



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA GAMBAR SERI
PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI
DI SDN TANGGUL KULON 1 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh :
Mohammad Iqbal Rahmattullah
NIM 140210204033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA GAMBAR SERI
PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI
DI SDN TANGGUL KULON 1 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

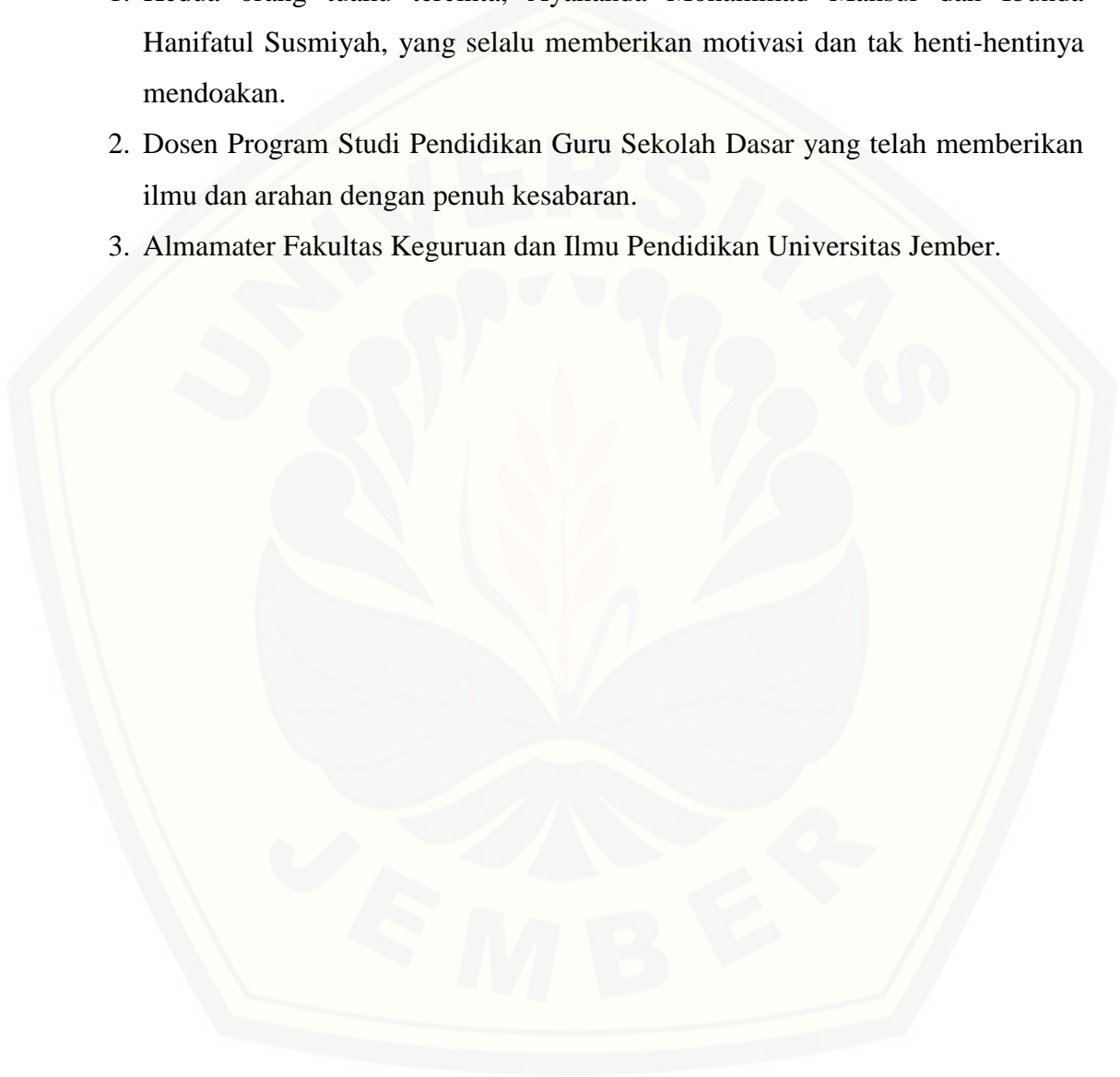
**Mohammad Iqbal Rahmattullah
NIM 140210204033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**

PERSEMBAHAN

Atas rahmat dan karunia Allah SWT, saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Mohammad Mansur dan Ibunda Hanifatul Susmiyah, yang selalu memberikan motivasi dan tak henti-hentinya mendoakan.
2. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan arahan dengan penuh kesabaran.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.



MOTTO

Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena di dalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membaangun kesempatan untuk berhasil.

(Mario Teguh)^{*)}



^{*)} <http://hardika.com/2012/09/kata-kata-mutiara-bijak-mario-teguh.html>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mohammad Iqbal Rahmattullah

NIM : 14021020033

Menyatakan bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Metode Role Playing Berbantuan Gambar Seri pada Tema Berhemat Energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember*" adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 31 Januari 2020

Yang menyatakan,



Mohammad Iqbal Rahmattullah

NIM 140210204033

HALAMAN PENGAJUAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI
METODE
ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR SERI
PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI
DI SDN TANGGUL KULON 1 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :
Nama Mahasiswa : Mohammad Iqbal Rahmattullah
NIM : 140210204033
Angkatan Tahun : 2014
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 02 November 1996
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1-PGSD

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.
NIP. 195407121980031005

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.
NIP.195806141987022001

SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA GAMBAR SERI
PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI
DI SDN TANGGUL KULON 1 JEMBER**

Oleh :

Mohammad Iqbal Rahmattullah

NIM 140210204033

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.

Dosen Pembimbing II : Dra. Yayuk Mardiati, M.A.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Metode Role Playing Berbantuan Gambar Seri pada Tema Berhemat Energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember** telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 31 Januari 2020
Waktu : 08.50 WIB
Tempat : Gedung 3 FKIP Universitas Jember, Ruang 35 H 208

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Mutrofin, M.Pd.

NIP. 196208311987021001

Anggota I,

Drs. Hari Satrijono, M.Pd.

NIP. 195805221985031011

Anggota II,

Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum.

NIP. 195407121980031005

Dra. Yayuk Mardiaty, M.A.

NIP.195806141987022001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Prof. Dafik, M.Sc., Ph.D

NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Metode Role Playing Berbantuan Gambar Seri pada Tema Berhemat Energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember; Mohammad Iqbal Rahmattullah, 140210204033; 2020: 42 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Tanggul Kulon 1 Jember dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada tema selalu berhemat energi masih rendah, sehingga diterapkan metode *role playing* berbantuan gambar seri untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanggul Kulon 1 Jember. Dalam proses mempersiapkan pembelajaran siklus I ini peran guru tidak terelakkan, karena guru lebih memahami kondisi kelas secara keseluruhan. Penelitian di kelas IV SDN Tanggul Kulon 1 Jember terdiri 33 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

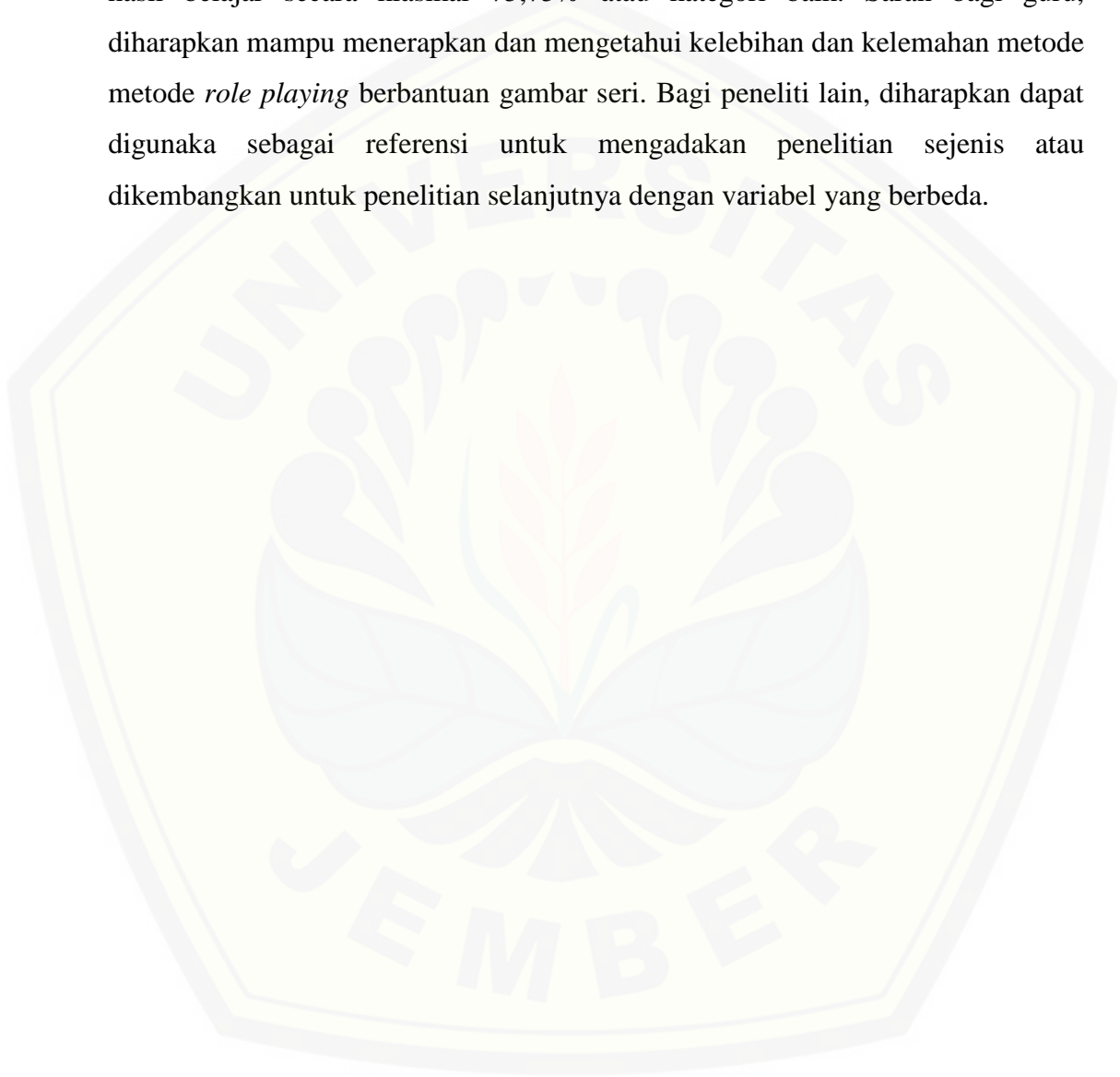
Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui metode *role playing* berbantuan gambar seri pada tema selalu berhemat energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui metode *role playing* berbantuan gambar seri pada tema selalu berhemat energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tanggul Kulon 1 dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus siswa yang hasil belajarnya tercapai berjumlah 14 siswa (42,43%), meningkat menjadi 18 siswa (54,55%) atau meningkat sebesar 12,12% pada siklus I. Pada siklus I siswa yang hasil belajarnya tercapai berjumlah 18 siswa (54,55%), meningkat menjadi 25 siswa (75,75%) atau meningkat sebesar 21,20% pada siklus II.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan metode *role playing* berbantuan gambar seri pada tema selalu berhemat energi pada siswa kelas IV di SDN Tanggul Kulon 1 Jember semester ganjil tahun pelajaran

2019/2020 dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari siklus I hingga siklus II. Dalam siklus I rata-rata skor hasil belajar siswa adalah 67,67 dengan persentase hasil belajar secara klasikal 54,55%, dalam siklus II mengalami peningkatan di mana rata-rata hasil belajar siswa adalah 75,09 dengan persentase hasil belajar secara klasikal 75,75% atau kategori baik. Saran bagi guru, diharapkan mampu menerapkan dan mengetahui kelebihan dan kelemahan metode metode *role playing* berbantuan gambar seri. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat digunaka sebagai referensi untuk mengadakan penelitian sejenis atau dikembangkan untuk penelitian selanjutnya dengan variabel yang berbeda.



PRAKATA

Puji syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya lah penulisan skripsi yang berjudul *“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Metode Role Playing Berbantuan Gambar Seri pada Tema Berhemat Energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember”* dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum., dan Dra. Yayuk Mardiyati, M.A., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini;
4. Dr. Mutrofin, M.Pd., dan Drs. Hari Satrijono, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini;
5. Kepala sekolah dan guru kelas IV SDN Tanggul Kulon 1 yang telah memberikan izin dan membantu proses penelitian.

Penulis juga menerima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Dan penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat.

Jember, 31 Januari 2019



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Hakekat Pembelajaran	4
2.2 Pembelajaran Tematik	4
2.3 Metode Pembelajaran.....	5
2.4 Metode <i>Role Playing</i>	6
2.5 Media Pembelajaran.....	6
2.6 Media Gambar Seri	7
2.7 Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Gambar Seri Tema Selalu Hemat Energi	8

2.8 Hasil belajar Siswa.....	10
2.9 Penelitian yang relevan	11
2.10 Kerangka Berpikir.....	12
2.11 Hipotesis Tindakan	13
BAB 3. METODE PENELITIAN	14
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	14
3.2 Subjek Penelitian	14
3.3 Definisi Operasional	14
3.4 Jenis dan Rancangan Penelitian	15
3.5 Prosedur Penelitian	17
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.7 Analisis Data.....	20
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Hasil Penelitian	23
4.2 Pembahasan.....	35
4.2 Temuan Penelitian	38
BAB 5. PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN-LAMPIRAN	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Langkah-langkah Pembelajaran	8
3.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa	21
4.1 Jadwal Penelitian	23
4.2 Analisis Hasil Belajar Pra-Siklus	24
4.3 Hasil Belajar Pra-Siklus	25
4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I	27
4.5 Analisis Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	28
4.6 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	29
4.7 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II	33
4.8 Analisis Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	33
4.9 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	34
4.10 Perbandingan Hasil Belajar Siswa	35
4.11 Perbandingan Hasil Belajar Siswa	37

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Media Gambar Seri	8
2.2 Bagan Kerangka Berpikir	13
3.3 Spiral Penelitian Tindakan Kelas menurut Hopkins	16
4.1 Grafik Persentase Hasil Belajar Pra-Siklus	24
4.2 Grafik Hasil Belajar Pra-Siklus	25
4.3 Grafik Persentase Hasil Belajar Siklus I	29
4.4 Grafik Hasil Belajar Siklus I	30
4.5 Grafik Persentase Hasil Belajar Siklus II	34
4.6 Grafik Hasil Belajar Siswa Siklus II	35
4.7 Grafik Perbandingan Hasil Belajar	36
4.8 Grafik Perbandingan Hasil Belajar	38

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	44
B. Pedoman Pengumpulan Data	45
C. Daftar Nama Siswa	47
D. Hasil Wawancara Sebelum Tindakan	49
E. Hasil Belajar Pra-Siklus	52
F. Silabus Tema Selalu Berhemat Energi	55
G. RPP Siklus I	61
H. Materi Siklus I	66
I. Kisi-kisi Siklus I	70
J. Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban Siklus I	72
K. Hasil Belajar Siklus I	76
L. RPP Siklus II	79
M. Materi Siklus II	84
N. Kisi-kisi Siklus II	88
O. Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban Siklus II	90
P. Hasil Belajar Siklus II	94
Q. Surat Ijin Penelitian	97
R. Surat Keterangan Penelitian	98
S. Media Gambar Seri	99
T. Kegiatan Pembelajaran	100

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah penelitian. Latar belakang penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam perumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita (Munib, 2004:34).

