Meningkatkan Hasil belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN 11 Tilamuta Kabupaten Boalemo

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

FITRIYANTI HUNOWU

NIM.F01417049

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
GORONTALO
2021

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL JURNAL

Judul Artikel Jurnal	:	Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN 11 Tilamuta Kabupaten Boalemo
Nama	:	Fitriyanti Hunowu
NIM	:	F01417049
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pembimbing
Yulanti S. Mooduto, S.Pd.SD.,M.Pd	Dr. Hj. Irmawati Duko Ishak, S.E, M.Pd
NIDN : 0916078502	NIDN : 0906018506

Meningkatkan Hasil belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN 11 Tilamuta Kabupaten Boalemo

Fitriyanti Hunowu[1], Irmawati Duko Ishak[2],
[12]*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo*
Gorontalo, Indonesia 96212
Email : fitriyantihunowu@gmail.com,

ABSTRACK

The objective of research was to determine: 1) learning outcomes in science Subjects with material characteristucs of organisme. 2) Increasing Learning Outcomes in Science Subject Material Characteristics of organisme Through Role Playing Methods for Class III in SDN 11 Tilamuta. The type of research is action class research with Kurt Lewin model Through 2 cycles. Action each cycle started from planning (planning), action (action), observation (observation) and reflection (reflection). The subjects were III CLSS students of SDN 11 Tilamuta, with a total of 26 students consisting of 16 males and 10 females with different skills. Data collection techniques using: tests, observation, documentation. The data analysis technique used descriptive statistical analysis, namely by looking for the mean. Student success indicators that must be achieved with a grade average of 75 and completeness of 82 or 92.3%. Data collection techniques used observation, interviews, written tests, and documentation. The results showed that Improving Learning Outcomes in Science Subjects Material Characteristics of Living Things through the Role Playing Method for Class III Students at SDN 11 Tilamuta, Boalemo Regency, went well as evidenced by the results of observation data on teacher and student activities in pre-action by 69 or completeness 31 %. In the first cycle it increased to 72 with a completeness of 42.3%. Increased in cycle II were 82 with completeness 92.3%. In this action the role-playing method achieves the specified completeness criteria, namely with a class average of 75 and 82% grade completeness. Of the 26 students who did not complete 2 people or 8.7% with a score of 65.
Keywords: Learning Outcomes, Role Playing Method.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup. 2) meningkatkan hasil belajar siswa materi cirri-ciri makhluk hidup dengan metode bermain peran siswa kelas III SDN 11 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model penelitian dari Kurt Lewin yang terdiri dari 2 Siklus. Dimana tindakan setiap siklus di mulai dari perencanaan *(planning),* tindakan (*action),* pengamatan *(observasi)* dan refleksi *(reflection).* Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 11 Tilamuta kabupaten Boalemo dengan jumlah siswa 26 orang yang terdiri dari laki – laki 16 orang dan 10 orang perempuan. yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Teknik pengumpulan data menggunakan: (1) tes, (2) Observasi, (3) Dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistic deskriptif yaitu dengan mencari rerata. Indicator keberhasilan siswa yang harus dicapai dengan rerata kelas 75 dan ketuntasannya 82 atau 92,3%. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri–ciri Makhluk hidup Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN 11 Tilamuta Kabupaten Boalemo berjalan dengan baik yang dibuktikan dengan hasil data observasi aktivitas guru dan siswa pada pra tindakan sebesar 69 atau ketuntasannya 31%.Pada siklus I meningkat menjadi 72 dengan ketuntasan 42,3%. Peningkatan pada siklus II 82 dengan ketuntasan 92,3%. Pada tindakan ini metode bermain peran mencapai kriteria tetuntasan yang ditetapkan yaitu dengan rata – rata kelas 75 dan ketuntasan kelas 82%. Dari 26 orang siswa yang tidak tuntas 2 orang atau 8,7% dengan nilai 65.
Kata Kunci :Hasil Belajar, Metode Bermain Peran

PENDAHULUAN

Kata belajar sudah sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari. belajar merupakan suatu aktifitas atau proses untuk memperolehpengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, danmengokohkan kepribadian Hariyanto (2011).Belajar adalah proses, aktivitas dan kegiatan yang dilakukan untuk menambah ilmu sehingga terjadi perubahan dalam pola piker dan tingkah laku sebelum belajarvdibanding sesudah belajar.

