



PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA DI SDN SONGGOKERTO 03 BATU

Hendri Setiawan

SD Negeri Songgokerto 03 Kota Batu

Email : hensetiaflp413@gmail.com

(Naskah Masuk: 24-September-2022, Diterima Untuk Diterbitkan : 26 Oktober 2022-

ABSTRAK

IPA mempelajari tentang alam semesta, baik yang dapat diamati dengan indera maupun yang tidak diamati dengan indera. Metode belajar *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah Penerapan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang Sistem Peredaran Darah Manusia pada siswa kelas V SDN Songgokerto 03 Batu. Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) dengan menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan: (1) Rencana (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), (4) Refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu an-cang-ancang pemecahan permasalahan. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang didapatkan, yaitu peningkatan nilai yaitu 0,32 atau 32 %, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPA, meningkatkan efektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar. Diharapkan dari hasil penelitian ini siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

IPA learns about the universe, both that which can be observed by the senses and those that are not observed by the senses. The role playing learning method is a method that can make students active, independent, fun and able to form good cooperation between teachers and students, between students and other students. The purpose of this classroom action research is that the application of the Role Playing Method can improve student learning outcomes in science subjects about the Human Circulatory System in class V SDN Songgokerto 03 Batu. The Role Playing Method is one of the methods that can be applied in learning science. In this study, the authors used a research model that refers to the research implementation process proposed by Kemmis and Mc Taggart (1988) using a self-reflective spiral system that begins with: (1) planning, (2) acting, (3) Observing (observing), (4) Reflecting (reflecting), and re-planning which is the basis for a square off problem solving. Based on the research results obtained, namely an increase in value, namely 0.32 or 32%, it can be concluded that the role playing method can improve student learning outcomes, student interest in learning science, increase student learning effectiveness and improve

understanding of the material, and make students passionate about learning. It is expected that from the results of this study students are more motivated in the learning process and can improve maximum learning outcomes.

Keywords: *Role Playing Method, Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Depdiknas (2007: 4) menyatakan bahwa secara umum Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD, meliputi bidang kajian energi dan perubahannya, bumi antariksa, makhluk hidup dan proses kehidupan, dan materi dan sifatnya yang sebenarnya sangat berperan dalam membantu peserta didik untuk memahami fenomena alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan ilmiah, yaitu pengetahuan yang telah mengalami uji kebenaran melalui metode ilmiah, dengan ciri: objektif, metodik, sistematis, universal, dan tentatif. Ahmad Susanto (2013: 170) mendefinisikan pembelajaran sains merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik terhadap konsep-konsep IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Sains. IPA mempelajari tentang alam semesta, baik yang dapat diamati dengan indera maupun yang tidak diamati dengan indera. Menurut Wahyana dalam Trianto (2011: 136) IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. A.N. Whitehead (M.T Zen) dalam Sumaji (1998: 29) berpendapat bahwa sains dibentuk karena pertemuan dua orde pengetahuan. Orde pertama didasarkan pada hasil observasi terhadap gejala/fakta dan orde kedua didasarkan pada konsep manusia mengenai alam semesta.

Berkaitan dengan kemampuan cara-cara mengajar, wajib bagi seorang guru mengetahui seluruh metode yang terdapat dalam pelaksanaan pengajaran. I Ngalim Purwanto, (2004) Metode belajar *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Dalam hal ini tentu saja, metode belajar *role playing* memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar *role playing*, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. Menurut Roestiyah: “Metode belajar *role playing* adalah salah satu metode belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru di sekolah, di dalam diskusi ini proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah, dapat terjadi juga semuanya aktif tidak pasif sebagai pendengar saja”.

Pelaksanaan metode pembelajaran inilah yang akan diteliti di SDN Songgokerto 03 Batu, terutama dalam pembelajaran IPA peredaran darah manusia. SDN Songgokerto 03 Batu ini telah banyak menerapkan berbagai metode pembelajaran seperti metode ceramah, metode *role playing*, metode demonstrasi, metode bermain peran dan metode tanya jawab. Dari berbagai metode yang telah dilaksanakan di SDN Songgokerto 03 Batu, metode belajar

