Atas kesediaan dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Tadris Biologi

**Reny Safita, S.Pt., M.Pd.**  
NIP. 19821029 200912 2 003

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

ifuddin Jambi

## Lampiran 4 Hasil dan saran validator

**LEMBAR VALIDASI**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Validator : Dianara Orya, M.Pd  
 NIP/NIDN : 19920403 202012015  
 Tanggal Pengisian : 5 September 2022

**A. Pengantar**

Lembar validasi ini digunakan untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran IPA model *Role Playing*. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. Petunjuk**

1. Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:  
 5 = sangat baik  
 4 = baik  
 3 = cukup baik  
 2 = kurang baik  
 1 = tidak baik
2. Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

**C. Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>Perumusan Tujuan Pembelajaran</b>					
	1. Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					✓
	2. Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan Tujuan Pembelajaran					✓
	3. Ketepatan Penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam Indikator Pencapaian Kompetensi					✓
	4. Kesesuaian Indikator Pencapaian Kompetensi dengan Tujuan Pembelajaran					✓
<b>II</b>	<b>Isi yang Disajikan</b>					
	1. Sistematika Penyusunan RPP					✓
	2. Kesuaian urutan kegiatan peserta didik dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran IPA dengan					✓

(Lanjutan)



@ Hak cipta milik UIN Si

din Jambi

Hak Cipta Dilindungi

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

	menggunakan model <i>Role Playing</i>						
	3. Kejelasan Skenario Pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran: pendahuluan, inti, penutup)					✓	
	4. Kelengkapan Instrumen Evaluasi (soal, kisi-kisi dan kunci jawaban)					✓	
<b>III</b>	<b>Bahasa</b>						
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa indonesia					✓	
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif					✓	
	3. Struktur kalimat sederhana					✓	
<b>IV</b>	<b>Waktu</b>						
	1. Kesesuaian alokasi yang digunakan						✓
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran						✓

D. Komentar Umum dan Saran: .....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar RPP ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi (✓)
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi ( )
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba ( )

Mohon diberi tanda (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ibu.

Jambi, 5 September 2022

Validator

Diandara Oryza, M.Pd.



(Lanjutan)

## LEMBAR VALIDASI SOAL

Nama Validator : Dianlara Orpa, M.Pd.  
 NIP/NIDN : 99209082020122015  
 Tanggal Pengisian : 5 September 2022

## A. Petunjuk Pengisian

1. Fungsi lembar validasi ini digunakan untuk memberikan penilaian terhadap soal penilaian kognitif pada materi sistem pencernaan manusia. Pemikiran rasional dari ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas soal ini. Berdasarkan alasan tersebut, diharapkan ibu berkenan menanggapi setiap indikator penilaian di bawah ini dengan menulis tanda (√) dalam kolom yang telah disediakan.
2. Jika menurut ibu ada yang perlu diperbaiki mohon menuliskan saran pada kolom yang telah disediakan.

## Keterangan Skala Penilaian

- 5 = sangat baik  
 4 = baik  
 3 = cukup baik  
 2 = kurang baik  
 1 = tidak baik

## B. Penilaian

Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kejelasan	1. Kejelasan setiap butir soal					
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal					√
Ketepatan Isi	3. Ketepatan bentuk soal dengan KI, KD					√
Relevansi	4. Butir soal berkaitan dengan materi					√
Kevalidan Isi	5. Tingkat kebenaran butir soal					√
Tidak ada Kata yang Kurang Jelas	6. Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap				√	
	7. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda				√	

(Lanjutan)

@ Hak cipta milik UI

Hak Cipta


 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
 J A M B I

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

iddin Jambi

Ketepatan Bahasa	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
	9. Bahasa yang digunakan efektif				✓	
	10. Penulisan sesuai dengan pedoman umum ejaan bahasa Indonesia				✓	

C. Komentar Umum dan Saran: *Perbaiki beberapa kalimat*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar validasi soal ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi ( )
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi (✓)
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba ( )

Mohon diberi tanda (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ibu.