Tujuan dari belajar yaitu memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melahirkan kemampuan intelektual, merangsang keingintahuan dengan suatu cara yang dapat melahirkan kemampuan intelektual, merangsang keingintahuan siswa. Belajar dan keberhasilan siswa pada proses penyampaian materi,guru memerlukan sarana untuk dapat menyampaikan materi dan mengajar dengan baik maupun menarik sehingga mudah dipahami oleh siswanya. Dimasa sekarang teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, media, sumber belajar bagi siswa. Sebagai sumber belajar bagi siswa sehingga dimungkinkan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Permasalahan yang ditemukan pada kegiatan observasi dan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP II) di SDN 11 Tilamuta peneliti mengamati pada kegiatan belajar pada mata pelajaran IPA Materi ciri-ciri makhluk hidup siswa kelas III SDN 11 Tilamuta ada beberapa permasalahan yang ditemukan,diantaranya pembelajaran yang berlangsung masi konvensional, yakni *ceramah*. Media pembelajaran yang digunakan hanya buku panduan saja yaitu buku guru dan siswa. Kurannya media dan variasi dalam pembelajaran menjadikan siswa merasa antusias dalam belajar dan hanya sebagian siswa yang memperhatikan guru.

Berdasarkan hasil observasi awal, bahwa dalam pembelajaran IPA pada materi ciri-ciri Mahluk Hidup dikelas III SDN 11 Tilamuta pada umumnya guru menggunakan berbagai macam metode pembelajaran, namun belum menemukan metode yang tepat, sehingga berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Observasi awal yang dilakukan dengan memberikan instrumen berupa lembar aktivitas siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru mitra peneliti melalui variasi metode lama (ceramah,tanya jawab dan penugasan) menunjukan bahwa dari 26 orang siswa, persentase siswa yang tidak aktif atau hasil belajarnya rendah adalah 60 % atau 18 orang, sedangkan yang telah mencukupi standar belajar yang ditetapkan hanya berkisar 40 % atau 8 orang memiliki hasil belajar yang sudah tuntas sesuai KKM ≥ 75. Oleh karena itu peneliti ingin mengatasi masalah tersebut melalui penggunaan metode bermain peran.

dan peningkatan mutu pendidikan di SDN 11 Tilamuta.

KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha di sebut hasil.pengertian dari hasil yaitu pendapatan atau perolehan.selain itu hasil adalah akibat atau kesudahan.Jadi hasil merupakan perwujudan nyata akibat dari suatu tindakan, hasil mempunyai kemungkinan-kemungkinan atas usaha yang ditentukan, dapat menjadi sesuatu yang baik atau buruk.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang menurut Trianto (2009). Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat diidentifikasi dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan, dan kemampuan, serta perubahan aspek-

aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar. Menurut Moh Surya (2016), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Mudjiono (2006)s mengungkapkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak belajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.Hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 yaitu, damapak pengajaran dan dampak pengiring pengajaran adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka lapor, angka dalam izasah, atau kemampuan meloncat setelah latihan.

Benjamin S. Blomm (2013). mengungkapkan indikator hasil belajar dengan *Taxonomy of education Objektives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

A. Ranah kognitif
   Ranah kognitif meliputi pemahaman, penerapan, analisis, menciptakan dan evaluasi.Indikatornya : mengidentifikasi, mencocokkan, menerjemahkan, menciptakan, membedakan, merencanakan, dan mengevaluasi.
B. Ranah Afektif.
   Ranah afektif meliputi penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan menentukan ciri – cirri.Indikatornya: mengikuti, memilih, membaca, mancocokkan, memprakarsai, mengemukakan, menggabungkan, mendengar, menyajikan, mengemukakan dan menunjukkan.
C. Ranah psikomotor
   Ranah psikomotor meliputi gerakan pokok, gerakan ordinat, dan gerakan kreatif. Indikatornya: berdiri, memegang, merapikan, melatih, mengaitkan, bermain, menulis, menemukan, membuat dan menyusun.