role playing merupakan metode yang telah dilaksanakan oleh guru-guru SDN Songgokerto 03 Batu. Namun demikian, dalam pelaksanaannya banyak para guru yang belum mampu melaksanakan metode belajar *role playing* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu dalam penguasaan bahan dan metode pengajaran dan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan metode belajar *role playing* itulah yang masih menjadi kendala dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Hal inilah yang masih menyebabkan pembelajaran belum mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Uraian diatas merupakan gambaran betapa pentingnya menciptakan belajar siswa yang aktif dan menyenangkan. Sehingga penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Metode *Role Playing* untuk Peningkatan Hasil Pembelajaran Peredaran Darah Manusia Siswa Kelas V SDN Songgokerto 03 Batu Penelitian Tindakan Kelas di SDN Songgokerto 03 Batu”. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah Penerapan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang Sistem Peredaran Darah Manusia pada siswa kelas V SDN Songgokerto 03 Batu.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran IPA

Definisi tentang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) telah banyak dikemukakan. Trianto (2014: 136-137) mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah. Usman Samatowa (2011: 3) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya IPA. Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi IPA atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Carin & Sund (1989: 4) mengemukakan bahwa, “*Science is the system of knowing about the universe through data collected by observation and controlled experimentation. As data are collected, theories are advanced to explain and account for what has been observed*”.

Collete & Chiappetta (1994) menyatakan bahwa Sains/IPA, pada hakikatnya merupakan: (1) Sekumpulan pengetahuan (*a body of knowledge*); (2) Sebagai cara berpikir (*a way of thinking*); dan (3) Sebagai cara penyelidikan (*a way of investigating*) tentang alam semesta ini. Bahwa sains harus dipikir sebagai suatu cara berpikir dalam upaya memahami alam, sebagai suatu cara penyelidikan tentang gejala, dan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang didapatkan dari proses penyelidikan. Sains adalah suatu cara berpikir dan cara penyelidikan untuk mencapai suatu ilmu pengetahuan alam (Zuhdan K. Prasetya, 2013: 3).

IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Trianto, 201: 153). IPA berupaya membangkitkan minat manusia agar ingin meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak ada habis-habisnya. Pemberian mata pelajaran IPA atau pendidikan IPA bertujuan agar siswa

memahami/menguasai konsep- konsep IPA dan saling keterkaitannya, serta mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Penciptanya.

2. Metode Role Playing

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa role playing (Bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang. Selanjutnya Oemar Hamalik berpendapat bahwa metode bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi studi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antara individu tersebut dalam bentuk dramatisasi.

Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) tergantung pada tujuan dari penerapan teknik tersebut.” Menurut Gange (dalam Sumiati, 2008:51) bermain peran adalah suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain.

Untuk menunjang efektivitas penggunaan metode bermain peran perlu persiapan kemampuan guru maupun kondisi siswa yang optimal. Kemampuan guru yang harus diperhatikan untuk menunjang metode bermain peran diantaranya: a). Mampu membimbing siswa dalam mengarahkan tehnik, prosedur dan peran yang akan dilakukan dalam bermain peran, b). Mampu memberikan ilustrasi, c). Mampu menguasai pesan yang dimaksud dalam bermain peran, d). Mampu mengamati secara proses yang dilakukan oleh siswa. Adapun kondisi dan kemampuan siswa yang harus diperhatikan dalam penerapan metode bermain peran adalah a). Kondisi minat, perhatian dan motivasi siswa dalam bermain peran, b). Pemahaman terhadap pesan yang akan dimainkan, c). Kemampuan dasar komunikasi dan berperan.

3. Hasil Belajar

Secara umum Abdurrahman (2000) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.² Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.³ Lebih luas lagi Subrata mendefenisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan

sengaja”.⁴ Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.⁶ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.⁷ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Mardianto. 2012)..

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono(2006) Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara Pendidikan *Slameto. 2003).

4. Penelitian Terkait

- 1) Dwi Mardalena (2013). Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar Tahun 2012/2013. Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa: metode *Role Playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang didapatkan, yaitu peningkatan nilai yaitu sebesar 87,85%, maka dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPA, meningkatkan efektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.
- 2) Sifna Rahmah Sumiskun (2016). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*action research classroom*), karena penelitiannya dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas. Sesuai dengan teknik pengumpulan data, peneliti juga menggunakan beberapa alat pengumpul data, yaitu, lembar tes, peneliti menggunakan tes hasil belajar (*Achievement Test*), yaitu tes yang mengukur apa yang telah dipelajari pada bidang studi IPS, jenis data yang dapat diambil menggunakan tes hasil belajar (*Achievement Test*) ini adalah taraf prestasi dalam belajar. Hasil belajar siswa selama siklus I-III selalu mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dalam setiap siklus selalu mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 70,55%, siklus II sebesar 76,65%, dan pada siklus III sebesar 89,55%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa selama penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas IV mengalami peningkatan sesuai dengan kebaikan metode *role playing*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* membawa pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar biologi siswa.