Jambi, *5 September* 2022

Validator

Diandara Oryza, M.Pd.

(Lanjutan)

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN  
OBSERVASI AKTIVITAS GURU**

Nama Validator : Reza Ma'ruf, S.Pd., M. Pd  
NIP/NIDN : 199002142020121008  
Tanggal Pengisian : 14 September 2022

**A. Pengantar**

Lembar validasi ini digunakan untuk mengukur kevalidan observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA model *Role Playing*. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan bapak menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. Petunjuk**

1. Bapak dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:  
5 = sangat baik  
4 = baik  
3 = cukup baik  
2 = kurang baik  
1 = tidak baik
2. Bapak dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

**C. Penilaian**

Aspek	Indikator	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan judul instrumen					✓	
	2. Kejelasan butir pernyataan					✓	
	3. Kejelasan		✓				
	4. Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan				✓		
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓		
	6. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

(Lanjutan)

Aspek	Indikator	Sekala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kevalidan isi	7. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				✓		
Tidak ada bias	8. Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap				✓		
Ketepatan bahasa	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
	10. Bahasa yang digunakan efektif				✓		
	11. Penulisan sesuai dengan EYD				✓		

**D. Komentar umum dan saran**

Siswa Ummi sudah bagus, Perbagas  
Aspek kejelasan poin 3

**E. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar observasi aktivitas guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi ( )
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi (✓)
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba ( )

Mohon diberi tanda cek (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak.

Jambi, 2022

Validator

Reza Ma'ruf, S.Pd., M.Pd

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:**

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

(Lanjutan)

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN**  
**OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

Nama Validator : Reza Ma'ruf, S.Pd., M.Pd  
NIP/NIDN : 199002142020121008  
Tanggal Pengisian : 14 September 2022

**A. Pengantar**

Lembar validasi ini digunakan untuk mengukur kevalidan observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPA model *Role Playing*. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan bapak menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

**B. Petunjuk**

1. Bapak dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
  - 5 = sangat baik
  - 4 = baik
  - 3 = cukup baik
  - 2 = kurang baik
  - 1 = tidak baik
2. Bapak dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

**C. Penilaian**

Aspek	Indikator	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kejelasan	1. Kejelasan judul instrumen					✓	
	2. Kejelasan butir pernyataan					✓	
	3. Kejelasan		✓				
	4. Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan				✓		
Relevansi	5. Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian				✓		
	6. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai				✓		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

(Lanjutan)

Aspek	Indikator	Sekala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Kevalidan isi	7. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar				✓		
Tidak ada bias	8. Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap				✓		
Ketepatan bahasa	9. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓	
	10. Bahasa yang digunakan efektif				✓		
	11. Penulisan sesuai dengan EYD				✓		

D. Komentar umum dan saran

Saran umum: Rida Bayu, Partagos  
 Aspek: Kejelasan  
 Binik

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar observasi aktivitas guru ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi ( )
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi (✓)
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba ( )

Mohon diberi tanda cek (✓) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak.

Jambi, 2022

Validator



Reza Ma'ruf, S.Pd., M.Pd

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

## Lampiran 5 Surat Keterangan Riset

@ Hak cipta milik UIN Sulthna Jambi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Lintas Jambi-Muaro Bulian KM. 16 Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363  
Telp/Fax : (0741) 583183 - 584118 website : www.iainjambi.ac.id

**SURAT PERINTAH PENELITIAN/RISET**

Nomor :B- 000 /D.I./PP.00.9/ 09 /2022

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, memerintahkan kepada Saudara :

Nama / NIM : Edo Rohmansyah / 207180061  
Semester : VIII (DELAPAN)  
Jurusan : BIOLOGI  
Tahun Akademik : 2021/2022

Untuk mengadakan riset/penelitian guna menyusun skripsi dengan judul :  
**Efektivitas model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur pada mata pelajaran IPA Terpadu**

Dengan metode pengumpulan data : Penelitian tindakan kelas (PTK)



Demikianlah diharapkan kepada pihak yang dihubungi oleh mahasiswa/I tersebut di atas agar dapat memberikan izin.