Adapun faktor – faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat di jelaskan dibawh ini :

a. Faktor Interen, yaitu faktor yang timbul dari siswa itu sendiri yang sifatnya
   1) Faktor jasmaniah, seperti kesehatan dan cacat tubuh
   2) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, kesiapan dalam belajar.
b. Faktor Eksteren, yaitu faktor yang timbul dari luar diri anak seperti cara orang tua mendidik, su
   rumah, ekonomi, dan keluarga.

lingkungan sebaya, kurikulum sekolah, sarana dan prasarana.

Pengertian dan Tujuan Metode Bermain peran

Model role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permaianan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Hipotesis Tindakan

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah ” Jika Guru menerapkan metode bermain peran dalam materi ciri-ciri makhluk hidup, maka hasil belajar siswa kelas III SDN 11 Tilamuta meningkat.”

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III SDN 11 Tilamuta Kabupaten Boalemo.Jumlah ruangan pada sekolah ini ada 9 ruangan yang terdiri dari 6 ruangan kelas, 1 ruangan dewan guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruangan UKS dan Perpustakaan, serta tersedia fasilitas perumahan untuk guru. Penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan. Tujuan dari penelitian ini untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi cirri-ciri makhluk hidup siswa Kelas III SDN 11 Tilamuta kabupaten boalemo.

Waktu Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan selamadua bulan yaitu bulan November dan Desember.

1. Variabel Input

Variabel input adalah variabel yang berkaitan dengan siswa, guru, bahan ajar, sumber belajar, metode pembelajaran . **Variabel Proses**

Variabel proses dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang ada didalam kelas atau cara prosentasi dan tanggapan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran KBM pada mata pelajaran IPA dikelas III peneliti menerapkan metode bermain peran agar dapat meningkatkan hasil belajar pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Dalam penelitian ini peneliti mengamati serta menilai secara keterampilan guru, cara bertanya siswa dan gaya bertanya guru, sebagai acuan untuk melihat variabel proses dalam pembelajaran.

Variabel Output

Variabel output sebagai hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran bermain peran . Dapat dijelaskan sebagai berikut:

Teknik Pengumpulan Data:

a) Observasi
b) Wawancara
c) Tes
d) Dokumentasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHSAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian di lakukan di SDN 11 Tilamuta Kabupaten Boalemo dengan menggunakan metode bermain peran *(Role Playing)* pada mata pelajaran IPA.Fasilitas yang terdapat di sekolah ini seperti ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang perpustakaan, ruang computer, ruang UKS, ruang kelas, perumahan guru, kantin sekolah, dan Wc. Sekolah tersebut didirikan pada tahun 1975 dengan luas tanah 2603m2. Sekolah tersebut terdiri dari 6 jenjang kelasdan setiap kelas memiliki jumlah siswa yang sesuai dengan jumlah keseluruhan minimum kelas.Peneliti melakukan pemberian tindakan kelas pada tahun ajaran 2020/2021 semester genap bulan maret 2021. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan disesuaikan dengan batas indikatorkinerja yang sudah di tetapkan, karena saat pemberian tindakan kelas pertama belum mencapai kriteria yang ditetapkan maka akan dilanjutkan pertemuan selanjutnya. Objek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 11 Tilamuta yang berjumlah 26 orang, diantaranya, 16 orang laki-laki dan 10 orang perempuan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar pada materi ciri-ciri makhluk hidup melalui metode bermain peran. Prosentase siswa yang tidak aktif atau hasil belajarnya rendah adalah 60% atau 18 orang, sedangkan yang telah mencukupi standar belajar yang di tetapkan hanya sekitar 40% atau 8 orang memiliki hasil belajar yang sudah tuntas sesuai KKM $\geq$ 75. Oleh karena itu peneliti ingin menghatasi masalah ini melalui penggunaan metode bermain peran.

Dilihat pada diagram diatas jumlah siswa yang tuntas hanya 8 orang atau 40% dan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 18 orang atau 60% sedangkan kriteria yang ditetapkan adalah jika 85% dari jumlah siswa sudah mencapai KKM. Dari data ini banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran IPA materi cirri – cirri makhluk hidup.

Peningkatan metode bermain peran pada siklus I sebesar kondisi awal 69% meningkat menjadi 72%. Jumlah ketuntasan siswa yang mencapai KKM pada siklus I meningkat sebanyak 42,3% atau 11 siswa. Dari kondisi awal 31% atau 8 siswa.