- 3) Ismawati aN, , Atep Sujana , Ali Sudin. 2016. Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. Penerapan metode role playing mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah PTK. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan target yang ditentukan yaitu 85%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Maka, penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- 4) Burhanudin, Mestawaty, dan Lestari. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Biau Kabupaten Buol Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya serap siswa dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam, pada guru dapat dijadikan petunjuk dalam melakukan pembelajaran kepada siswa, dan bagi sekolah dapat dijadikan pedoman dalam menggunakan metode pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil yang di dapat dalam penelitian ini adalah pada siklus pertama (I) ketuntasan individu 17 orang, ketuntasan klasikal 70,83% dan nilai rata-rata kelas individu 65. Pada siklus kedua (II) ketuntasan individu meningkat 24 orang, ketuntasan klasikal 100% dan nilai rata-rata 85. Hal ini menunjukkan bahwa daya serap siswa yang dilihat dari hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa kelas V sekolah dasar negeri 21 Biau meningkat dengan metode bermain peran.
- 5) Fx. Mas Subagyo . 2018. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif dengan dua siklus. Hasil persentase aktivitas guru pada siklus I adalah 67%, dan pada siklus II meningkat menjadi 89,3%. Sehingga, peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II mencapai 22,3%. Hasil persentase aktivitas siswa pada siklus I adalah 67,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Sehingga, peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II mencapai 20%. Ketuntasan klasikal hasil belajar IPA siswa juga mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 46% dengan rata-rata kelas senilai 71,4. Sedangkan pada siklus II, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 83,3% dengan rata-rata kelas senilai 82,75. Dapat disimpulkan dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* berhasil meningkatkan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar IPA, serta kendala-kendala selama pelaksanaan pembelajaran dapat teratasi. Kata Kunci: metode pembelajaran role playing, hasil belajar IPA SD.

METODELOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini memfokuskan masalah dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam subtema manfaat makanan sehat dan bergizi di kelas V SDN Songgokerto 03 Batu. Permasalahan ini diangkat

atas dasar penemuan atau hasil observasi yang dilakukan peneliti di dalam kelas. Sehingga, perlu dicarikan solusi yang tepat. Dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa diperlukan suatu tindakan yang dapat merangsang siswa agar tertarik dalam proses pembelajaran. Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan pembelajaran yang mengedepankan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis. Sehingga dengan penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat berdampak positif dalam motivasi belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) (dalam Trianto, 2011: 30), penelitian ini dalam perencanaannya, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan: (1) Rencana (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), (4) Refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatuancang-ancang pemecahan permasalahan.

Dari alur di atas, bahwa pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimulai dari tahap rencana atau perencanaan, tindakan atau kegiatan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahapan tersebut saling berhubungan satu sama lain karena setiap tindakan dimulai dengan tahap perencanaan (*planning*) dimana peneliti menyusun rencana pembelajaran, menyediakan lembar kegiatan dan membuat instrumen penelitian yang digunakan dalam tahap tindakan (*acting*). Setelah itu, dilakukan observasi terhadap guru dan peserta didik sebagai subjek penelitian. Kemudian pada tahap refleksi (*reflecting*), peneliti dan observer mengemukakan kegiatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran dan mendiskusikan rancangan tindakan selanjutnya.

Setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggambarkan suatu rangkaian langkah-langkah (*a spiral of steps*). Langkah penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan. Secara umum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat digolongkan menjadi empat tahapan, yaitu:

1) Tahap 1: Perencanaan tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rencana dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan setiap tindakannya agar mencapai hasil yang maksimal.

2) Tahap 2: Pelaksanaan tindakan (*Acting*)

3) Tahap ke-2 dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan tindakan di kelas berdasarkan rencana yang telah dibuat sebelumnya.