Salah satu masalah terbesar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya kualitas pendidikan yang mana tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi siswa. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pendidikan yaitu kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Umumnya dalam pembelajaran hanya terdapat komunikasi satu arah, sehingga siswa cenderung pasif. Hal tersebut sangat bertentangan dengan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*).

Menurut Hidayani (2016:155), kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan agar materi pelajaran sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Selain itu pada kurikulum 2013, guru diwajibkan untuk menerapkan pembelajaran tematik yang mana bertujuan untuk memaksimalkan kemampuan siswa pada semua mata pelajaran.

Dalam implementasinya, pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari selasa, 16 Juli 2019 yang dilakukan di SDN Tanggul Kulon 01 Jember terhadap guru kelas IV diperoleh data bahwa dalam kegiatan pembelajaran masih banyak siswa yang kurang aktif. Dari 33 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran, hanya 10 siswa yang aktif dalam

kegiatan pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan oleh guru yaitu ceramah, dan tanya jawab, sehingga terkesan monoton. Berdasarkan hasil tes pada tema 2 subtema 2, banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan satu atau beberapa mata pelajaran yang dikemas dalam suatu tema pembelajaran. Dengan adanya integrasi pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Untuk menciptakan kelas dengan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, guru dapat menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu metode *role playing* berbantuan media gambar seri.

Menurut Sanjaya (2008), metode adalah cara untuk mendapatkan sesuatu. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa metode merupakan jalan yang ditempuh oleh seorang guru untuk mendapatkan atau mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan adanya metode yang diterapkan dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan kelas yang kreatif dan inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *role playing* berbantuan media gambar seri. Alasan penggunaan metode *role playing* berbantuan media gambar seri, karena metode tersebut cukup relevan dengan materi yang akan dibelajarkan dalam penelitian ini.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti berkehendak melakukan penelitian dengan judul “Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Metode *Role Playing* Berbantuan Gambar Seri pada Tema Selalu Berhemat Energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember”. Metode *role playing* berbantuan media gambar seri akan membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Masing-masing siswa akan menikmati kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan bermain peran. Dengan diterapkan metode *role playing* berbantuan media gambar seri diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, rumusan masalah penelitian yaitu bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui metode *Role Playing* berbantuan gambar seri pada tema selalu berhemat energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui metode *Role Playing* berbantuan gambar seri pada tema selalu berhemat energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. bagi guru, sebagai variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. bagi kepala sekolah, sebagai sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah
3. bagi peneliti, sebagai bekal dan tambahan wawasan untuk terjun ke dunia pendidikan di masa yang akan datang
4. bagi peneliti lain, sebagai tambahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai penjabaran kajian teori yang dibutuhkan dalam penelitian. Kajian teori tersebut meliputi hakekat pembelajaran, pembelajaran tematik integratif, metode pembelajaran, metode *role playing*, media pembelajaran, media gambar seri, penerapan metode *role playing* berbantuan gambar seri, hasil belajar siswa, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

2.1 Hakekat Pembelajaran

Menurut Mulyono (2012:5), pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan perkembangan anak. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan siswa lain. Oleh karena itu, pembelajaran seyogyanya memperhatikan perbedaan-perbedaan yang ada pada setiap siswa, sehingga pembelajaran mampu merubah kondisi siswa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dan yang berperilaku kurang baik menjadi baik.

Menurut Sagala (dalam Afandi, Chamalah, dan Wardani, 2013:15), pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran merupakan cara untuk membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

2.2 Pembelajaran Tematik

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari kurikulum atau standar isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema.

Menurut Subroto dan Herawati (2004:19), pembelajaran tematik integratif merupakan suatu pendekatan yang memadukan satu atau beberapa mata pelajaran dalam pembelajaran yang diawali dari tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok-pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar anak sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran tematik integratif merupakan suatu pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan dalam suatu tema.

Pembelajaran tematik integratif yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu mengintegrasikan mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, dan PJOK pada kelas IV tema selalu berhemat energi.

2.3 Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu (Uno, 2007:2).

Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa, akan ditentukan oleh ketepatan penggunaan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rohmawati, Mardiaty, dan Sihono, 2015:2).

Keberhasilan proses pembelajaran didukung oleh penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan (Sinanglingtyas, Muchtar, dan Rahayu, 2013:2).

Berdasarkan uraian tersebut, metode pembelajaran merupakan jalan yang ditempuh oleh seorang guru untuk mendapatkan atau mencapai suatu tujuan pembelajaran.

2.4 Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif melalui kegiatan bermain peran.

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa (Mulyono, 2012:45).

Menurut Dawson (dalam Mulyono, 2012:44), metode *role playing* merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikasi, menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Mulyono, 2012:45).

Menurut Shaftel dan Shaftel (dalam Mulyono, 2012:48), ada sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu: (1) menghangatkan suasana, (2) memilih partisipan atau peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Berdasarkan uraian tersebut, metode *role playing* merupakan cara untuk melibatkan siswa dalam suatu pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan bermain peran.

2.5 Media Pembelajaran

Menurut Criticos (dalam Daryanto, 2015:4), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Daryanto (2015:4), media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Daryanto, 2015:4) adalah sebagai berikut.

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif

Berdasarkan uraian tersebut, media merupakan suatu perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan poin-poin materi agar mudah dipahami oleh siswa.

2.6 Media Gambar Seri

2.6.1 Pengertian Media Gambar Seri

Media gambar seri merupakan salah satu media gambar yang biasa disebut *flow cart* atau gambar susun. Media gambar seri terdiri atas beberapa gambar yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga merupakan satu kesatuan atau satu rangkaian cerita (Muliantara, Tastra, dan Arini, 2014).

Menurut Surdaminah (2009), media gambar seri dapat mempercepat membangkitkan imajinasi siswa, sehingga siswa merasa terbantu untuk menafsirkan gambar sesuai gambar yang disajikan.

Berdasarkan uraian tersebut, gambar seri merupakan sebuah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi yang mana dapat meningkatkan imajinasi siswa sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.

2.6.2 Ciri-ciri Media Gambar Seri

Menurut Hasnindah (dalam Permana, Hilaliyah, dan Muzak, 2016:3), ciri-ciri gambar seri, yaitu: (1) dapat menyampaikan pesan atau ide tertentu, (2) memberikan kesan kuat dan menarik perhatian, (3) merangsang orang yang

melihat untuk mengungkapkan objek-objek dalam gambar, (4) berani dan dinamis, (5) tidak terdapat banyak ilustrasi namun menarik dan mudah dipahami.

2.6.3 Manfaat Media Gambar Seri

Menurut Hasnindah (dalam Permana, Hilaliyah, dan Muzak, 2016:3), ada 4 manfaat media gambar seri, yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terkesan verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) mengatasi sifat pasif peserta didik, (4) memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat.



Gambar 2.1 Media Gambar Seri

2.7 Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media Gambar Seri Tema Selalu Berhemat Energi

Metode *role playing* berbantuan gambar seri merupakan suatu cara untuk melibatkan siswa dalam suatu pembelajaran yang dikemas dalam kegiatan bermain peran dengan menggunakan gambar seri. Dalam penelitian ini, tema yang dipilih adalah tema selalu berhemat energi.

Berikut ini merupakan langkah-langkah pembelajaran tema selalu berhemat energi dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan gambar seri.

Tabel 2.1 Langkah-langkah pembelajaran tema selalu berhemat energi dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan gambar seri

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • membuka pembelajaran (mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran) • memberikan apersepsi • menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • mendengarkan penjelasan guru
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • menjelaskan materi tentang hak dan kewajiban • membagi kelas menjadi 6 kelompok heterogen yang mana masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa • menunjukkan gambar seri yang berkaitan dengan peran yang akan dimainkan oleh siswa • membagikan naskah untuk diperankan • mengawasi siswa berdiskusi kelompok • menyiapkan tempat untuk bermain peran • mengawasi kegiatan bermain peran • meminta kelompok lain memberikan tanggapan 	<ul style="list-style-type: none"> • mendengarkan penjelasan guru • bergabung dengan kelompok yang sudah ditentukan oleh guru • memperhatikan gambar seri yang ditunjukkan oleh guru dan berdiskusi dengan anggota kelompok • mempelajari naskah dengan anggota kelompok • berdiskusi dengan anggota kelompok dan menentukan peran masing-masing anggota • menyiapkan tempat bermain peran • melakukan kegiatan bermain peran sesuai naskah • menanggapi kelompok yang sedang tampil

Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
	<p>kepada kelompok yang sedang tampil</p> <ul style="list-style-type: none"> membagikan lembar kerja kelompok melakukan diskusi bersama mengenai hasil dari kegiatan bermain peran mengevaluasi hasil pembelajaran dengan memberikan tes tulis secara individu 	<ul style="list-style-type: none"> berdiskusi bersama anggota kelompok dan mengerjakan lembar kerja kelompok melakukan diskusi bersama mengenai hasil dari kegiatan bermain peran mengerjakan tes tulis secara individu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan hasil pembelajaran bersama siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama 	<ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru berdoa bersama

2.8 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2009:12).

Menurut Sudjiono (dalam Siswanto, 2016), hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) dan juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap peserta didik.

Menurut Taksonomi Bloom revisi (dalam Prasetya, 2012), ada 6 tingkatan hasil belajar kognitif, yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Berdasarkan uraian tersebut, hasil belajar kognitif merupakan suatu kegiatan evaluasi terhadap ranah kognitif yang mencakup kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Tingkat kemampuan yang akan diukur pada penelitian ini adalah kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasi (C3).

2.9 Penelitian yang Relevan

Penelitian oleh Luluk Mukarromah (2018) menerapkan metode *role playing* pada tema indahny keberagaman di negeriku kelas IV di SDN Kepatihan 06 Jember, menunjukkan rata-rata aktivitas belajar siswa pada pra siklus sebesar 46,57%, kemudian meningkat menjadi 74,52% pada siklus I dan meningkat menjadi 80,26% pada siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 61,63, kemudian meningkat menjadi 78% pada siklus I dan meningkat menjadi 80,23% pada siklus II.

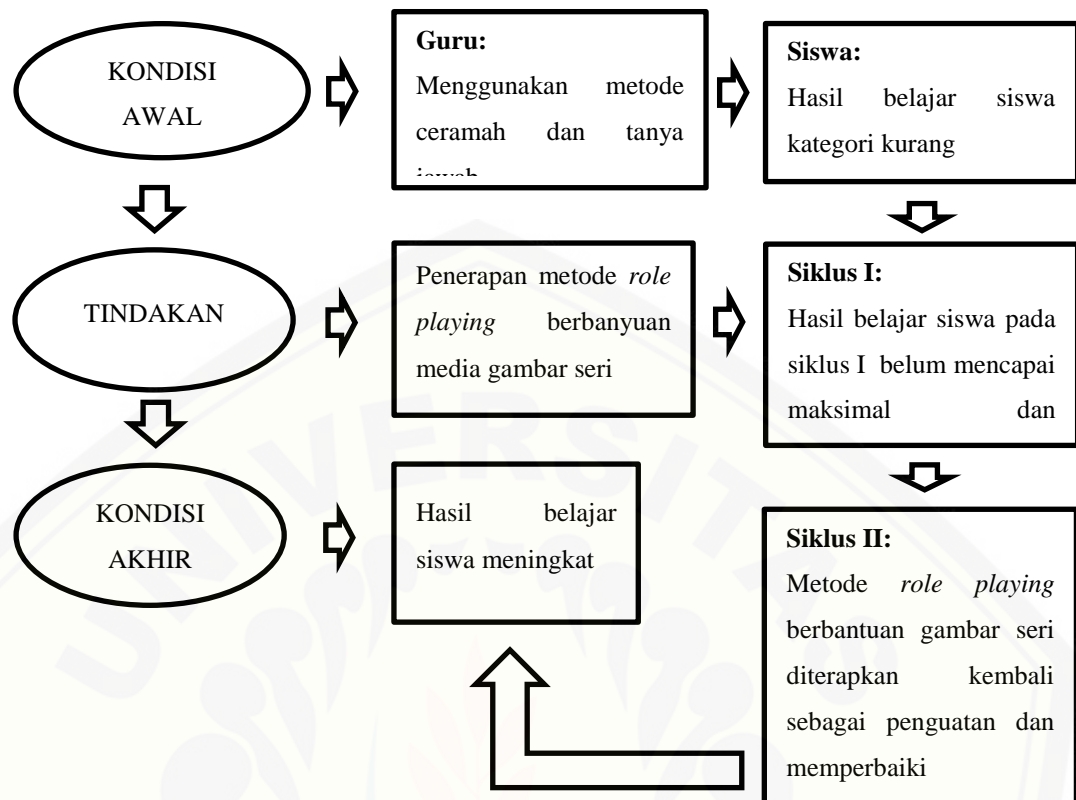
Penelitian oleh Feni Rohmawati (2015) menerapkan *role playing* pada tema berbagai pekerjaan kelas IV di SDN Sidomukti 1 Probolinggo, menunjukkan rata-rata aktivitas belajar siswa pada pra siklus sebesar 44,16%, kemudian meningkat menjadi 59,99% pada siklus I dan meningkat menjadi 71,10% pada siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 65,06, kemudian meningkat menjadi 70,54% pada siklus I dan meningkat menjadi 76,97% pada siklus II.