Tabel di atas dapat di lihat metode bermain peran pada siswa kelas III SDN 11 Tilamuta mengalami peningkatan, dilihat dari nilai rerata kelas dari kondisi awal 69 meningkat menjadi 82. Untuk lebih jelasnya dapat di tampilkan dalam diagram berikut.

Nilai Tindakan Siklus II

Pada siklus II ketuntasan klasikal siswa meningkat sebanyak 43,2% (11 siswa) dari kondisi awal 31%(8 siswa) meningkat menjadi 92,3%(24 siswa)

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat menjawab rumusan masalah yang berkaitan dengan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi ciri-ciri makhluk hidup siswa kelas III SDN 11 Tilamuta Kabupaten Boalemo. Hasil penelitian menunjukakan pada siklus I dan siklus II. Hasil aktivitas guru pada siklus I dan II berbeda, nilai tersebut dapat dilihat pada Diagram dibawah ini :

Gambar diatas diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan. Siklus I nilai yang diperoleh adalah 75 sedangkan siklus II nilai yang diperoleh 91. Peningkatan pada kegiatan pembelajaran ini mencapai mencapai 12,74. Indikator penilaian aktivitas guru terdiri dari 20 indikator penilaian. Hasil observasi guru sudah mencapai indicator yang ditentukan yaitu 75, maka observasi aktivitas guru manggunakan metode bermain peran saat proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil.

Kemampuan awal pada Pratindakan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam bermain peran pada siswa kelas III SDN 11 Tilamuta kurang berkembang, hal tersebut dapat diketahui ketika guru melakukan penilaian pada hasil belajar siswa, hanya 8 dari 26 siswa yang mampu menyebutkan ciri – ciri makhluk hidup dengan metode bermain peran. Sehingga banyak siswa kurang mampu menyebutkan ciri – ciri makhluk hidup dengan metode bermain peran.Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan upaya atau tindakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup metode bermain peran. Sehingga permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi cirri-ciri makhluk hidup melalui metode bermain peran siswa kelas III SDN 11 tilamuta Kabupaten Boalemo.

Ada beberapa hal yang menyebabkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi cirri-cir makhluk hidup masih rendah, yakni salah satunya faktor kurang tepatnya pemilihan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Metode yang di gunakan guru dalam mengembangkan hasil belajar siswa hanya ceramah, penugasan dan mencatat,cara seperti ini kurang tepat dan membuat siswa bosan.

Pada indikator memahami ciri-ciri makhluk hidup pada sebuah teks, kemampuan anak mencapai 43,2%, kemampuan memahami yang sama mencapai 31% atau termasuk kriteria kurang, dan mengidentifikasi mencapai 31% atau termasuk kriteria kurang.

Rekapitulasi kemampuan bermain peran pada pratindakan menunjukkan kemampuan anak hanya 31%.Hal ini disebabkan karena penggunaan metode yang digunakan guru kurang tepat.

Indikator menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup, kemampuan siswa mencapai 82% atau termasuk kriteria sanagat baik. Kemampuan menyebutkan fonem yang sama mencapai 43,2% atau termasuk kriteria kurang. Kemampuan bermain peran mencapai skor 69% atau termasuk kriteria cukup, berdasarkan hasil terebut diperoleh rata-rata pencapaian kemampuan bermainperan

pada siklus I yaitu sebesar 72% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.Menurut peneliti, hal ini disebabkan karena metode bermain peran belum pernah digunakan oleh guru selama pembelajaran.

Selain itu masih terdapat kekurangan dari proses pemberian tindakan maupun dari segi metode yang disajikan dalam refleksi Siklus I. kelompok yang tidak sedang mendapat giliran untuk bermain peran cenderung mengganggu kelompok yang sedang mendapat giliran bermain peran.

Berdasarkan atas hasil tersebut dapat di peroleh rata-rata kemampuan siswa dalam bermain peran pada siklus II meningkat sebesar 82% sudah mencapai indikator keberhasihan atau KKM. Sedangkan siswa yang tidak tuntas yaitu 2 orang (18%) guru harus melakukan tindakan remedial.