4) Tahap 3: Pengamatan terhadap tindakan (*Observing*)

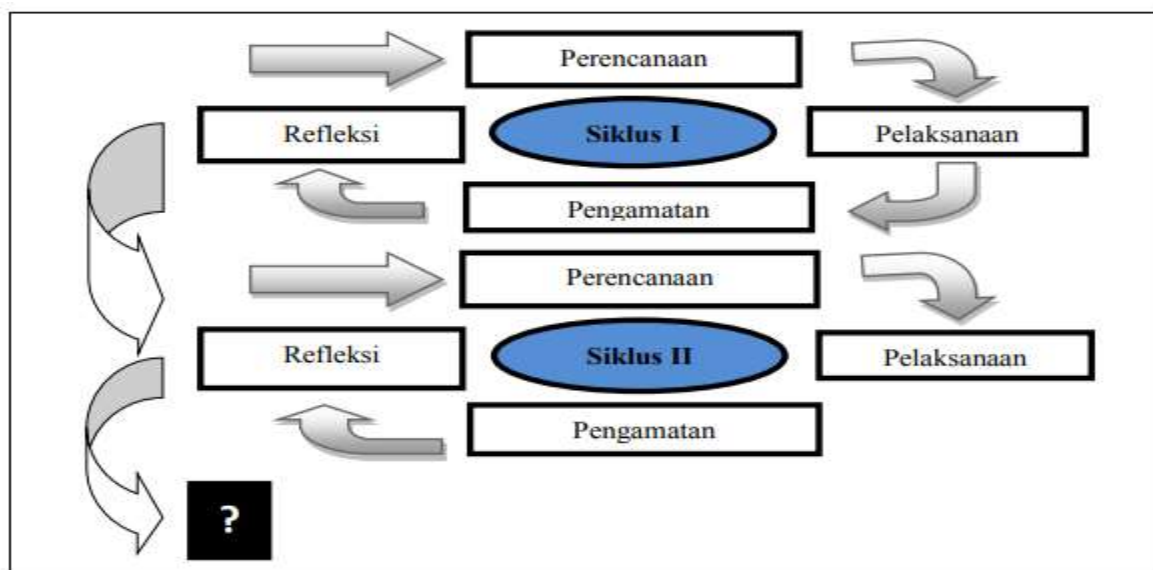
Tahap ke-3 yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini dilakukan oleh observer yang akan mengamati berlangsungnya proses pembelajaran.

5). Tahap 4: Refleksi terhadap tindakan (*Reflecting*)

Kegiatan akhir dari rangkaian kegiatan PTK adalah tahap refleksi. Refleksi dilaksanakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, mengetahui kekurangan dan kelebihan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi ini memberikan

kemudahan untuk melakukan perubahan pada tindakan berikutnya. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 3.1 Spiral Penelitian Tindakan Kelas
Menurut Kemmis & Mc Taggart (dalam Trianto, 2011: 30)



Keempat tahapan penelitian di atas dilaksanakan secara berkesinambungan dari siklus satu ke siklus berikutnya. Pada setiap pelaksanaan tindakan dilakukan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan seorang observer dengan panduan lembar observasi. Selain itu, digunakan juga catatan lapangan untuk mencatat temuan yang dianggap penting oleh peneliti ketika pembelajaran berlangsung. Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, dilakukan wawancara dengan peserta didik, untuk mengetahui pendapat dan kesulitan peserta didik pada pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu peneliti melakukan triangulasi dengan observer untuk membahas hasil observasi terhadap pembelajaran. Kemudian hasil wawancara dan triangulasi tersebut dijadikan bahan analisis dan refleksi dari tindakan yang telah dilaksanakan.

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Songgokerto 03 Kota Batu Semester II tahun ajaran 2022/2023. Peserta didik berusia rata-rata 9 sampai 10 tahun. Latar belakang sosial ekonomi orang tua peserta didik yang berbeda-beda, tetapi dapat dikategorikan ke dalam keluarga dengan ekonomi menengah bawah. Sebagian orang tua siswa bekerja sebagai pramuwisata atau penyedia penginapan rumah, pedagang, buruh, petani, pegawai negeri. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Songgokerto 03 Kota Batu yang berjumlah 22 peserta didik, terdiri dari 12 laki laki dan 10 perempuan, dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda yakni ada sebagian peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Adapun alasan subjek penelitian adalah bahwa berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran subtema Sehat itu penting, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, peran aktif siswa tidak terlihat, motivasi belajar siswa sangat rendah sehingga hasil belajar siswa kelas V pada subtema

Sehat itu penting masih relatif rendah, sehingga diperlukan adanya perbaikan pada proses maupun hasil pembelajaran.

1. Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 96) Data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan menyusun suatu informasi, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data yang dipakai untuk suatu keperluan.

a. Observasi Menurut Patton, 1990: 201 (dalam Poerwandi, 1998: 63), menegaskan observasi: merupakan metode pengumpulan data esensial dalam penelitian, apalagi penelitian dengan pendekatan kualitatif. Agar memberikan data yang akurat dan bermanfaat, observasi sebagai metode ilmiah harus dilakukan oleh peneliti yang sudah melewati latihan-latihan yang memadai, serta telah mengadakan persiapan yang teliti dan lengkap.

b. Wawancara Menurut Lexy J Moleong (1991: 135), menjelaskan bahwa wawancara dengan tujuan percakapan tertentu. Dalam metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (tatap muka) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan mendapatkan data tujuan yang dapat menjelaskan masalah penelitian.

c. Tes Evaluasi Menurut Riduwan (2006: 37), Tes adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu digunakan tes tertulis tentang materi tersebut.

d. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2011: 329) mengungkapkan bahwa dokumentasi yaitu: Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya, misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Hasil penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau di dukung oleh sejarah pribadi kehidupan masa kecil, sekolah, di tempat kerja, di masyarakat, dan autobiografi.

Untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Maka hasil foto dicetak sebagai bukti fisik yang sah bahwa penelitian ini telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Dari hasil pengamatan peneliti dapat diketahui situasi kelas dapat tergolong kelas yang diam atau tidak ramai. Respon siswa dalam pembelajaran biasa-biasa saja tidak ada yang aktif mengemukakan pendapat. Dengan karakteristik yang berbeda-beda, ada siswa yang pendiam, ada siswa yang selalu bikin gaduh, dan ada siswa yang aktif dalam pembelajaran. Sesuai dengan rencana, pada hari Senin tanggal 26 September 2022 peneliti memasuki kelas V untuk mengadakan pengamatan. Peneliti mengamati secara cermat situasi

dan kondisi siswa kelas V yang dijadikan subyek penelitian. Pada hari itu juga peneliti mengadakan tes awal (pre test). Pada tes awal ini peneliti memberikan 10 buah soal,



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Dari diagram diatas dapat dilihat Indikasi Berdasarkan data hasil tes awal (pre test) ditemukan hasil belajar siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan belum maksimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi peredaran darah. Indikasi dari 22 siswa ternyata yang mencapai ketuntasan belajar hanya 10% (2 siswa), sedangkan yang belum tuntas 90% (20 siswa). Rata-rata ini belum sesuai dengan syarat mencapai ketuntasan belajar yaitu $>70\%$ dari jumlah siswa dalam satu kelas.

2. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini terbagi dalam 4 tahap, yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi yang membentuk suatu siklus. Secara lebih jelasnya masing-masing tahap dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- b) Menyiapkan materi yang akan diajarkan yaitu tentang Peredaran Darah Manusia
 - c) Menyiapkan media sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran
- d) Menyiapkan lembar tes formatif siklus I untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya *Role Playing*
- e) Membuat lembar observasi terhadap peneliti dan aktivitas siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran di kelas
- f) Melakukan koordinasi dengan teman sejawat/pengamat mengenai pelaksanaan tindakan

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti melakukan tindakan selama 1 kali pertemuan, yaitu pada hari Senin tanggal 10 Oktober 2022. Peneliti memulai pembelajaran pada pukul 08.15-09.25

WIB. Peneliti dalam melaksanakan penelitian membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Adapun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagaimana terlampir Tahap Awal. Peneliti bertindak sebagai guru, serta memulai pelajaran dengan mengucapkan salam. Kemudian mengkondisikan kelas agar siswa siap mengikuti pelajaran. Selanjutnya peneliti memotivasi siswa agar bersemangat dalam belajar, mengikuti pembelajaran dengan baik, tidak takut untuk mengemukakan pendapat terkait dengan materi serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Setelah itu peneliti menyampaikan apersepsi berupa tanya jawab kepada siswa mengenai materi peredaran darah manusia.