Penelitian oleh Disma Puput Wahyanti (2018) menerapkan *role playing* pada mata pelajaran pelajaran tematik kelas IV di sekolah dasar, menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 73,59%, kemudian meningkat menjadi 83,38% pada siklus I dan meningkat menjadi 84,17% pada siklus II.

Berdasarkan penelitian terdahulu, metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menggunakan metode *role playing* berbantuan gambar seri yang dapat menarik minat belajar siswa dan juga mempermudah siswa dalam kegiatan bermain peran. Peneliti berharap melalui metode *role playing* berbantuan gambar seri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada tema selalu berhemat energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember.

2.10 Kerangka berpikir

Pembelajaran tema selalu berhemat energi dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan gambar seri dikelompokkan menjadi dua siklus. Kerangka berpikir dibuat dalam tiga tahap yaitu kondisi awal, tindakan, dan kondisi akhir. Kondisi awal diawali dengan wawancara guru dan siswa kelas IV SDN Tanggul Kulon 1 Jember. Hasil wawancara menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih ada pada kategori kurang. Hal tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan guru masih tergolong monoton, sehingga cenderung membuat siswa bosan. Metode pembelajaran yang digunakan guru yaitu ceramah dan tanya jawab. Untuk memperbaiki kondisi tersebut, diterapkan metode *role playing* berbantuan gambar seri di siklus I. Dengan diterapkan metode *role playing* berbantuan gambar seri, diharapkan hasil belajar siswa meningkat. Apabila di siklus I hasil belajar siswa belum mencapai target, maka diterapkan metode *role playing* berbantuan gambar seri di siklus II berdasarkan refleksi dari siklus I. Kerangka berpikir yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

2.11 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka yang telah dipaparkan, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

Jika diterapkan metode *Role Playing* berbantuan media gambar seri, maka hasil belajar siswa kelas IV tema selalu berhemat energi akan meningkat.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Pembahasan metode ini meliputi 1) tempat dan waktu penelitian, 2) subjek penelitian, 3) definisi operasional, 4) jenis dan rancangan penelitian, 5) prosedur penelitian, 6) metode pengumpulan data, dan 7) teknik analisis data.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015:245), tempat dan waktu penelitian merupakan uraian secara jelas tentang tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

Tempat penelitian yang ditetapkan adalah SDN Tanggul Kulon 1 Jember. Adapun pertimbangan pemilihan tempat penelitian tersebut adalah mudah dijangkau dan adanya kesediaan dari pihak sekolah untuk menjadi objek penelitian.

Waktu penelitian ini direncanakan dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020.

3.2 Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (dalam Anwika, 2007), subjek penelitian adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat.

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Tanggul Kulon 1. Jumlah siswa di kelas tersebut yaitu 33 siswa, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

3.3 Definisi Operasional

Adapun variabel yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini sebagai berikut.

3.3.1 Metode *role playing* berbantuan gambar seri adalah suatu cara pembelajaran yang melibatkan siswa kelas IV SDN Tanggul Kulon 1 dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi subtema energi alternatif. Dengan berbantuan

gambar, siswa memerankan tokoh tertentu untuk memecahkan permasalahan social yang timbul di masyarakat.

3.3.2 Hasil belajar adalah skor dari ranah kognitif yang mencakup mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), menganalisis (C4) pada siswa kelas IV SDN Tanggul Kulon 1 yang diperoleh melalui tes yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran tema selalu berhemat energi subtema energi alternatif.

3.4 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suparno (dalam Rahdiyanta, 2012:2), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pelaksanaan pembelajaran di kelasnya. Sedangkan menurut Suyanto (dalam Sukayati, 2008:8), penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

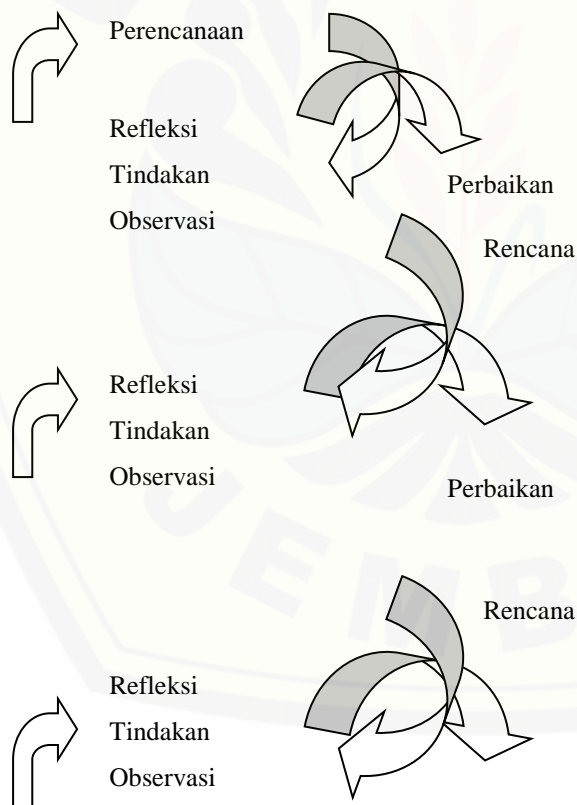
Tujuan dari penelitian tindakan kelas tidak hanya untuk mendeteksi permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan menerapkan metode pembelajaran tertentu.

Menurut Hopkins (dalam Aqib, 2006:17), ada 6 prinsip dalam penelitian tindakan kelas.

1. Pekerjaan utama guru adalah mengajar dan apapun metode PTK yang diterapkannya seyogyanya tidak mengganggu komitmennya sebagai pengajar
2. Metode pengumpulan data yang digunakan tidak menuntut waktu yang berlebihan dari guru sehingga berpeluang mengganggu proses pembelajaran
3. Metodologi yang digunakan harus *reliable*, sehingga memungkinkan guru mengidentifikasi serta merumuskan hipotesis secara meyakinkan, mengembangkan strategi yang dapat diterapkan pada situasi kelasnya, serta memperoleh data yang dapat digunakan untuk menjawab hipotesis yang dikemukakannya.

4. Masalah program yang diusahakan oleh guru seharusnya merupakan masalah yang cukup merisaukan dan bertolak dari tanggung jawab profesional.
5. Dalam menyelenggarakan PTK, guru harus selalu bersikap konsisten menaruh kepedulian tinggi terhadap proses dan prosedur yang berkaitan dengan pekerjaannya.
6. Dalam pelaksanaan PTK sejauh mungkin harus digunakan *classroom exceeding perspective*, dalam arti permasalahan tidak dilihat terbatas dalam konteks kelas dan mata pelajaran tertentu, melainkan perspektif misi sekolah secara keseluruhan.

Pada penelitian ini digunakan model siklus berbentuk spiral yang dikembangkan oleh Hopkins (dalam Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2015:195). Penelitian ini terdiri dari empat fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.



dan seterusnya

Gambar 3.1 Spiral Penelitian Tindakan Kelas menurut Hopkins (dalam Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2015:195)

3.5 Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan tahapan-tahapan tindakan pada setiap siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus I akan dijadikan acuan terhadap pelaksanaan tindakan siklus II. Siklus II akan dilaksanakan apabila terdapat kekurangan pada siklus I dan siklus II akan tetap dilaksanakan sebagai penguatan apabila siklus I sudah mencapai target.

3.5.1 Tindakan Pendahuluan

Hasil dari tindakan pendahuluan akan digunakan untuk mempersiapkan siklus I. Pada tindakan awal ini, dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a. Memohon ijin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian
- b. Wawancara kepada guru kelas IV SDN Tanggul Kulon 1, membahas mengenai penerapan kurikulum 2013 dan kendala-kendala yang dialami siswa dalam proses pembelajaran
- c. Observasi saat proses pembelajaran untuk mengetahui kendala yang dialami siswa
- d. Menentukan jadwal pelaksanaan penelitian

3.5.2 Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan pada siklus I terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan meliputi:

- 1) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tema selalu berhemat energi subtema energi alternatif
- 2) menyiapkan media gambar seri dan naskah untuk kegiatan bermain peran
- 3) menyusun lembar kerja kelompok
- 4) membentuk siswa menjadi 6 kelompok yang mana masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa
- 5) menyusun pedoman observasi

- 6) menyusun pedoman wawancara dengan siswa
- 7) menyusun pedoman wawancara dengan guru
- 8) menyusun kisi-kisi penilaian
- 9) menyusun lembar soal tes akhir untuk siklus I
- 10) membuat lembar kunci jawaban

b) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilaksanakan pembelajaran tema selalu berhemat energi subtema energi subtema energi alternatif menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang akan ditempuh.

- 1) Guru menyampaikan materi mengenai hak dan kewajiban
- 2) Guru menunjukkan gambar seri yang berkaitan dengan peran yang akan dimainkan oleh siswa
- 3) Guru membagikan naskah untuk diperankan
- 4) Guru mengawasi siswa berdiskusi kelompok
- 5) Bersama guru, siswa menyiapkan tempat untuk bermain peran
- 6) Guru mengawasi kegiatan bermain peran
- 7) Guru meminta kelompok lain memberikan tanggapan kepada kelompok yang sedang tampil
- 8) Guru membagikan lembar kerja kelompok
- 9) Guru melakukan diskusi bersama siswa mengenai hasil dari kegiatan bermain peran
- 10) Guru mengevaluasi hasil pembelajaran dengan memberikan tes tulis secara individu

e. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran dengan bantuan 2 observer. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas yang meliputi keaktifan siswa dan kesulitan siswa dicatat sebagai bahan pertimbangan untuk melaksanakan siklus berikutnya

f. Refleksi

Refleksi merupakan cara untuk mengevaluasi keberhasilan dan kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti dan observer menganalisa hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Hasil analisis digunakan untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Prinsip pengumpulan data dalam PTK tidak jauh berbeda dengan prinsip pengumpulan data pada jenis penelitian yang lain. Dengan kata lain, prinsip pengumpulan data pada penelitian formal dapat diterapkan pada PTK (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2015:221). Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, tes dan dokumentasi.

3.6.1 Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2015:221). Observasi dilakukan sebelum dan sesudah tindakan dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media gambar seri. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui metode mengajar yang dilakukan oleh guru. Observasi selanjutnya dilakukan untuk mengobservasi aktivitas peneliti dalam menerapkan metode *role playing* berbantuan media gambar seri. Observasi dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan.

3.6.2 Tes

Menurut Calongesi (dalam Wulan, 2007:3), tes merupakan salah satu upaya pengukuran terencana yang digunakan oleh guru untuk mencoba menciptakan kesempatan bagi siswa dalam memperlihatkan prestasi mereka yang berkaitan dengan tujuan yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini digunakan tes untuk mengetahui kendala yang dialami siswa.

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan upaya untuk mendapatkan simpulan data yang dapat dipertanggung jawabkan. Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.7.1 Analisis Hasil Belajar Siswa

Skor hasil belajar siswa secara individu dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = prestasi individual

srt = skor riil tercapai

si= skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

(Masyhud, 2015:53)

Tabel 3.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

Sumber: Masyhud (2015:59)

Persentasi hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan:

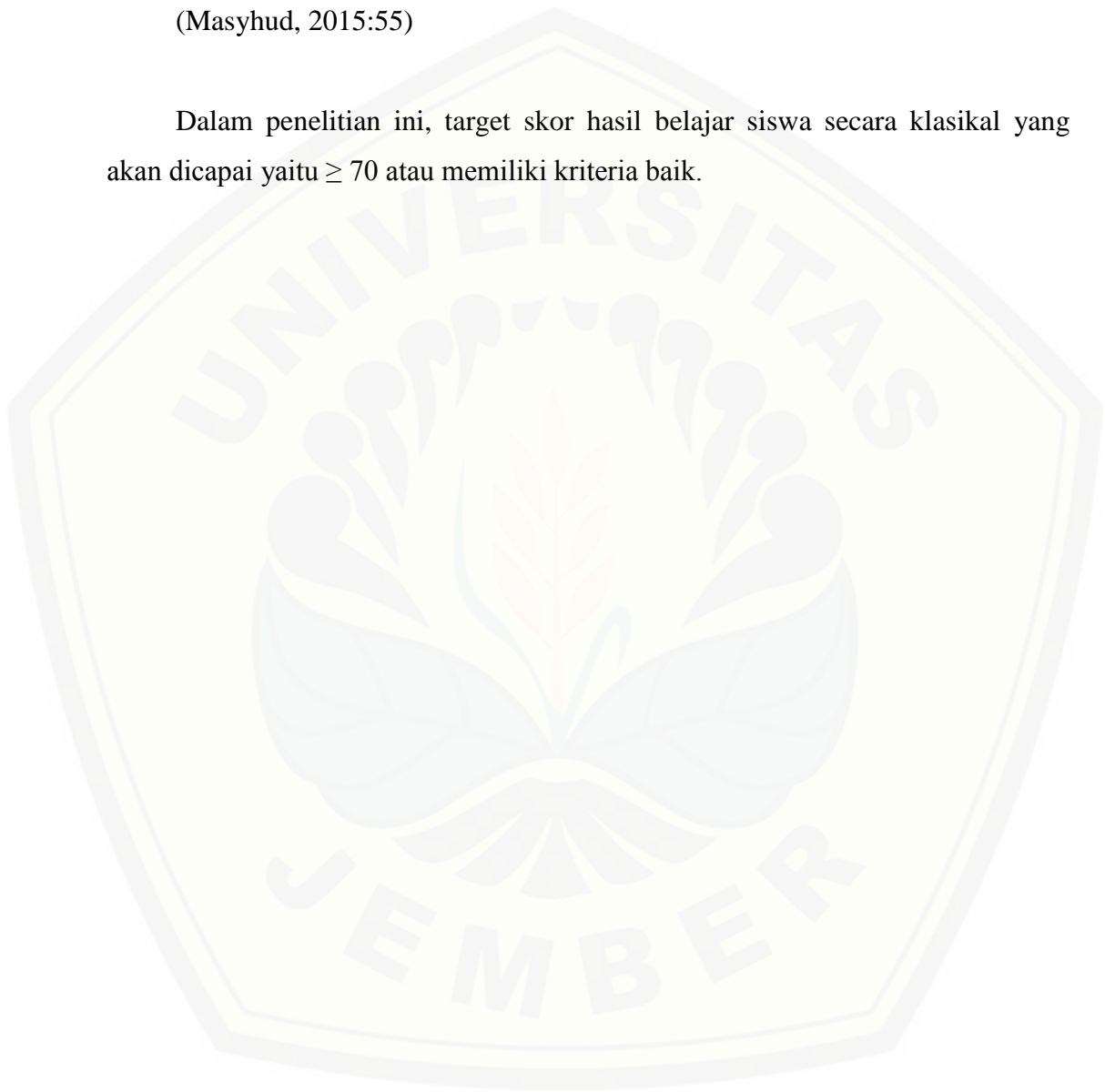
pk = prestasi kelas/kelompok

srtk = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh siswa)

sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

(Masyhud, 2015:55)

Dalam penelitian ini, target skor hasil belajar siswa secara klasikal yang akan dicapai yaitu ≥ 70 atau memiliki kriteria baik.