Untuk siswa yang tidak tuntas peran guru sangat penting terutama menyangkut pendekatan dalam proses belajar mengajar. Guru harus melakukan terobosan baru guna menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar. Terobosan baru adalah inovasi atau pergeseran paradigma pembelajaran. Guru hanya mengajar tetapi harus menjalin komunikasi dengan orang tua untuk mencari tahu kelemahan siswa terutama siswa kelas III yang belum bisa mengenal ciri-ciri makhluk hidup pada mata pelajaran IPA.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran, maka hasil belajar siswa materi ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran IPA di kelas III SDN 11 Tilamuta Kabupaten Boalemo mengalami peningkatan. Pada pratindakan kemampuan siswa bermain peran siswa kelas III SDN 11 Tilamuta terdapat 8 orang (31%) yang mendapat nilai tuntas dari jumlah 26 orang sedangkan siswa yang mendapat nilai dengan kategori tidak tuntas berjumlah 18 orang (69%). Siswa yang tidak tuntas 2 orang (18%), maka 2 orang siswa tersebut guru mengambil tindakan melakukan remedial.

Pada siklus I peningkatan hasil belajar siswa metode bermain peran pada siswa kelas III SDN 11 Tilamuta terdapat 11 siswa atau 43,2% yang mendapat nilai tuntas dari 26 siswa. Sedangkan siswa yang mendapat nilai dengan kategori tidak tuntas 15 orang atau 72%. Pelaksanaan tindakan siklus II, kemampuan siswa bermsain peran mendapat nilai meningkat menjadi 24 orang (82%) sedangkan siswa yang mendapat ni;ai tidak tuntas hanya 2orang (18%). Hasil tersebut tidak mencapai KKM.

Saran

Untuk perbaikan dimasa yang akan dating, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sebaiknya menggunakan bermacam-macam metode dan strategi pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif mengikuti pembelajaran, antusias dalam proses pembelajaran, emahami materi lebih dalam, dan mendapat pengalaman belajar yang baik. Guru juga harus melatih untuk percaya diri sehingga dengan kepercayaan diri yang dimiliki oelh siswa dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan karya ilmiah ini sebagai referensi dalam penelitiannya dalam mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran harus menggunkan penilaian yang lain agar hasil belajar siswa dapat diukur dengan beragam penilaian.

3. Bagi siswa dengan adanya metode bermain peran, siswa lebih meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri makhluk hidup metode bermain peran siswa kelas III SDN 11 Tilamuta.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad. (2015). *Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V.* jakarta. Iain Tulung Agung.

Ansar. (2007). *manajemen berbasis sekolah.* Nurul Jannah jakarta.

Barnawi. (2015). *Pendidikan karakter.* Jogjakarta Ar-Ruzz Media.

Basrowi, & basrowi. (2010). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas.* jakarta Insan Cendekia.

Kementrian Agama. (2011). *al-Quran dan Terjemahannya.* Garut CV perbit Jumanatul 'Ali-Art

Hamalik. (2009). *Hasil Belajar.* Bandung. Bumi Aksara

Hamzah. (2008). *Desain Pembelajaran.* Gorontalo Nurul jannah.

K., s. (2012). *meningkatkan Keterampilan menulis cerita melalui pendekatan kontrutivisme di kelas V.* Gorontalo.

Karim, A. (2008). *pengantar teori belajar* .Gorontalo *Nurul Jannah*.

Komalasari. (2011). *Pembelajaran Kontekstual.* Bandung.

Muwafik. (2011). *Dasar-dasar Pendidikan.* Jakarta, Rineka Cipta.

Najamudin. (2008). *Pengantar teori Belajar Dan Pembelajaran.* Gorontalo Nurul Jannah.

Priyono. (2008). *ilmu Pengetahuan alam 3.* Jakarta, erlangga.

Sudjana. (2009). *Penilaian proses Pembelajaran.* Bandung. Rosdakarya

Suryadi. (2017). *Manajemen mutu Berbasis Sekolah.* Saran Panca Karya. Jakarta

Suyono. (2011). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung, PT Romaja Rosdakarya.

Syamsudin, A. (2017). *Psikologi kependidikan.* bandung. Romaja Rosdakaraya

Umaedi. (2009). *Manajemen berbasis Sekolah.* Abdul Azis Wahab dkk. Penerbit UT.

Wahab. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Sains.* Bandung. Universitas Terbuka

Wahyudin. (2017). *Strategi Pembelajaran.* Jakarta. Sultan Amai Press

Wahyudin. (2007) *Pengantar Pendidika. Universitas Terbuka.* Jakarta