Kegiatan Inti.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti yaitu peneliti menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dipersiapkan, yaitu penyampaian kompetensi yang akan dicapai, penyajian materi sebagai pengantar, pemanggilan beberapa siswa yang bertugas untuk memainkan peran sesuai teks yang telah disediakan peneliti dan penjelasan peneliti kepada siswa yang tidak mendapat tugas untuk memainkan peran, penanyaan kepada siswa yang tidak mendapatkan tugas untuk memainkan peran, penambahan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, dan kesimpulan

3) Tahap Observasi

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan observer dilakukan oleh teman sejawat yang sudah mengabdikan di sekolah tersebut sebagai pengamat. Disini, pengamat bertugas mengawasi seluruh kegiatan peneliti dan mengamati semua aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang diobservasi pada pelaksanaan tindakan ini adalah cara peneliti menyajikan materi pelajaran apakah sudah sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat atau belum. Selain itu juga dilihat aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur dan siap pakai, sehingga pengamat tinggal mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Adapun pedoman observasi aktivitas peneliti siklus 1

Berdasarkan taraf keberhasilan tindakan, maka taraf keberhasilan aktifitas peneliti pada siklus I termasuk dalam kategori Cukup. Jenis pengamatan yang kedua adalah hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun pedoman observasi aktivitas siswa siklus 1 sebagaimana terlampir.

Berdasarkan data maka kegiatan belajar siswa sudah sesuai harapan. Sebagian besar indikator pengamatan muncul dalam aktifitas kerja siswa. Skor yang diperoleh dari pengamat I pada aktivitas siswa adalah 49 dan pengamat II adalah 43, sedangkan skor maksimal adalah 65. Sesuai dengan taraf keberhasilan yang ditetapkan, maka taraf keberhasilan aktifitas siswa berada pada kategori cukup.

4) Catatan lapangan

Selain dari hasil observasi, peneliti juga memperoleh data melalui hasil catatan lapangan dan hasil wawancara. Catatan lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan dengan hal-hal penting

yang terjadi selama pembelajaran berlangsung tetapi tidak terdapat dalam indikator maupun deskriptor pada lembar observasi. Beberapa hal yang dicatat peneliti adalah: a) Ada beberapa siswa yang belum aktif dan masih pasif dalam mengikuti pelajaran. b) Ketika memperhatikan drama ada beberapa siswa yang ramai sendiri, ini terlihat ada siswa yang mengobrol sendiri. c) Ketika mengerjakan soal post tes masih ada yang menyontek dan mencoba membuka buku, hal itu disebabkan karena siswa kurang percaya diri dalam menguasai materi.

5) Wawancara

Wawancara bersama siswa dilakukan peneliti setelah pelajaran usai, tepatnya ketika jam istirahat berlangsung Kamis tanggal 13 Oktober 2022, sambil mengemas bahan dan alat untuk mengajar ada beberapa siswa yang masih didalam kelas dan mendekati kepada peneliti untuk berbincang-bincang. Kesempatan itu tidak dilewatkan peneliti, sambil berkenalan lebih dekat, peneliti juga menanyakan mengenai pembelajaran yang baru saja dilakukan.

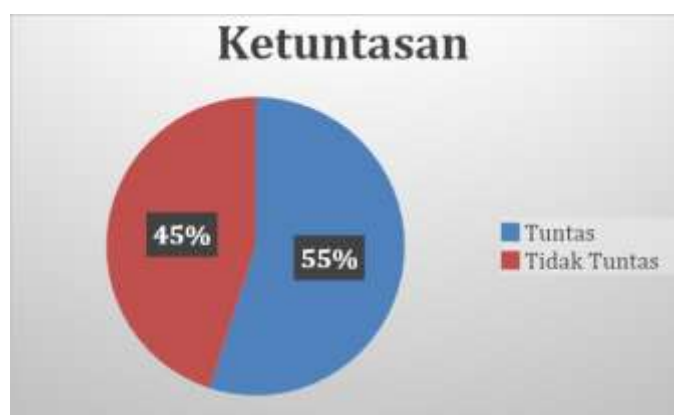


Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan diagram di atas diketahui hasil belajar siswa pada siklus I lebih baik dari tes awal (pretest) sebelum tindakan. Dimana diketahui rata-rata kelas adalah 66,5% dengan ketuntasan belajar 55% (11 siswa) dan 45% (9 siswa) yang belum tuntas. Pada presentase ketuntasan minimum yang telah ditentukan yaitu 70% dari jumlah seluruh siswa memperoleh nilai 70. Untuk itu perlu kelanjutan siklus yakni dilanjutkan pada siklus berikutnya untuk membuktikan bahwa penerapan pembelajaran diferensiasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