BAB V. PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian. Kemudian dirumuskan saran sebagai masukan dalam proses pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* berbantuan gambar seri pada tema selalu berhemat energi pada siswa kelas IV di SDN Tanggul Kulon 1 Jember semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari siklus I hingga siklus II. Dalam siklus I rata-rata skor hasil belajar siswa adalah 67,67 dengan persentase hasil belajar secara klasikal 54,55%, dalam siklus II mengalami peningkatan di mana rata-rata hasil belajar siswa adalah 75,09 dengan persentase hasil belajar secara klasikal 75,75% atau kategori baik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut.

- a. Siswa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga metode *role playing* berbantuan gambar seri dapat memberikan motivasi dan semangat bagi siswa pada pembelajaran tematik dengan menyenangkan.
- b. Guru harus memahami kelemahan dan kelebihan dari metode *role playing* berbantuan gambar seri agar dapat menjadi bahan masukan dalam alternatif pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keberhasilan dan kualitas pembelajaran.
- c. Semua temuan dan pengalaman yang didapatkan saat melaksanakan penelitian, sebisa mungkin dicatat oleh peneliti, sehingga dapat menambah pengetahuan

dalam pembelajaran tematik sebagai bekal untuk calon guru (pendidik) yang nantinya akan terjun sebagai seorang pengajar dalam dunia pendidikan.

- d. Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengadakan penelitian sejenis atau dikembangkan untuk penelitian selanjutnya dengan variabel yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2012. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar:Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Achmad, M. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Afandi, M., Chamalah, E. dan Wardani, P.O. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Anderson dan Krathwohl. 2002. *Revisi Taksonomi Bloom*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Z. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, TK*. (Bandung: Yrama Widy)
- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. 2015. *Penelitian Pendidikan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksana.
- Bagong, S. 2010. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Cangelosi, J. 1995. *Merancang Tes untuk Menilai Prestasi Siswa*. Bandung : ITB
- Criticos. 1996. *Media selection. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran. Cetakan ke-3*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hidayani, M. (2016). Pembelajaran Tematik dalam Kurikulum 2013. *At-Ta'lim*, 15 (1), 151-165.
- Masyhud, M. Suthon. 2015. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Jember: LPMPK
- Muliantara, K. Tastra, dan Ni Wyn Arini. 2014. "*Penerapan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas III*

Sekolah Dasar Negeri 5 Sudaji Kecamatan Sawan". Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD. 2 (1): 7.

Permana, A., Hilaliyah, H., dan Muzak, A. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Narasi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Dialetika*, 3(1), 87-99.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Subroto dan Herawati. 2004. *Pembelajaran Terpadu. Materi Pokok PGSD*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Suparno, Y. Muhamad. 2002. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudarminah, S. 2009. *Upaya Peningkatan Pembelajaran Berbicara Dengan Model Pembelajaran Gambar Seri Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Semarang*. Jurnal Lemlit. Vol. 3, No.2, Desember 2009: (45-52).

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta



Lampiran A. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

JUDUL	PERMASALAHAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Gambar Seri pada Tema Selalu Berhemat Energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember	1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui metode <i>Role Playing</i> berbantuan media gambar seri pada tema selalu berhemat energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember ?	1. Metode <i>Role Playing</i> berbantuan media gambar seri	Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Gambar Seri : <ul style="list-style-type: none"> - Pemanasan - Memilih partisipan - Menata panggung - Menyiapkan pengamat - Memainkan peran - Diskusi dan evaluasi - Memainkan peran ulang - Diskusi dan evaluasi kedua - Berbagi pengalaman dan kesimpulan 	1. Informan : Guru kelas IV SDN Tanggul Kulon 1 Jember 2. Subjek Penelitian : Siswa kelas IV SDN Tanggul Kulon 1 Jember 3. Referensi	1. Jenis penelitian : Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 2. Prosedur penelitian : <ul style="list-style-type: none"> - Perencanaan - Pelaksanaan - Observasi - Refleksi 3. Metode pengumpulan data : <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Dokumentasi - Wawancara - Tes 4. Metode analisa data : <ul style="list-style-type: none"> a. Hasil belajar $P = \frac{\sum n1}{\sum n} \times 100\%$	Jika diterapkan metode <i>Role Playing</i> berbantuan media gambar seri, maka hasil belajar siswa kelas IV tema selalu berhemat energi akan meningkat
		2. Hasil belajar siswa kelas IV	Tes: <ul style="list-style-type: none"> - Objektif - Subjektif 			

Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data

B.1 Pedoman Observasi

Sebelum penelitian

Data yang Diambil	Sumber Data
0. Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dalam kelas	Guru Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember

Saat penelitian berlangsung

Data yang Diambil	Sumber Data
0. Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dalam kelas	Peneliti sebagai guru model

B.2 Pedoman Wawancara

Sebelum penelitian

No.	Data yang Diambil	Sumber Data
1.	Metode atau model pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran	Guru Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember
3.	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung	Siswa Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember
4.	Hasil belajar siswa	Guru Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember

Sesudah penelitian

No.	Data yang Diambil	Sumber Data
1.	Tanggapan guru terhadap penerapan metode <i>role playing</i> berbantuan gambar seri	Guru Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember
2.	Tanggapan siswa terhadap penerapan metode <i>role playing</i> berbantuan gambar seri	Siswa Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember

B3 Pedoman Tes

o.	Data yang Diambil	Sumber Data
	Hasil tes hasil belajar siswa setelah penerapan metode <i>role playing</i> berbantuan gambar seri	Nilai tema 2 subtema 2, manfaat energi kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember

B.4 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang Akan Diperoleh	Sumber Data
1.	Daftar nama dan jenis kelamin siswa Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember	Dokumen
2.	Skor hasil belajar UTS Siswa Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember	Dokumen
3.	Foto kegiatan penelitian	Dokumen

Lampiran C. Daftar Nama Siswa

**Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember
Tahun Pelajaran 2019/2020**

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1.	Adinda Misnia Birunisa		√
2.	Angga Dwi Hartanto	√	
3.	Aryasatya Teda A.	√	
4.	Aznil Wahyudi Putra	√	
5.	Frea Raissa Azka N.		√
6.	Galang Fitrah A.	√	
7.	Irwan Priansah	√	
8.	Ghiffari Abid R.	√	
9.	Jihan Keyla Zara		√
10.	Juan Mahardika I.	√	
11.	Kevin Billah Dwi P.N.	√	
12.	Khoirun Nisak		√
13.	Khusni Mubarok	√	
14.	Kirana Cantika L.		√
15.	M. Nur Habibiy	√	
16.	Malik Al Farisi K.R.	√	
17.	Moh. Aviv Nur R.	√	

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
18.	M. Fahmi Adeva	√	
19.	M. Ririfky F.	√	
20.	Nadifa Nurul Azmi		√
21.	Naufara Santi L.		√
22.	Nittami Aulia B.		√
23.	Nuriafni Y.F.		√
24.	Ozil Sabian Adnan S.	√	
25.	Queenishia A.S.		√
26.	Radith Satya A.	√	
27.	Raditya Dika F.	√	
28.	Saidah Aisyah W.		√
29.	Shafa'at Hilma I.A.		√
30.	Syafira Queen C.P.		√
31.	Tri Wulandari Yazid Nadif		√
32.	Yazid Nadif Pargata	√	
33.	Kenzie Raissa P.		√

Keterangan:

Siswa laki-laki : 18 orang

Siswa perempuan : 15 orang

Mengetahui,

Kepala SDN Tanggul Kulon 01 Jember

Guru Kelas IV

Lessananingsih, S.Pd

NIP 19600222 198201 2 006

Erma Wahyu Wara P., S.Pd

NIP 19830622 200801 2 007



Lampiran D. Hasil Wawancara Sebelum Tindakan

D.1 Hasil Wawancara pada Guru

Tujuan : Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran tema 2 subtema 2

Bentuk : Wawancara Terstruktur

Nama Guru : Erma Wahyu Wara P., S.Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Metode pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran tema 2 subtema 2?	Metode yang saya gunakan yakni ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
2.	Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 2 subtema 2 menggunakan metode tersebut ?	Sejauh ini pembelajaran menggunakan metode tersebut belum bisa dikatakan sukses karena hanya 10 siswa yang mampu memperoleh nilai yang bagus.
3.	Kendala apa yang sering muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran?	Kendala yang sering muncul yakni siswa masih sering kesulitan memahami konsep dan tidak bisa menyelesaikan tugas tepat waktu
4.	Apakah ibu pernah menggunakan metode <i>role playing</i> berbantuan gambar seri dalam pembelajaran ?	Saya belum pernah tahu metode tersebut, jadi saya belum pernah menerapkannya.
Kesimpulan:		Dengan diterapkan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab oleh guru, masih terdapat banyak kendala dalam proses pembelajaran

Jember, 16 Juli 2019

Pewawancara



Mohammad Iqbal R.
NIM 140210204033

D.2 Hasil Wawancara pada Siswa

Tujuan wawancara: untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa selama pembelajaran sebelum diterapkan metode *role playing* berbantuan media gambar seri

Bentuk wawancara: Wawancara terstruktur

Responden : Siswa kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember

Nama siswa : Khusni Mubarok

No.	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana cara gurumu mengajar di kelas?	Biasanya bu guru menjelaskan materi sekilas lalu menyuruh semua siswa membentuk kelompok dan berdiskusi.
2.	Bagaimana pendapatmu mengenai cara mengajar gurumu ?	Ketika bu guru menjelaskan kadang saya tidak paham dan ketika mendapatkan tugas individu saya susah menyelesaikannya.
3.	Apakah gurumu pernah mengajar menggunakan metode <i>role playing</i> berbantuan gambar seri dalam pembelajaran ?	Sepertinya belum pernah.
4.	Apakah kamu bisa memahami materi yang disampaikan oleh gurumu ?	Kadang paham, kadang juga tidak terlalu paham.

Kesimpulan: Siswa belum sepenuhnya memahami materi ketika guru hanya menerapkan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

Nama siswa : Adinda Misnia Birunisa

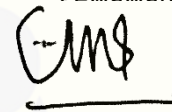
No.	Pertanyaan	Jawaban siswa
1.	Bagaimana cara gurumu mengajar di kelas?	Biasanya bu guru menjelaskan materi sekilas lalu siswa disuruh membentuk kelompok.
2.	Bagaimana pendapatmu mengenai cara mengajar	Mudah dipahami, tetapi kadang saya mengalami kesulitan ketika mengerjakan

No.	Pertanyaan	Jawaban siswa
	gurumu ?	tugas individu.
3.	Apakah gurumu pernah mengajar menggunakan metode <i>role playing</i> berbantuan gambar seri dalam pembelajaran ?	Belum pernah.
4.	Apakah kamu bisa memahami materi yang disampaikan oleh gurumu ?	Alhamdulillah, saya paham.

Kesimpulan: Siswa masih mengalami kendala ketika mendapatkan tugas individu.

Jember, 16 Juli 2019

Dewawancara



Mohammad Iqbal R.
NIM 140210204033

Lampiran E. Hasil Belajar Siswa Prasiklus

**Hasil UTS Siswa Kelas IV
SDN Tanggul Kulon 01 Jember**

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
1.	Adinda Misnia Birunisa	P	100	77		√				T
2.	Angga Hartanto	Dwi L	100	50				√		TT
3.	Aryasatya Teda A.	L	100	75		√				T
4.	Aznil Wahyudi Putra	L	100	85	√					T
5.	Frea Azka N.	Raissa P	100	51				√		TT
6.	Galang A.	Fitrah L	100	46				√		TT
7.	Irwan Priansah	L	100	87	√					T
8.	Ghiffari R.	Abid L	100	56				√		TT
9.	Jihan Zara	Keyla P	100	37					√	TT

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
10.	Juan Mahardika I.	L	100	72		√				T
11.	Kevin Billah Dwi P.N.	L	100	61			√			TT
12.	Khoirun Nisak	L	100	60			√			TT
13.	Khusni Mubarok	L	100	62			√			TT
14.	Kirana Cantika L.	P	100	70		√				T
15.	M. Nur Habibiy	L	100	70		√				T
16.	Malik Farisi K.R.	L	100	77		√				T
17.	Moh. Aviv Nur R.	L	100	75		√				T
18.	M. Fahmi Adeva	L	100	53				√		TT
19.	M. Ririfky F.	L	100	76		√				T
20.	Nadifa Nurul Azmi	P	100	78		√				T
21.	Naufara Santi L.	P	100	63			√			TT
22.	Nittami Aulia B.	P	100	57				√		TT
23.	Nuriafni Y.F.	P	100	77		√				T
24.	Ozil Sabian Adnan S.	L	100	41				√		TT
25.	Queenishia A.S.	P	100	68			√			TT

No.	Nama Siswa		L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
						SB	B	C	K	SK	
26.	Radith	Satya	L	100	79	√					T
A.											
27.	Raditya	Dika	L	100	58				√		TT
F.											
28.	Saidah	Aisyah	P	100	47				√		TT
W.											
29.	Shafa'at		P	100	67			√			TT
Hilma I.A.											
30.	Syafira	Queen	P	100	64			√			TT
C.P.											
31.	Tri	Wulandari	P	100	56				√		TT
Yazid Nadif											
32.	Yazid	Nadif	L	100	82	√					T
Pargata											
33.	Kenzie	Raissa	L	100	64			√			TT
P.											
Jumlah			33	33000		3	11	8	10	1	
Rata-rata											
Kriteria Hasil Belajar Siswa						Kurang					

(Sumber: Dokumen Guru Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember)

Kriteria Hasil Belajar

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat Baik	$80 \leq P_k < 100$
Baik	$70 \leq P_k < 79$
Cukup	$60 \leq P_k < 69$
Kurang	$40 \leq P_k < 59$
Sangat Kurang	$0 \leq P_k < 40$

(Sumber: Mashyud, 2016:286)

Perhitungan persentase hasil belajar UTS siswa secara klasikal (prasiklus):

- Jumlah siswa yang mendapat nilai sangat baik : $\frac{3}{33} \times 100 = 9,10\%$

- Jumlah siswa yang mendapat nilai baik : $\frac{11}{33} \times 100 = 33,33\%$
- Jumlah siswa yang mendapat nilai cukup : $\frac{8}{33} \times 100 = 24,24\%$
- Jumlah siswa yang mendapat nilai kurang : $\frac{10}{33} \times 100 = 30,30\%$
- Tidak ada siswa dengan kategori sangat kurang. : $\frac{1}{33} \times 100 = 3,03\%$
- Siswa yang tuntas (T) sebanyak 14 siswa atau sebesar 42,43%.
- Siswa yang tidak tuntas (TT) sebanyak 19 siswa atau sebesar 57,57%.