Jambi, 08 09 2022

An. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
Dan Kelembagaan



Prof. Dr. Risnita, M.Pd.  
NIP. 19670708 199803 2001

<p>Mengetahui Telah diteliti Pada Tanggal</p>  <p><i>Sambang Murtas SPz</i></p>	<p>Mengetahui Telah Kembali Pada Tanggal</p> 
--	---

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthna Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthna Jambi



**Catatan lapangan siklus I**

Hari : Jumat  
 Tanggal : 9 September 2022  
 Tempat : Ruang kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur  
 Pertemuan : Pertama

**A) Kegiatan awal**

Guru memasuki kelas, selanjutnya memberikan salam kepada siswa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, siswa merespon ada 2 nama yang tidak hadir dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian guru bertanya tentang materi terakhir yang sudah di pelajari, siswa tidak merespon dan kemudian di bantu oleh guru, setelah itu guru memberikan apersepsi dengan materi yang akan di pelajari dengan sebuah pertanyaan dasar tentang materi struktur dan fungsi tumbuhan dengan menunjuk salah satu siswa. Setelah itu guru memberikan gambaran manfaat mempelajari materi serta tujuan pembelajaran. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperkenalkan diri kepada siswa serta menjelaskan penelitian yang akan dilakukan di kelas tersebut.

**B) Kegiatan inti**

Pada kegiatan ini guru melakukan persiapan atau pemanasan dengan memberikan suatu masalah berupa sebuah media gambar yang telah di persiapkan peneliti dan guru, sehingga dapat memunculkan pertanyaan seperti bagaimana tumbuhan bisa tumbuh dan apa itu jaringan dan lain sebagainya. Kemudian guru memilih peran tokoh kepada siswa memberikan sebuah skenario kepada seluruh siswa dan diberikan waktu untuk membaca. Setelah itu guru dan siswa berdiskusi mengenai apa yang harus dipersiapkan sebelum

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sufthan Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sufthan Jambi





(Lanjutan)

memulai dalam memerankan sebuah tokoh tersebut. Setelah berdiskusi guru pun mengarahkan siswa untuk memainkan peran tersebut. Siswa pun mengikuti arahan guru. Pada saat bermain peran sebagian siswa masih canggung dan malu pada saat memainkan peran dan ada yang merasa tidak percaya diri dan bingung dan ada yang tidak mengikuti arahan guru mungkin di karenakan baru pertama menggunakan model bermain peran sebelumnya hanya menggunakan model yang didominasi oleh. Setelah itu guru dan siswa melakukan diskusi dan evaluasi.

### C) Kegiatan penutup

Pada kegiatan ini guru menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan menutup pembelajaran dikarenakan waktu pelajaran yang telah habis

Hari : Senin

Tanggal : 12 September 2022

Tempat : Ruang kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur

Pertemuan : Kedua

### A) Kegiatan awal

Guru memasuki kelas, selanjutnya memberikan salam kepada siswa, setelah itu guru mengecek kehadiran siswa, siswa merespon bahwa semua siswa hadir mengikuti proses pembelajaran. Kemudian guru bertanya tentang materi terakhir yang sudah di pelajari, siswa tidak merespon dan kemudian di bantu oleh guru, setelah itu guru memberikan apersepsi dengan materi yang akan di pelajari pada pertemuan kedua dengan sebuah pertanyaan dasar tentang materi struktur dan fungsi tumbuhan “ coba kalian perhatikan pohon yang besar itu ada apa saja di pohon itu ? Kenapa pohon tersebut dapat berdiri kokoh dan kuat ? dengan menunjuk salah satu siswa, dan siswa pun



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

(Lanjutan)

belum bisa menjawab dan masih takut, guru pun melemparkan pertanyaan itu kepada siswa lain dan sekaligus membimbing dalam menjawab apersepsi tersebut. Setelah itu guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi tersebut, serta menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan model yang akan digunakan dalam pembelajaran, yaitu *role playing* (bermain peran).