Tahap Refleksi

Refleksi merupakan hasil tindakan penelitian yang dilakukan untuk melihatv hasil sementara dari penerapan metode Role Playing dalam meningkatkan hasil tes hasil akhir siklus I, hasil observasi, catatan lapangan, dan hasil wawancara dapat diperoleh beberapa hal sebagai berikut:

- a) Siswa masih belum terbiasa belajar menggunakan metode *Role Playing*
- b) Ada beberapa siswa yang belum aktif dan masih pasif dalam mengikuti pelajaran.

- c) Ketika menyimak drama ada beberapa siswa yang ramai sendiri, ini terlihat ada siswa yang ramai sendiri, ini terlihat ada siswa yang mengobrol sendiri, kemungkinan drama masih masih belum menarik bagi beberapa siswa.
- d) Dalam menyelesaikan soal evaluasi masih ada yang belum percaya diri sehingga berusaha bekerjasama dengan siswa lain atau melihat buku
- e) Hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi ketuntasan belajar yang diharapkan masih terdapat kekurangan, baik pada aktivitas peneliti maupun aktivitas peserta didik. Hal ini terlihat dengan adanya masalah-masalah yang muncul. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk mengadakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya. Upaya yang akan dilakukan peneliti diantaranya adalah sebagai berikut:
 - a) Peneliti harus berusaha menjelaskan kepada siswa tentang kemudahan memahami materi melalui metode *Role Playing*.
 - b) Peneliti harus berusaha untuk membuat kondisi kelas semenarik mungkin, sehingga peserta didik tertarik dan aktif.
 - c) Peneliti perlu memotivasi peserta didik agar bisa percaya diri dengan kemampuannya sendiri.
 - d) Peneliti harus berupaya memberi penjelasan yang mudah dipahami dan mengarahkan peserta didik pada pemahaman yang baik pada materi.

3. Siklus II

Penelitian siklus II ini adalah penelitian yang sudah mendapat perbaikan dari refleksi siklus I. Pelaksanaan tindakan terbagi ke dalam empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang membentuk suatu siklus. Secara lebih rinci, masing-masing tahap dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan koordinasi dengan teman sejawat SDN Songgokerto 03
- b) Menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
- c) Menyiapkan materi yang akan diajarkan yaitu tentang peredaran darah pada manusia.
- d) Menyiapkan materi yang akan diajarkan yaitu tentang system peredaran darah pada manusia
- e) Menyiapkan lembar tes siklus II untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing*
- f) Membuat lembar observasi terhadap peneliti dan aktivitas siswa selama

2) Tahap Pelaksanaan

Penelitian siklus II ini dilaksanakan 1 kali pertemuan, yaitu dilaksanakan pada hari Senin, 17 Oktober 2022 pada pukul 07.00-08.00 WIB.

Peneliti mengkondisikan siswa terlebih dahulu agar siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah siswa siap, peneliti mengucapkan salam serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan maksud agar siswa memiliki gambaran jelas tentang

pengetahuan yang akan diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung. Sebelum menerangkan materi, peneliti bertanya jawab dengan siswa mengenai peredaran darah manusia yang telah diajarkan sebelumnya.

Selanjutnya peneliti melakukan langkah-langkah menggunakan metode *Role Playing* sama seperti siklus I, peneliti memperbaiki cara penyampaian materi, pemberian penghargaan, komunikasi dengan siswa, dan memperbaiki naskah drama yang sesuai dengan materi. Berbeda dengan siklus I, pada siklus II ini siswa tampak lebih bersemangat, aktif, sangat senang tetapi juga berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran IPA yang diberikan peneliti. Pada siklus II permainan peran dalam pembelajaran IPA sama seperti siklus I yaitu dimainkan oleh seluruh siswa di halaman sekolah kemudian siswa yang lainnya bertugas untuk menyimak.