Lampiran F. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tanggul Kulon 01 Jember

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
1.	Adinda Misnia Birunisa	P	100	77		√				T
2.	Angga Hartanto	Dwi L	100	50				√		TT
3.	Aryasatya Teda A.	L	100	75		√				T
4.	Aznil Wahyudi Putra	L	100	85	√					T
5.	Frea Azka N.	Raissa P	100	51				√		TT
6.	Galang A.	Fitrah L	100	55				√		TT
7.	Irwan Priansah	L	100	88	√					TT
8.	Ghiffari R.	Abid L	100	56				√		TT
9.	Jihan Zara	Keyla P	100	55				√		TT

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
10.	Juan Mahardika I.	L	100	72		√				T
11.	Kevin Billah Dwi P.N.	L	100	72		√				T
12.	Khoirun Nisak	L	100	60			√			TT
13.	Khusni Mubarok	L	100	62			√			TT
14.	Kirana Cantika L.	P	100	73		√				T
15.	M. Nur Habibiy	L	100	70		√				T
16.	Malik Farisi K.R.	L	100	77		√				T
17.	Moh. Aviv Nur R.	L	100	75		√				T
18.	M. Fahmi Adeva	L	100	53				√		TT
19.	M. Ririfky F.	L	100	76		√				T
20.	Nadifa Nurul Azmi	P	100	78		√				T
21.	Naufara Santi L.	P	100	75		√				T
22.	Nittami Aulia B.	P	100	57				√		TT
23.	Nuriafni Y.F.	P	100	77		√				T
24.	Ozil Sabian Adnan S.	L	100	54				√		TT
25.	Queenishia A.S.	P	100	73		√				T

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
26.	Radith Satya A.	L	100	81	√					T
27.	Raditya Dika F.	L	100	58				√		TT
28.	Saidah Aisyah W.	P	100	50				√		TT
29.	Shafa'at Hilma I.A.	P	100	82		√				T
30.	Syafira Queen C.P.	P	100	64			√			TT
31.	Tri Wulandari Yazid Nadif	P	100	56				√		TT
32.	Yazid Nadif Pargata	L	100	82	√					T
33.	Kenzie Raissa P.	L	100	64			√			TT
Jumlah		33	33000		4	14	4	11	0	
Rata-rata										
Kriteria Hasil Belajar Siswa				Kurang						

Kriteria Hasil Belajar

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat Baik	$80 \leq Pk < 100$
Baik	$70 \leq Pk < 79$
Cukup	$60 \leq Pk < 69$
Kurang	$40 \leq Pk < 59$
Sangat Kurang	$0 \leq Pk < 40$

(Sumber: Mashyud, 2016:286)

Perhitungan persentase hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I:

- Jumlah siswa yang mendapat nilai sangat baik : $\frac{4}{33} \times 100 = 12,12\%$

- Jumlah siswa yang mendapat nilai baik : $\frac{14}{33} \times 100 = 42,43\%$
- Jumlah siswa yang mendapat nilai cukup : $\frac{4}{33} \times 100 = 12,12\%$
- Jumlah siswa yang mendapat nilai kurang : $\frac{11}{33} \times 100 = 33,33\%$
- Tidak ada siswa dengan kategori sangat kurang. : $\frac{0}{33} \times 100 = 0\%$
- Siswa yang tuntas (T) sebanyak 18 siswa atau sebesar 54,55%.
- Siswa yang tidak tuntas (TT) sebanyak 15 siswa atau sebesar 45,45%.



Lampiran F. Silabus Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN Tanggul Kulon 01 Jember

Mata Pelajaran : Tematik

Kelas/ Semester : IV/ II

Tema/Subtema : Selalu Berhemat Energi/Manfaat Energi

Alokasi Waktu : 6 x 35 Menit

Kompetensi Inti :

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

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air	1. Hak dan kewajiban dalam menghemat energi 2. Melaksanakan hak dan kewajiban dengan seimbang	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran terkait hak dan kewajiban • Mendiskusikan hak dan kewajiban siswa di sekolah, di masyarakat dan di rumah. • Menuliskan hak dan kewajiban siswa di sekolah, di masyarakat dan di rumah. • Mengamati gambar beragam aktivitas, dan mengidentifikasi sumber energi dan perubahan bentuk energi yang terjadi. • Mendiskusikan manfaat energi dalam kehidupan sehari hari • Menuliskan manfaat energi dalam kehidupan sehari hari 	1. Tes tulis 2. Observasi	6x35 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Buku teks pelajaran tematik kelas IV tema 2 • Lingkungan sekitar • Media gambar seri
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.					
IPA	3.5 Memahami berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	1. Manfaat perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	1. Potensi sumber daya tanaman obat 2. Potensi sumber daya batu bara 3. Manfaat batu bara dan pengaruhnya bagi kegiatan ekonomi masyarakat				
	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.					
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Memahami tanda tempo dan tinggi rendah nada.	1. Tinggi rendah nada dalam lagu 2. Tanda dalam notasi angka 3. Menyanyikan syair lagu Menanam Jagung				
	4.2 Menampilkan tempo lambat, sedang dan cepat melalui lagu.	4. Apresiasi Seni Musik 5. Birama 4/4 pada lagu Aku Anak Indonesia 6. Menyanyikan notasi syair lagu Aku Anak				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	
		Indonesia					
	4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.						
Bahasa Indonesia	3.1 Menemutunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami teks petunjuk 2. Membuat layang-layang berdasarkan teks petunjuk 3. Menulis teks petunjuk percobaan 4. Membuat poster 5. Teks petunjuk dalam bentuk gambar 					
	4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulis.						
	3.4 Membandingkan teks petunjuk penggunaan dua						

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	alat yang sama dan berbeda.					
	4.4 Menyajikan teks petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.					
Ilmu Pengetahuan Alam	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber energi alternatif 2. Percobaan energi alternatif 3. Membuat laporan percobaan 				
	4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	1. Pemanfaatan sumber daya alam sebagai sumber energi alternatif 2. Pemanfaatan tanaman jarak sebagai sumber energi alternatif dan untuk kegiatan ekonomi				

Lampiran G. RPP Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Tanggul Kulon 01
Kelas/Semester : IV/I
Mata Pelajaran : Tematik
Tema/Subtema : Selalu Berhemat Energi/Manfaat Energi
Waktu : 6 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiataannya, serta benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
PPKn 2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air	2.2.1 Datang tepat waktu dan mengerjakan tugas dengan baik

Kompetensi Dasar	Indikator
<p>4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>4.2.1 Menampilkan drama bermain peran yang berkaitan tentang hak dan kewajiban</p>
<p>IPA</p> <p>3.5 Memahami berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>3.5.1 Mengidentifikasi manfaat perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari</p>
<p>IPS</p> <p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan bermain peran, siswa mampu mengidentifikasi hak dan kewajiban dalam masyarakat

2. Dengan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi manfaat perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
3. Setelah pengamatan, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan tentang berbagai perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari dengan sistematis.
4. Dengan diskusi dan pemecahan masalah, siswa mampu mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Hak dan Kewajiban (Terlampir)

E. PENDEKATAN DAN METODE

1. Pendekatan : Scientific
2. Metode : Role Playing

F. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Selalu Berhemat Energi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev 2017).
2. Buku Siswa Tema : *Selalu Berhemat Energi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev 2017).
3. Gambar Seri

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru bersama siswa berdoa bersama.	10 – 15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru mengecek daftar hadir siswa. 4. Guru memberikan apersepsi yang berhubungan dengan materi sebelumnya. 5. Guru menyampaikan tema, sub tema, dan tujuan pembelajaran. 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diingatkan kembali materi tentang berbagai sumber energi pada pembelajaran sebelumnya. 2. Sebagai kegiatan pembuka, guru menampilkan gambar seri dan siswa secara berpasangan diminta untuk bermain peran sesuai dengan apa yang di gambar seri. 3. Siswa diminta untuk menuliskan hak dan kewajiban siswa di sekolah, di masyarakat dan di rumah. 4. Siswa secara berpasangan saling mendiskusikan jawaban. 5. Siswa mengamati gambar beragam aktivitas, dan mengidentifikasi sumber energi dan perubahan bentuk energi yang terjadi. 6. Siswa menuliskan dalam tabel yang tersedia. 	180 menit
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan, siswa mencatat. 2. Siswa memberikan soal evaluasi, siswa menjawab. 3. Guru memberikan PR kepada siswa. 4. Tindak lanjut dan saran. 5. Guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama. 	10 - 15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	6. Guru memberikan salam, siswa menjawab.	

H. PENILAIAN

1. **Penilaian Sikap** (Terlampir)
2. **Penilaian Pengetahuan** (Terlampir)
3. **Penilaian Keterampilan** (Terlampir)

Lampiran H. Materi Pembelajaran Siklus I

H.1 Siklus I Pertemuan 1

HAK DAN KEWAJIBAN

Setiap manusia memiliki hak dan kewajiban termasuk juga anak. Hak adalah segala sesuatu yang harus diterima. Sementara itu, kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan menurut aturan yang berlaku. Kewajiban dan hak harus dilaksanakan dengan seimbang agar tidak terjadi ketimpangan. Hak diperoleh setelah melaksanakan kewajiban. Berikut adalah hak dan kewajiban anak di rumah, di sekolah, dan di lingkungan.

A. Hak Anak di Rumah

1. Hak Mendapatkan Kasih Sayang

Seperti telah diuraikan di atas, mendapatkan kasih sayang adalah hak anak. Saat masih kecil, ibu selalu menyuapi, menjaga, dan memeluk dengan penuh kasih sayang dan ayah selalu mengajak bermain. Setelah anak tumbuh besar, kedua orang tua akan tetap menyayangi, walaupun dengan cara yang berbeda. Ibu tidak lagi menyuapi, tetapi ia selalu menyiapkan makanan yang bergizi agar anak dapat tumbuh sehat dan kuat. Ayah juga selalu bekerja keras mencari nafkah agar kebutuhan keluarga dapat terpenuhi. Kasih sayang yang telah diberikan oleh orang tua harus disyukuri dengan cara menghormati dan menghargai mereka. Sebagai anak kita juga harus berterima kasih atas segala bentuk kasih sayang yang telah mereka berikan.

2. Hak Mendapatkan Perlindungan

Apa yang dirasakan saat harus berjalan di bawah terik matahari? Tentu akan merasa kepanasan. Dan apa pula yang dirasakan saat harus berjalan di bawah hujan deras? Tentu kita akan kedinginan dan bisa jatuh sakit. Artinya, manusia membutuhkan perlindungan dari segala hal yang dapat membahayakan dan membuat kita sakit. Anak juga berhak mendapatkan perlindungan berupa tempat tinggal yang sehat dan nyaman, baju yang layak, serta keamanan agar dapat tumbuh dengan baik. Orang tua berkewajiban memberikan perlindungan tersebut sesuai dengan kemampuannya.

3. Hak untuk Bermain

Tentu kita dapat merasakan, betapa bahagianya saat bermain dengan teman-teman. Kita dapat melakukan berbagai hal yang kita sukai. Masa anak-anak adalah masa bermain yang akan dilewati oleh setiap orang. Bermain adalah hak setiap anak. Saat bermain, seringkali anak membuat ruangan menjadi kacau atau berantakan. Oleh karena itu, setelah selesai bermain, ia berkewajiban merapikan kembali ruangan dan barang-barang yang telah dipakai. Setelah dirapikan, ruangan kembali bersih dan rapi sehingga semua orang merasa nyaman.

4. Hak Mendapatkan Kesehatan

Kesehatan adalah sesuatu yang sangat penting bagi kita. Saat tubuh kita sehat, kita dapat belajar, bermain, dan mengerjakan segala sesuatu dengan nyaman. Sebaliknya, saat tubuh kita sakit, kita tidak mungkin dapat belajar dengan baik. Kita juga tidak mungkin bisa bermain saat badan kita sakit. Kesehatan adalah hak anak. Saat sakit anak berhak mendapatkan pengobatan yang terbaik agar bisa kembali sehat.

5. Hak Mendapatkan Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar agar setiap anak agar dapat tumbuh menjadi orang yang berguna. Orang tua mendidik kita di rumah dan menyekolahkan kita untuk mendapatkan pendidikan yang terbaik.

B. Kewajiban Anak di Rumah

1. Kewajiban Belajar

Anak memiliki hak untuk bermain, tetapi ia juga tidak boleh melupakan kewajibannya untuk belajar. Belajar sangat penting bagi anak agar dapat menjadi anak yang memiliki kemampuan dan pengetahuan sebagai bekal hidupnya kelak. Belajar juga mendidik anak menjadi manusia yang berakhlak mulia yang sesuai dengan harapan agama dan masyarakat.

2. Kewajiban Membantu Orang Tua

Setiap orang tua tentu sangat menyayangi anak-anaknya. Orang tua bekerja keras mencari nafkah, melindungi, dan mendidik anak-anaknya agar kelak menjadi anak yang mandiri dan berguna. Oleh karena itu, setiap anak berkewajiban membantu orang tua di rumah sesuai dengan kemampuannya.