#### B) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini Guru melakukan pemanasan dengan memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan materi. Siswa pun mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama. Kemudian guru memberikan skenario yang telah di persiapkan sebelumnya oleh peneliti dan guru. Siswa pun mengikuti arahan guru pada saat tersebut siswa pun berebut peran sehingga guru yang memilih bagian bagian tokoh yang didapatkan untuk siswa. Kemudian guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan sebelum memulai peran. Setelah itu guru pun mengarahkan siswa untuk bermain peran. Pada saat bermain peran siswa pun mulai terbiasa karena bisa dilihat dari raut wajah serta belajar sambil menyenangkan satu dua siswa mulai merasa percaya diri dalam mengekspresikan peran yang sesuai dengan materi, siswa pun bersemangat. Setelah itu guru dan siswa melakukan diskusi hasil dan evaluasi.

#### C) Pentup

Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung, memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan) dan Guru menutup pembelajaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

*(Lanjutan)***Catatan Lapangan Siklus II**

Hari : Jumat  
 Tanggal : 16 September 2022  
 Tempat : Ruang kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur  
 Pertemuan : Pertama

**A) Kegiatan awal**

Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa, setelah itu Guru mengecek kehadiran siswa, siswa pun merespon dengan baik. Kemudian seperti biasa guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan pertanyaan “manakah yang lebih sering kamu rasakan: lapar atau haus? Atau kedua duanya, Bayangkan disaat kamu lapar, di depanmu terdapat sebuah meja yang berisi hidangan: nasi putih hangat, ikan gurami bakar berwarna coklat mengkilat, ayam panggang yang diberi bumbu merah pedas, serta sambal dan sayur lalapan! Apa yang kamu rasakan di rongga mulutmu?”. siswa pun menjawab dengan aktif. Setelah itu guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan kemudian Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa. Siswa pun memperhatikan dengan baik.

**B) Kegiatan inti**

Pada kegiatan ini seperti biasa Guru melakukan pemanasan dengan memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan materi dengan sebuah media gambar yang telah di persiapkan sebelumnya. Siswa pun mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama. Kemudian guru memberikan skenario yang telah di persiapkan sebelumnya oleh peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunjambibi

2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunjambibi



*(Lanjutan)*

dan guru. Siswa pun mengikuti arahan guru. Kemudian guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan sebelum memulai peran. Setelah itu guru pun mengarahkan siswa untuk bermain peran. Pada saat bermain peran siswa pun berantusias dan terbawa suasana dalam mengekspresikan peran yang sesuai dengan materi, siswa pun bersemangat. Setelah itu guru dan siswa melakukan diskusi hasil dan evaluasi. Pada saat itu siswa yang tadinya pasif menjadi aktif dan banyak yang bertanya oleh guru.

### C) Penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung serta memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang belum paham bisa ditanyakan.

Kemudian guru memberikan penghargaan pujian terhadap siswa kelas VIII A siswa pun merespon dengan senang dan Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa.

Hari : Senin  
 Tanggal : 19 September 2022  
 Tempat : Ruang kelas VIII A MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur  
 Pertemuan : Kedua

### A) Kegiatan awal

Guru memberikan salam, meminta ketua kelas untuk mengkondisikan kelas dan memimpin doa, setelah itu Guru mengecek kehadiran siswa, siswa pun merespon dengan baik. Kemudian seperti biasa guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan pertanyaan “Pernakah kalian mengalami sakit perut ?

Kira-kira apa penyebabnya ? Dan reaksi apa yang kamu lakukan saat mengalaminya ?”. siswa pun merespon dengan aktif. Setelah itu guru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

*(Lanjutan)*

memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang diajarkan kemudian Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyampaikan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan siswa. Siswa pun memperhatikan dengan baik.