H.2 Siklus I Pertemuan 2

HAK DAN KEWAJIBAN

A. Hak Anak di Sekolah

1. Hak Mendapatkan Pendidikan

Sekolah adalah tempat bagi setiap anak untuk belajar. Berbagai fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah dapat digunakan untuk menunjang kelancaran belajar anak. Sekolah berkewajiban memberikan pendidikan terbaik bagi seluruh siswa-siswanya.

2. Hak Mendapatkan Kasih Sayang

Di sekolah anak-anak berhak mendapatkan kasih sayang dari guru sebagai pendidik mereka. Dengan suasana yang penuh kasih sayang proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan anak dapat belajar dengan lebih maksimal. Kasih sayang yang diberikan guru juga akan menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa saling menyayangi di antara siswa-siswa di sekolah.

3. Hak Mendapatkan Perlindungan

Mendapatkan perlindungan berupa rasa aman dan nyaman saat belajar di sekolah juga hak dari setiap anak. Di sekolah, tidak boleh ada anak yang merasa terganggu atau terancam oleh anak lainnya. Sekolah berkewajiban menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan agar setiap siswa dapat belajar dengan tenang.

B. Kewajiban Anak di Sekolah

1. Mematuhi Tata Tertib Sekolah

Setiap sekolah memiliki tata tertib agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Setiap warga sekolah, termasuk siswa wajib mengikuti semua tata tertib yang dikeluarkan sekolah. Contoh tata tertib yang harus dipatuhi oleh siswa adalah menggunakan seragam yang lengkap dan tidak terlambat datang ke sekolah.

2. Menghormati dan Mematuhi Nasehat Guru

Guru adalah orang yang telah mendidik siswa dengan penuh kasih sayang. Guru juga telah mendidik siswa dengan segala ilmu yang dimilikinya agar kelak menjadi orang yang memiliki pengetahuan dan keahlian. Oleh karena itu, siswa harus senantiasa menghormati dan mematuhi nasehat guru sebagai orang tua siswa di sekolah.

3. Menjaga Kebersihan Sekolah

Menjaga kebersihan sekolah adalah kewajiban setiap warga sekolah, termasuk siswa-siswanya. Keadaan sekolah yang terjaga kebersihannya akan membuat suasana belajar menjadi nyaman. Kebiasaan baik menjaga kebersihan sekolah juga akan menumbuhkan kesadaran pada diri siswa untuk senantiasa menjaga kebersihan di mana pun mereka berada.

C. Hak dan Kewajiban Anak di Masyarakat

Anak-anak merupakan bagian dari warga masyarakat. Oleh karena itu, anak juga memiliki hak dan kewajiban di lingkungan masyarakat. Anak berhak mengembangkan kemampuannya di masyarakat, baik dalam bentuk hobi atau kegemaran ataupun kemampuan bersosialisasi. Lingkungan masyarakat juga berkewajiban memberikan fasilitas yang memadai bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi mereka.

Lampiran I. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus I

Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus I

Nama Sekolah : SDN Tanggul 01 Tanggul

Kelas/ Semester : IV (Empat)/ 1 (Satu)

Tema : Selalu Berhemat Energi

Tabel Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus I (Objektif)

Indikator	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan			Skor
		C1	C2	C3	
Memberikan contoh hak siswa di sekolah	4	√			1
Memberikan contoh hak siswa terhadap lingkungan hidup	2		√		1
Memberikan contoh kewajiban setiap orang di rumah	3	√			1
Mengidentifikasi kewajiban setiap orang dalam menghemat energi	1	√			1
	10			√	1
Memberikan contoh kewajiban setiap orang terhadap lingkungan hidup	5		√		1
Memberikan contoh kewajiban warga negara dalam memanfaatkan energi	6		√		1
Mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan hemat energi	8		√		1

Indikator	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan			Skor
		C1	C2	C3	
Menyebutkan pihak yang wajib menjaga kelestarian sumber energi	9		√		1
Menyebutkan upaya menghemat energi	7		√		1
Jumlah Soal		3	6	1	10

Tabel Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus I (Subjektif)

Indikator	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan			Skor
		C1	C2	C3	
Menjelaskan definisi hak dan kewajiban	1		√		3
Menyebutkan hak setiap orang terhadap energi	3	√			3
	4	√			3
	7		√		
Menjelaskan tanggung jawab setiap orang terhadap lingkungan hidup	2		√		3
Menyebutkan upaya melestarikan lingkungan	5			√	3
Menjelaskan konsekuensi yang akan ditanggung seseorang jika tidak menjalankan hak dan kewajiban	6			√	3

Indikator	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan			Skor
		C1	C2	C3	
Menjelaskan cara melaksanakan hak dan kewajiban dalam masyarakat	8			√	3
Menjelaskan hak dan kewajiban dalam menggunakan air	10			√	3
Menyebutkan upaya menghemat energi	9		√		3
Jumlah Soal		2	4	4	30

$$\text{Nilai Akhir Siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh Siswa}}{\text{Skor Maksimal (30)}} \times 100$$

Lampiran J. Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban

J.1 Soal Evaluasi

A. Berilah tanda silang (x) a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1. Berikut ini yang termasuk contoh kewajiban kita dalam menghemat energi yaitu
 - a. membersihkan lingkungan dari sampah
 - b. mematikan lampu di siang hari
 - c. melakukan penghijauan
 - d. membuang sampah pada tempatnya
2. Salah satu contoh hak kita terhadap lingkungan hidup adalah
 - a. menikmati udara bersih yang bebas polusi
 - b. membuang sampah pada tempatnya
 - c. mengurangi penyebab polusi
 - d. memperindah lingkungan
3. Contoh kewajiban kita terhadap air di rumah adalah
 - a. mematikan kran jika tidak dipakai
 - b. menggunakan air dengan sesuka hati
 - c. bermain air sesukanya
 - d. menyiram tanaman di siang hari
4. Seorang murid akan mendapat haknya setelah melaksanakan kewajiban. Salah satu hak murid di sekolah adalah
 - a. menghormati guru
 - b. mengikuti upacara
 - c. mendapat bimbingan dari guru
 - d. bermain di kelas saat pelajaran
5. Salah satu wujud kewajiban terhadap lingkungan dengan cara
 - a. membuang sampah ke sungai

- b. menebang pohon sembarangan
 - c. mencoret-coret tembok
 - d. membuang sampah pada tempatnya
6. Kewajiban warga negara dalam menggunakan listrik adalah
- a. menggunakan mesin cuci untuk pakaian sedikit
 - b. menggunakan listrik saat diperlukan
 - c. menyalakan lampu saat siang hari
 - d. menyalakan lampu selama 24 jam
7. Sumber energi memiliki banyak sekali manfaat dalam kehidupan kita, untuk itu kita wajib untuk
- a. menjaganya
 - b. menjualnya
 - c. menghematnya
 - d. Menggunakannya
8. Salah satu bentuk perilaku yang mencerminkan hemat energi adalah
- a. mematikan lampu di siang hari
 - b. menonton televisi sampai ketiduran
 - c. menyalakan kran air saat bak mandi masih terisi penuh
 - d. memakai kertas kosong untuk bermain
9. Menjaga kelestarian sumber energi merupakan kewajiban bagi
- a. anak sekolah
 - b. orang tua
 - c. petani
 - d. semua orang
10. Kewajiban setiap orang terhadap sumber energi yang ada di sekitarnya adalah
- a. mengelola energi dengan bijaksana
 - b. menghamburkan energi
 - c. membuang-buang energi
 - d. membiarkan tidak terpakai

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan hak dan kewajiban?
Jawab :
2. Jelaskan bentuk tanggung jawabmu terhadap lingkungan hidup!
Jawab :
3. Berikan contoh hak seorang anak dalam menggunakan energi listrik !
Jawab :
4. Sebutkan contoh hak kita terhadap energi !
Jawab :
5. Sebutkan sikap-sikap dalam melestarikan lingkungan !
Jawab :
6. Apa yang terjadi, jika kita tidak mendapatkan hak dan tidak menjalankan kewajiban?
Jawab :
7. Apa hak dan kewajiban kita terhadap penggunaan minyak bumi?
Jawab :
8. Bagaimana cara melaksanakan hak dan kewajiban dalam masyarakat?
Jawab :
9. Sebutkan tiga cara menghemat air dalam kehidupan sehari-hari !
Jawab :
10. Jelaskan hak dan kewajiban kita dalam penggunaan air !
Jawab :

J.2 Kunci Jawaban

A. Soal Pilihan Ganda

1. b. mematikan lampu di siang hari
2. a. menikmati udara bersih yang bebas polusi
3. a. mematikan kran jika tidak dipakai
4. c. mendapat bimbingan dari guru

5. d. membuang sampah pada tempatnya
6. b. menggunakan listrik saat diperlukan
7. c. menghematnya
8. a. mematikan lampu di siang hari
9. d. semua orang
10. a. mengelola energi dengan bijaksana

B. Soal Uraian

1. Hak adalah sesuatu yang layak kita terima. Kewajiban adalah sesuatu yang harus kita kerjakan.
2. Menjaga dan melestarikan
3. Mematikan televisi jika tidak ditonton
4. Mendapatkan energi listrik untuk kebutuhan sehari-hari
5. Membuang sampah pada tempatnya, melakukan reboisasi
6. Hidup menjadi tidak selaras
7. Menggunakan seperlunya
8. Dilakukan dengan seimbang
9. Menutup kran jika tidak dipakai, tidak menyiram tanaman setiap hari, dan tidak menggunakan air secara berlebihan
10. Hak kita yaitu mendapatkan air bersih. Kewajiban kita yaitu menghemat air.

Lampiran K. Hasil Belajar Siswa Siklus I

**Hasil Belajar Siswa Kelas IV
SDN Tanggul Kulon 01 Jember**

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
1.	Adinda Misnia Birunisa	P	100	77		√				T
2.	Angga Hartanto	Dwi L	100	50				√		TT
3.	Aryasatya Teda A.	L	100	75		√				T
4.	Aznil Wahyudi Putra	L	100	85	√					T
5.	Frea Raissa	P	100	51				√		TT

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
	Azka N.									
6.	Galang Fitrah A.	L	100	55				√		TT
7.	Irwan Priansah	L	100	88	√					TT
8.	Ghiffari Abid R.	L	100	56				√		TT
9.	Jihan Keyla Zara	P	100	55				√		TT
10.	Juan Mahardika I.	L	100	72		√				T
11.	Kevin Billah Dwi P.N.	L	100	72		√				T
12.	Khoirun Nisak	L	100	60				√		TT
13.	Khusni Mubarak	L	100	62				√		TT
14.	Kirana Cantika L.	P	100	73		√				T
15.	M. Nur Habibiy	L	100	70		√				T
16.	Malik Al Farisi K.R.	L	100	77		√				T
17.	Moh. Aviv Nur R.	L	100	75		√				T
18.	M. Fahmi	L	100	53				√		TT

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
Adeva										
19.	M. Ririfky F.	L	100	76		√				T
20.	Nadifa Nurul	P	100	78		√				T
Azmi										
21.	Naufara Santi	P	100	75		√				T
L.										
22.	Nittami Aulia	P	100	57				√		TT
B.										
23.	Nuriafni Y.F.	P	100	77		√				T
24.	Ozil Sabian	L	100	54				√		TT
Adnan S.										
25.	Queenishia	P	100	73		√				T
A.S.										
26.	Radith Satya	L	100	81	√					T
A.										
27.	Raditya Dika	L	100	58				√		TT
F.										
28.	Saidah Aisyah	P	100	50				√		TT
W.										
29.	Shafa'at	P	100	82		√				T
Hilma I.A.										
30.	Syafira Queen	P	100	64				√		TT
C.P.										
31.	Tri Wulandari	P	100	56				√		TT
Yazid Nadif										
32.	Yazid Nadif	L	100	82	√					T

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
	Pargata									
33.	Kenzie Raissa P.	L	100	64		√				TT
Jumlah		33	33000		4	14	4	11	0	
Rata-rata										
Kriteria Hasil Belajar Siswa				Cukup						

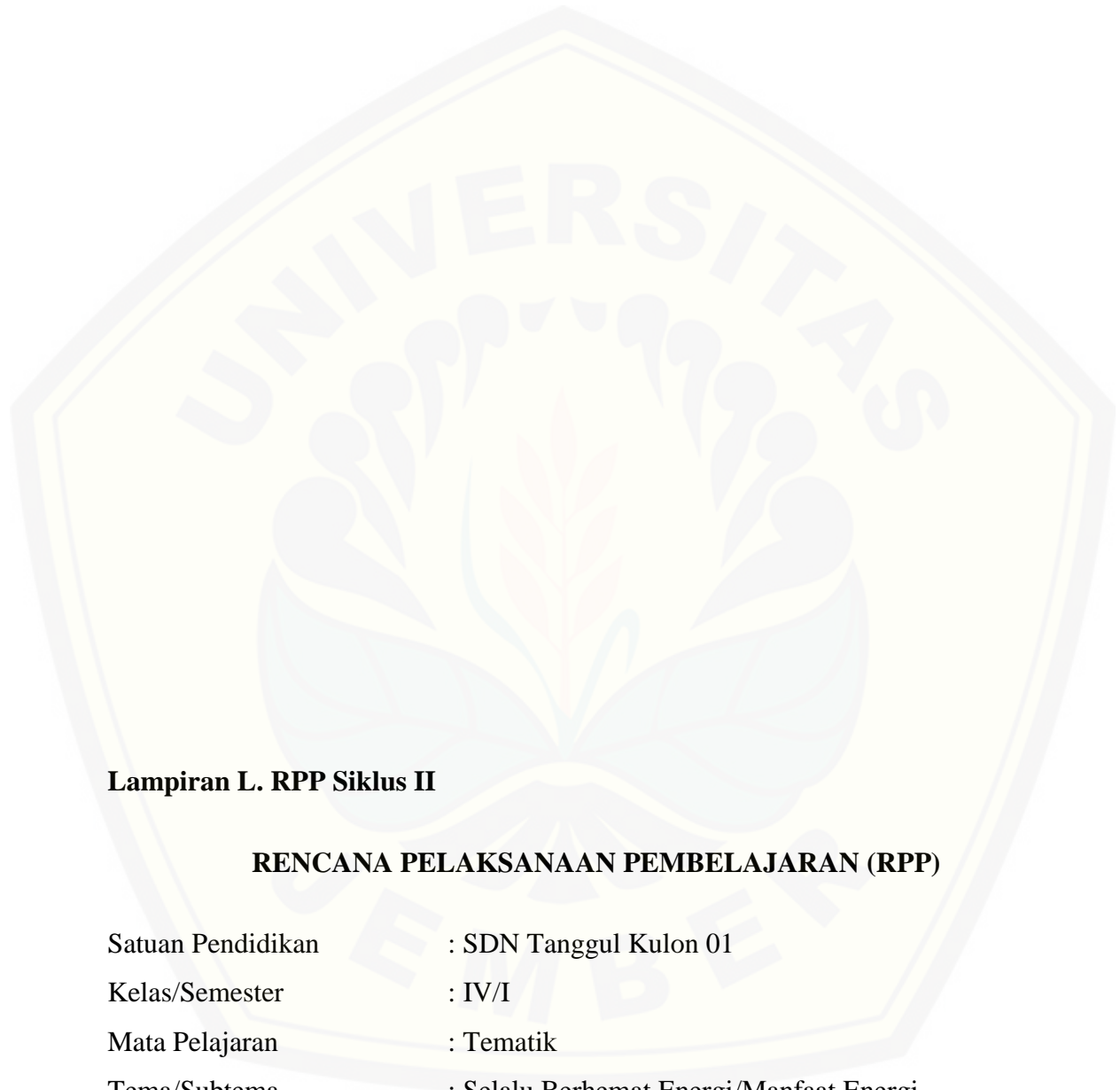
Kriteria Hasil Belajar

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat Baik	$80 \leq P_k < 100$
Baik	$70 \leq P_k < 79$
Cukup	$60 \leq P_k < 69$
Kurang	$40 \leq P_k < 59$
Sangat Kurang	$0 \leq P_k < 40$

(Sumber: Mashyud, 2016:286)

Perhitungan persentase hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I:

- Jumlah siswa yang mendapat nilai sangat baik : $\frac{4}{33} \times 100 = 12,12\%$
- Jumlah siswa yang mendapat nilai baik : $\frac{14}{33} \times 100 = 42,43\%$
- Jumlah siswa yang mendapat nilai cukup : $\frac{4}{33} \times 100 = 12,12\%$
- Jumlah siswa yang mendapat nilai kurang : $\frac{11}{33} \times 100 = 33,33\%$
- Tidak ada siswa dengan kategori sangat kurang. : $\frac{0}{33} \times 100 = 0\%$
- Siswa yang tuntas (T) sebanyak 18 siswa atau sebesar 54,55%.
- Siswa yang tidak tuntas (TT) sebanyak 15 siswa atau sebesar 45,45%.



Lampiran L. RPP Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Tanggul Kulon 01
Kelas/Semester : IV/I
Mata Pelajaran : Tematik
Tema/Subtema : Selalu Berhemat Energi/Manfaat Energi
Waktu : 6 x 35 Menit

C. Kompetensi Inti

5. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiataannya, serta benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

D. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
PPKn 2.2 Menunjukkan sikap disiplin dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat sebagai wujud cinta tanah air 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	2.2.1 Datang tepat waktu dan mengerjakan tugas dengan baik 4.2.1 Menampilkan drama bermain peran yang berkaitan tentang hak dan kewajiban
IPA 3.5 Memahami berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari,	3.5.1 Mengidentifikasi manfaat perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari

Kompetensi Dasar	Indikator
panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Melalui kegiatan bermain peran, siswa mampu mengidentifikasi hak dan kewajiban dalam masyarakat
6. Dengan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi manfaat perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
7. Setelah pengamatan, siswa mampu menyajikan laporan hasil pengamatan tentang berbagai perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari dengan sistematis.
8. Dengan diskusi dan pemecahan masalah, siswa mampu mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dengan tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Hak dan Kewajiban (Terlampir)

E. PENDEKATAN DAN METODE

1. Pendekatan : Scientific
2. Metode : Role Playing

F. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Selalu Berhemat Energi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev 2017).
2. Buku Siswa Tema : *Selalu Berhemat Energi* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev 2017).
3. Gambar Seri

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengucapkan salam. 7. Guru bersama siswa berdoa bersama. 8. Guru mengecek daftar hadir siswa. 9. Guru memberikan apersepsi yang berhubungan dengan materi sebelumnya. 10. Guru menyampaikan tema, sub tema, dan tujuan pembelajaran. 	10 – 15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa diingatkan kembali materi tentang berbagai sumber energi pada pembelajaran sebelumnya. 8. Sebagai kegiatan pembuka, guru menampilkan gambar seri dan siswa secara berpasangan diminta untuk bermain peran sesuai dengan apa yang di gambar seri. 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>9. Siswa diminta untuk menuliskan hak dan kewajiban siswa di sekolah, di masyarakat dan di rumah.</p> <p>10. Siswa secara berpasangan saling mendiskusikan jawaban.</p> <p>11. Siswa mengamati gambar beragam aktivitas, dan mengidentifikasi sumber energi dan perubahan bentuk energi yang terjadi.</p> <p>12. Siswa menuliskan dalam tabel yang tersedia.</p>	
Akhir	<p>7. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan, siswa mencatat.</p> <p>8. Siswa memberikan soal evaluasi, siswa menjawab.</p> <p>9. Guru memberikan PR kepada siswa.</p> <p>10. Tindak lanjut dan saran.</p> <p>11. Guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama.</p> <p>12. Guru memberikan salam, siswa menjawab.</p>	10 - 15 menit

H. PENILAIAN

1. **Penilaian Sikap** (Terlampir)
2. **Penilaian Pengetahuan** (Terlampir)
3. **Penilaian Keterampilan** (Terlampir)

Lampiran M. Materi Pembelajaran Siklus II

M.1 Siklus II Pertemuan 1

HAK DAN KEWAJIBAN

Setiap manusia memiliki hak dan kewajiban termasuk juga anak. Hak adalah segala sesuatu yang harus diterima. Sementara itu, kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan menurut aturan yang berlaku. Kewajiban dan hak harus dilaksanakan dengan seimbang agar tidak terjadi ketimpangan. Hak diperoleh setelah melaksanakan kewajiban. Berikut adalah hak dan kewajiban anak di rumah, di sekolah, dan di lingkungan.

D. Hak Anak di Rumah

6. Hak Mendapatkan Kasih Sayang

Seperti telah diuraikan di atas, mendapatkan kasih sayang adalah hak anak. Saat masih kecil, ibu selalu menyuapi, menjaga, dan memeluk dengan penuh kasih sayang dan ayah selalu mengajak bermain. Setelah anak tumbuh besar, kedua orang tua akan tetap menyayangi, walaupun dengan cara yang berbeda. Ibu tidak lagi menyuapi, tetapi ia selalu menyiapkan makanan yang bergizi agar anak dapat tumbuh sehat dan kuat. Ayah juga selalu bekerja keras mencari nafkah agar kebutuhan keluarga dapat terpenuhi. Kasih sayang yang telah diberikan oleh orang tua harus disyukuri dengan cara menghormati dan menghargai mereka. Sebagai anak kita juga harus berterima kasih atas segala bentuk kasih sayang yang telah mereka berikan.

7. Hak Mendapatkan Perlindungan

Apa yang dirasakan saat harus berjalan di bawah terik matahari? Tentu akan merasa kepanasan. Dan apa pula yang dirasakan saat harus berjalan di bawah hujan

deras? Tentu kita akan kedinginan dan bisa jatuh sakit. Artinya, manusia membutuhkan perlindungan dari segala hal yang dapat membahayakan dan membuat kita sakit. Anak juga berhak mendapatkan perlindungan berupa tempat tinggal yang sehat dan nyaman, baju yang layak, serta keamanan agar dapat tumbuh dengan baik. Orang tua berkewajiban memberikan perlindungan tersebut sesuai dengan kemampuannya.

8. Hak untuk Bermain

Tentu kita dapat merasakan, betapa bahagianya saat bermain dengan teman-teman. Kita dapat melakukan berbagai hal yang kita sukai. Masa anak-anak adalah masa bermain yang akan dilewati oleh setiap orang. Bermain adalah hak setiap anak. Saat bermain, seringkali anak membuat ruangan menjadi kacau atau berantakan. Oleh karena itu, setelah selesai bermain, ia berkewajiban merapikan kembali ruangan dan barang-barang yang telah dipakai. Setelah dirapikan, ruangan kembali bersih dan rapi sehingga semua orang merasa nyaman.

9. Hak Mendapatkan Kesehatan

Kesehatan adalah sesuatu yang sangat penting bagi kita. Saat tubuh kita sehat, kita dapat belajar, bermain, dan mengerjakan segala sesuatu dengan nyaman. Sebaliknya, saat tubuh kita sakit, kita tidak mungkin dapat belajar dengan baik. Kita juga tidak mungkin bisa bermain saat badan kita sakit. Kesehatan adalah hak anak. Saat sakit anak berhak mendapatkan pengobatan yang terbaik agar bisa kembali sehat.

10. Hak Mendapatkan Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar agar setiap anak agar dapat tumbuh menjadi orang yang berguna. Orang tua mendidik kita di rumah dan menyekolahkan kita untuk mendapatkan pendidikan yang terbaik.

B. Kewajiban Anak di Rumah

3. Kewajiban Belajar

Anak memiliki hak untuk bermain, tetapi ia juga tidak boleh melupakan kewajibannya untuk belajar. Belajar sangat penting bagi anak agar dapat menjadi anak yang memiliki kemampuan dan pengetahuan sebagai bekal hidupnya kelak. Belajar juga mendidik anak menjadi manusia yang berakhlak mulia yang sesuai dengan harapan agama dan masyarakat.

4. Kewajiban Membantu Orang Tua

Setiap orang tua tentu sangat menyayangi anak-anaknya. Orang tua bekerja keras mencari nafkah, melindungi, dan mendidik anak-anaknya agar kelak menjadi anak yang mandiri dan berguna. Oleh karena itu, setiap anak berkewajiban membantu orang tua di rumah sesuai dengan kemampuannya.

M.2 Siklus II Pertemuan 2

HAK DAN KEWAJIBAN

B. Hak Anak di Sekolah

4. Hak Mendapatkan Pendidikan

Sekolah adalah tempat bagi setiap anak untuk belajar. Berbagai fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah dapat digunakan untuk menunjang kelancaran belajar anak. Sekolah berkewajiban memberikan pendidikan terbaik bagi seluruh siswa-siswanya.

5. Hak Mendapatkan Kasih Sayang

Di sekolah anak-anak berhak mendapatkan kasih sayang dari guru sebagai pendidik mereka. Dengan suasana yang penuh kasih sayang proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan anak dapat belajar dengan lebih maksimal. Kasih sayang yang diberikan guru juga akan menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa saling menyayangi di antara siswa-siswa di sekolah.

6. Hak Mendapatkan Perlindungan

Mendapatkan perlindungan berupa rasa aman dan nyaman saat belajar di sekolah juga hak dari setiap anak. Di sekolah, tidak boleh ada anak yang merasa

terganggu atau terancam oleh anak lainnya. Sekolah berkewajiban menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan agar setiap siswa dapat belajar dengan tenang.

E. Kewajiban Anak di Sekolah

4. Mematuhi Tata Tertib Sekolah

Setiap sekolah memiliki tata tertib agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Setiap warga sekolah, termasuk siswa wajib mengikuti semua tata tertib yang dikeluarkan sekolah. Contoh tata tertib yang harus dipatuhi oleh siswa adalah menggunakan seragam yang lengkap dan tidak terlambat datang ke sekolah.

5. Menghormati dan Mematuhi Nasehat Guru

Guru adalah orang yang telah mendidik siswa dengan penuh kasih sayang. Guru juga telah mendidik siswa dengan segala ilmu yang dimilikinya agar kelak menjadi orang yang memiliki pengetahuan dan keahlian. Oleh karena itu, siswa harus senantiasa menghormati dan mematuhi nasehat guru sebagai orang tua siswa di sekolah.

6. Menjaga Kebersihan Sekolah

Menjaga kebersihan sekolah adalah kewajiban setiap warga sekolah, termasuk siswa-siswanya. Keadaan sekolah yang terjaga kebersihannya akan membuat suasana belajar menjadi nyaman. Kebiasaan baik menjaga kebersihan sekolah juga akan menumbuhkan kesadaran pada diri siswa untuk senantiasa menjaga kebersihan di mana pun mereka berada.

F. Hak dan Kewajiban Anak di Masyarakat

Anak-anak merupakan bagian dari warga masyarakat. Oleh karena itu, anak juga memiliki hak dan kewajiban di lingkungan masyarakat. Anak berhak mengembangkan kemampuannya di masyarakat, baik dalam bentuk hobi atau kegemaran ataupun kemampuan bersosialisasi. Lingkungan masyarakat juga berkewajiban memberikan fasilitas yang memadai bagi anak-anak untuk mengembangkan potensi mereka.