### B) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini seperti biasa Guru melakukan pemanasan dengan memberikan atau memperkenalkan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan materi dengan sebuah media gambar yang telah di persiapkan sebelumnya. Siswa pun mengamati serta memahami permasalahan yang diberikan oleh guru serta mendiskusikannya bersama-sama. Kemudian guru memberikan skenario yang telah di persiapkan sebelumnya oleh peneliti dan guru. Siswa pun mengikuti arahan guru. Kemudian guru bersama siswa berdiskusi dalam menyiapkan ruang kelas mengenai penataan sebelum memulai peran. Setelah itu guru pun mengarahkan siswa untuk bermain peran. Pada saat bermain peran siswa pun sudah terbiasa dan percaya diri serta berantusias dalam kegiatan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Setelah itu guru dan siswa melakukan diskusi hasil dan evaluasi. Pada saat itu siswa yang tadinya pasif menjadi aktif dan banyak yang bertanya oleh guru.

### C) Penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sedang berlangsung serta memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang belum paham bisa di tanyakan. Kemudian guru memberikan penghargaan pujian terhadap siswa kelas VIII A siswa pun merespon dengan senang dan Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama siswa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jambi

## Lampiran 7 Lembar Wawancara

## LEMBAR WAWANCARA GURU

Nama Sekolah : MTs AL-HIDAYAH  
 Alamat Sekolah : SK 21 Rantau Rasau  
 Nama Guru : Harmadi, S.Pd  
 Kelas yang diampu : VIII A  
 Hari/tanggal wawancara : 13, 12 November 2021

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Model dan metode apa saja yang bapak/ibu berikan dalam menyampaikan materi belajar agar agar dapat peserta didik dapat memahami/mengikuti pelajaran dengan baik ?	Model Saintifik dan metode Ceramah dan tanya jawab
2	Apakah model/metode tersebut efektif?seberapa besar dampak yang dihasilkan untuk membantu siswa belajar dengan baik ?	Terbilang celup, tetapi masih banyak keturangan.
3	Bagaimana respon siswa saat bapak/ibu mengajar di kelas ?	Awal pembelajaran celup, tetapi lama-kelamaan siswa kurang Fokus, tidak ada semangat, cuma ada beberapa siswa yg aktif.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran 8 Foto- Foto Riset



@ Hak cipta milk UIN Sutha Jambi



ic Unive  
dituddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



(Lanjutan)

@ Hak cipta



State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP (*CURRICULUM VITAE*)

Nama : Edo Rohmansyah  
Jenis Kelamin : Laki- Laki  
Tempat/Tanggal Lahir : Nipah Panjang, 31 Maret 2000  
Alamat Asal : Nipah Panjang, Tanjung Jabung Timur, Jambi  
Alamat Email : [edorohmansyahujambi@gmail.com](mailto:edorohmansyahujambi@gmail.com)  
No Kontak : 082278068205



### **Pengalaman Pendidikan - Pendidikan Formal**

1. SDN 133 Sungai Tering : Lulus 2011
2. SMP N16 Tanjung Jabung Timur : Lulus 2016
3. SMA N1 Tanjung Jabung Timur : Lulus 2018

### **Pendidikan Non Formal : (pelatihan, khusus, dll)**

1. Praktikum penguatan konten (PPK) jurusan pendidikan biologi universitas islam negeri sulthan thaha saifuddin jambi. Tahun 2020

### **Prestasi Akademik/Olahraga/Seni Budaya Yang Pernah Diraih;**

1. Juara II Cabang Barzanji Dies Natalis Ke-54 UIN Jambi
2. Juara III Tilawah Tingkat SMA Sekabupaten Tanjung Jabung Timur
3. Juara II MTQ Cabang Barzanji Kecamatan Sabak Timur
4. Juara II MTQ Cabang Barzanji Kecamatan Nipah Panjang
5. Juara III MTQ Cabang Barzanji Kecamatan Nipah Panjang

### **Pengalaman Organisasi**

1. Pergerakan Mahasiswa Islam Indone

Motto hidup

Jadikan Shalat Dan Sabar Sebagai Kesuksesan mu