Lampiran N. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus II

Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus II

Nama Sekolah : SDN Tanggul 01 Tanggul

Kelas/ Semester : IV (Empat)/ 1 (Satu)

Tema : Selalu Berhemat Energi

Tabel Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus II (Objektif)

Indikator	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan			Skor
		C1	C2	C3	
		Memberikan contoh hak siswa di sekolah	4	√	

Indikator	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan			Skor
		C1	C2	C3	
Memberikan contoh hak siswa terhadap lingkungan hidup	2		√		1
Memberikan contoh kewajiban setiap orang di rumah	3	√			1
Mengidentifikasi kewajiban setiap orang dalam menghemat energi	1	√			1
	10			√	1
Memberikan contoh kewajiban setiap orang terhadap lingkungan hidup	5		√		1
Memberikan contoh kewajiban warga negara dalam memanfaatkan energi	6		√		1
Mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan hemat energi	8		√		1
Menyebutkan pihak yang wajib menjaga kelestarian sumber energi	9		√		1
Menyebutkan upaya menghemat energi	7		√		1
Jumlah Soal		3	6	1	10

Tabel Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siklus II (Subjektif)

Indikator	Nomor Soal	Jenjang Kemampuan	Skor
-----------	------------	-------------------	------

		C1	C2	C3	
Menjelaskan definisi hak dan kewajiban	1		√		3
Menyebutkan hak setiap orang terhadap energi	3	√			3
	4	√			3
	7		√		
Menjelaskan tanggung jawab setiap orang terhadap lingkungan hidup	2		√		3
Menyebutkan upaya melestarikan lingkungan	5			√	3
Menjelaskan konsekuensi yang akan ditanggung seseorang jika tidak menjalankan hak dan kewajiban	6			√	3
Menjelaskan cara melaksanakan hak dan kewajiban dalam masyarakat	8			√	3
Menjelaskan hak dan kewajiban dalam menggunakan air	10			√	3
Menyebutkan upaya menghemat energi	9		√		3
Jumlah Soal		2	4	4	30

$$\text{Nilai Akhir Siswa} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh Siswa}}{\text{Skor Maksimal (30)}} \times 100$$

Lampiran O. Soal Evaluasi dan Kunci Jawaban

O.1 Soal Evaluasi

C. Berilah tanda silang (x) a, b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

11. Berikut ini yang termasuk contoh kewajiban kita dalam menghemat energi yaitu
- a. membersihkan lingkungan dari sampah
 - b. mematikan lampu di siang hari
 - c. melakukan penghijauan
 - d. membuang sampah pada tempatnya
12. Salah satu contoh hak kita terhadap lingkungan hidup adalah
- a. menikmati udara bersih yang bebas polusi
 - b. membuang sampah pada tempatnya
 - c. mengurangi penyebab polusi
 - d. memperindah lingkungan

13. Contoh kewajiban kita terhadap air di rumah adalah
 - a. mematikan kran jika tidak dipakai
 - b. menggunakan air dengan sesuka hati
 - c. bermain air sesukanya
 - d. menyiram tanaman di siang hari
14. Seorang murid akan mendapat haknya setelah melaksanakan kewajiban. Salah satu hak murid di sekolah adalah
 - a. menghormati guru
 - b. mengikuti upacara
 - c. mendapat bimbingan dari guru
 - d. bermain di kelas saat pelajaran
15. Salah satu wujud kewajiban terhadap lingkungan dengan cara
 - a. membuang sampah ke sungai
 - b. menebang pohon sembarangan
 - c. mencoret-coret tembok
 - d. membuang sampah pada tempatnya
16. Kewajiban warga negara dalam menggunakan listrik adalah
 - a. menggunakan mesin cuci untuk pakaian sedikit
 - b. menggunakan listrik saat diperlukan
 - c. menyalakan lampu saat siang hari
 - d. menyalakan lampu selama 24 jam
17. Sumber energi memiliki banyak sekali manfaat dalam kehidupan kita, untuk itu kita wajib untuk
 - a. menjaganya
 - b. menjualnya
 - c. menghematnya
 - d. Menggunakannya
18. Salah satu bentuk perilaku yang mencerminkan hemat energi adalah
 - a. mematikan lampu di siang hari

- b. menonton televisi sampai ketiduran
 - c. menyalakan kran air saat bak mandi masih terisi penuh
 - d. memakai kertas kosong untuk bermain
19. Menjaga kelestarian sumber energi merupakan kewajiban bagi
- a. anak sekolah
 - b. orang tua
 - c. petani
 - d. semua orang
20. Kewajiban setiap orang terhadap sumber energi yang ada di sekitarnya adalah
- a. mengelola energi dengan bijaksana
 - b. menghamburkan energi
 - c. membuang-buang energi
 - d. membiarkan tidak terpakai

D. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

10. Apa yang dimaksud dengan hak dan kewajiban?
Jawab :
11. Jelaskan bentuk tanggung jawabmu terhadap lingkungan hidup!
Jawab :
12. Berikan contoh hak seorang anak dalam menggunakan energi listrik !
Jawab :
13. Sebutkan contoh hak kita terhadap energi !
Jawab :
14. Sebutkan sikap-sikap dalam melestarikan lingkungan !
Jawab :
15. Apa yang terjadi, jika kita tidak mendapatkan hak dan tidak menjalankan kewajiban?
Jawab :
16. Apa hak dan kewajiban kita terhadap penggunaan minyak bumi?
Jawab :

17. Bagaimana cara melaksanakan hak dan kewajiban dalam masyarakat?

Jawab :

18. Sebutkan tiga cara menghemat air dalam kehidupan sehari-hari !

Jawab :

10. Jelaskan hak dan kewajiban kita dalam penggunaan air !

Jawab :

O.2 Kunci Jawaban

A. Soal Pilihan Ganda

11. b. mematikan lampu di siang hari
12. a. menikmati udara bersih yang bebas polusi
13. a. mematikan kran jika tidak dipakai
14. c. mendapat bimbingan dari guru
15. d. membuang sampah pada tempatnya
16. b. menggunakan listrik saat diperlukan
17. c. menghematnya
18. a. mematikan lampu di siang hari
19. d. semua orang
20. a. mengelola energi dengan bijaksana

B. Soal Uraian

1. Hak adalah sesuatu yang layak kita terima. Kewajiban adalah sesuatu yang harus kita kerjakan.
2. Menjaga dan melestarikan
3. Mematikan televisi jika tidak ditonton
4. Mendapatkan energi listrik untuk kebutuhan sehari-hari
5. Membuang sampah pada tempatnya, melakukan reboisasi
6. Hidup menjadi tidak selaras
7. Menggunakan seperlunya
8. Dilakukan dengan seimbang

9. Menutup kran jika tidak dipakai, tidak menyiram tanaman setiap hari, dan tidak menggunakan air secara berlebihan
10. Hak kita yaitu mendapatkan air bersih. Kewajiban kita yaitu menghemat air.



Lampiran P. Hasil Belajar Siswa Siklus II

**Hasil Belajar Siswa Kelas IV
SDN Tanggul Kulon 01 Jember**

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
1.	Adinda Misnia Birunisa	P	100	79	√					T
2.	Angga Dwi Hartanto	L	100	67		√				TT
3.	Aryasatya Teda A.	L	100	78		√				T
4.	Aznil Wahyudi Putra	L	100	88	√					T
5.	Frea Raissa Azka N.	P	100	77		√				T
6.	Galang Fitrah A.	L	100	79		√				T
7.	Irwan Priansah	L	100	88	√					T
8.	Ghiffari Abid R.	L	100	58				√		TT
9.	Jihan Keyla Zara	P	100	59				√		TT
10.	Juan Mahardika I.	L	100	79		√				T
11.	Kevin Billah Dwi P.N.	L	100	78		√				T
12.	Khoirun Nisak	L	100	60			√			TT
13.	Khusni Mubarok	L	100	79		√				T
14.	Kirana Cantika L.	P	100	78		√				T

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
15.	M. Nur Habibiy	L	100	75		√				T
16.	Malik Farisi K.R.	Al	L	100	78		√			T
17.	Moh. Nur R.	Aviv	L	100	76		√			T
18.	M. Fahmi Adeva		L	100	68			√		TT
19.	M. Ririfky F.		L	100	79		√			T
20.	Nadifa Azmi	Nurul	P	100	79		√			T
21.	Naufara L.	Santi	P	100	78		√			T
22.	Nittami B.	Aulia	P	100	62			√		TT
23.	Nuriafni Y.F.		P	100	79		√			T
24.	Ozil Adnan S.	Sabian	L	100	77		√			TT
25.	Queenishia A.S.		P	100	75		√			T
26.	Radith A.	Satya	L	100	86	√				T
27.	Raditya F.	Dika	L	100	74		√			T
28.	Saidah W.	Aisyah	P	100	59				√	TT

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai Maksimal	Nilai Siswa	Kategori					Ket
					SB	B	C	K	SK	
29.	Shafa'at Hilma I.A.	P	100	84	√					T
30.	Syafira Queen C.P.	P	100	64		√				TT
31.	Tri Wulandari Yazid Nadif	P	100	74		√				TT
32.	Yazid Nadif Pargata	L	100	85	√					T
33.	Kenzie Raissa P.	L	100	79		√				T
Jumlah		33	33000		4	21	5	3	0	
Rata-rata										
Kriteria Hasil Belajar Siswa				Baik						

Kriteria Hasil Belajar

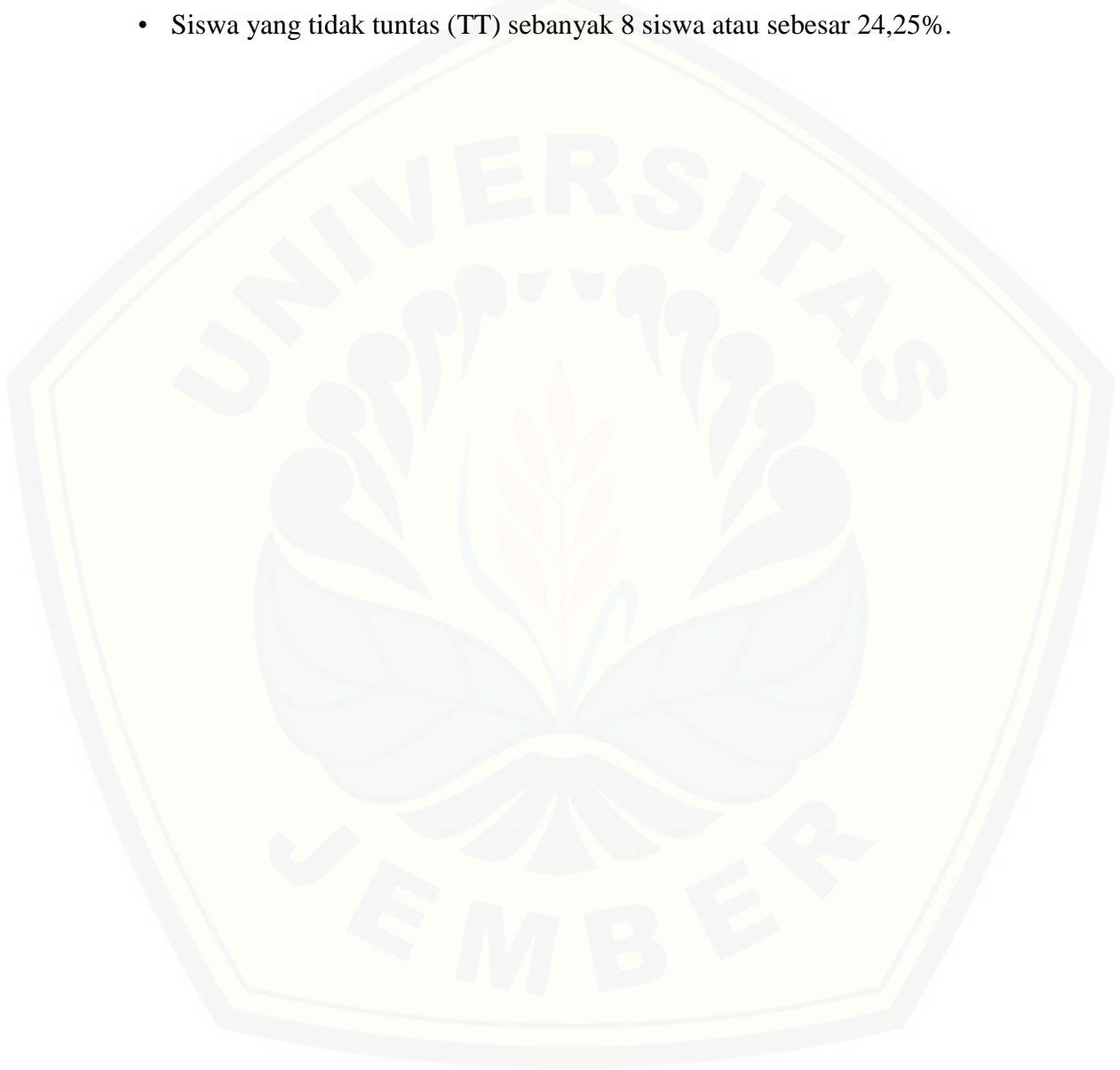
Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor
Sangat Baik	$80 \leq P_k < 100$
Baik	$70 \leq P_k < 79$
Cukup	$60 \leq P_k < 69$
Kurang	$40 \leq P_k < 59$
Sangat Kurang	$0 \leq P_k < 40$

(Sumber: Mashyud, 2016:286)


Perhitungan persentase hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I:

- Jumlah siswa yang mendapat nilai sangat baik : $\frac{4}{33} \times 100 = 12,12\%$
- Jumlah siswa yang mendapat nilai baik : $\frac{21}{33} \times 100 = 63,63\%$
- Jumlah siswa yang mendapat nilai cukup : $\frac{5}{33} \times 100 = 15,15\%$

- Jumlah siswa yang mendapat nilai kurang : $\frac{3}{33} \times 100 = 9,10\%$
- Tidak ada siswa dengan kategori sangat kurang. : $\frac{0}{33} \times 100 = 0\%$
- Siswa yang tuntas (T) sebanyak 25 siswa atau sebesar 75,75%.
- Siswa yang tidak tuntas (TT) sebanyak 8 siswa atau sebesar 24,25%.



Lampiran Q. Surat Ijin Penelitian

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor 0900/UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

03 FEB 2020

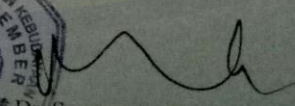
Yth. Kepala Sekolah
SDN Tanggul Kulon 1
di Jember

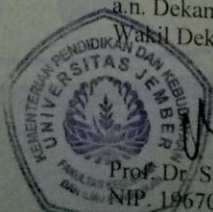
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Mohammad Iqbal Rahmattullah
NIM : 140210204033
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Rencana Pelaksanaan : Desember 2019

Berkeinginan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang saudara pimpin dengan judul "PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI METODE ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR SERI PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI DI SDN TANGGUL KULON 01". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si.
NIP. 196706251992031003



Lampiran R. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN TANGGUL
SDN TANGGUL KULON 1
Jl. Diponegoro No. 4, Telp. (0336) 4461144 Tanggul

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Tanggul Kulon 1 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember:


Nama : Lessananingsih, S.Pd
NIP : 19600222 198201 2 006
Unit Kerja : SDN Tanggul Kulon 1 Jember

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Mohammad Iqbal Rahmattullah
NIM : 140210204033
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi : Universitas Jember

Yang bersangkutan tersebut di atas telah mengadakan penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Metode *Role Playing* Berbantuan Gambar Seri pada Tema Selalu Berhemat Energi di SDN Tanggul Kulon 1 Jember.”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.


Tanggul, 05 Desember 2019
Kepala Sekolah
Lessananingsih, S.Pd
NIP. 19600222 198201 2 006

Lampiran S. Media Gambar Seri



Lampiran T. Kegiatan Pembelajaran