Tahap Observasi

Pengamatan dilakukan oleh pengamat yang sama pada siklus I yaitu Puji Astutik selaku teman sejawat sebagai pengamat. Pengamat bertugas mengamati semua aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan pedoman pengamatan yang telah disediakan oleh peneliti. Jika hal-hal penting yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran dan tidak ada dalam poin pedoman pengamatan, maka hal tersebut dimasukkan sebagai hasil catatan lapangan. Adapun pedoman observasi aktivitas peneliti siklus II sebagaimana terlampir. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa secara umum kegiatan peneliti sudah sesuai dengan rencana yang ditetapkan, namun masih ada beberapa yang masih belum diterapkan. Nilai yang diperoleh dari pengamat I dan Pengamat II dalam aktivitas peneliti adalah 48,2 dan 49,5 sedangkan skor maksimal adalah 65. Dengan demikian persentase nilai rata-rata adalah 74,61%. Sesuai dengan taraf keberhasilan yang ditetapkan, maka taraf keberhasilan aktifitas siswa berada pada kategori cukup.

Berdasarkan taraf keberhasilan tindakan, maka taraf keberhasilan aktifitas peneliti pada siklus II termasuk dalam kategori Baik. Jenis pengamatan yang kedua adalah hasil pengamatan terhadap aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun pedoman observasi aktivitas peneliti siklus II

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat pada siswa secara umum kegiatan belajar siswa sudah sesuai harapan. Sebagian besar indikator pengamatan muncul dalam aktifitas kerja siswa. Skor yang diperoleh dari pengamat I adalah 50 dan pengamat II adalah 45 sedangkan skor maksimal adalah 65. Dengan demikian persentase nilai rata-rata adalah

$$= \frac{47,5}{65} \times 100\% = 73,0\%$$

sesuai dengan taraf keberhasilan aktifitas siswa berada pada

kategori baik.

Selain dari hasil observasi, peneliti juga memperoleh data melalui hasil catatan lapangan dan hasil wawancara. Catatan lapangan dibuat oleh peneliti sehubungan dengan hal-hal penting yang terjadi selama pembelajaran berlangsung tetapi tidak terdapat dalam indikator maupun descriptor pada lembar observasi. Beberapa hal yang dicatat peneliti adalah:

- a) Siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran
- b) Peneliti cukup mampu dalam menguasai kelas dan mengorganisir waktu dengan baik.

- c) Siswa terlihat mulai percaya diri ketika mengerjakan soal post tes sudah tidak ada yang menyontek dan mencoba membuka buku.

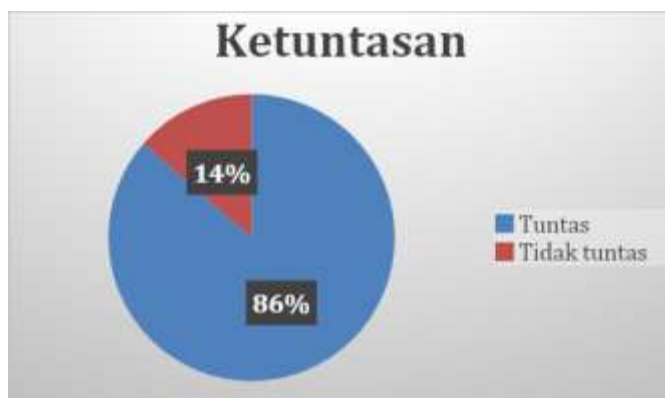
Hasil tes siklus II

Adapun soal post tes siklus II sebagaimana terlampir (lampiran 9).

Hasil belajar siswa pada akhir tindakan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Data Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	Deskripsi
1	Jumlah Siswa yang ikut Tes	22 Orang
2	Jumlah Siswa yang Tuntas	19 Orang (86,36%)
3	Jumlah Siswa yang tidak Tuntas	3 Orang (13,63%)
4	Jumlah Nilai	1.778
5	Nilai Tertinggi	90
6	Nilai Terendah	60
7	Rata-Rata	80,81%



Gambar 3.3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dari siklus I. Di mana diketahui rata-rata kelas adalah 80,81% dengan ketuntasan belajar 19 Orang (86,36%) dan 3 Orang (13,63%) yang belum tuntas. Berdasarkan presentase ketuntasan belajar dapat diketahui bahwa pada siklus II siswa kelas V telah mencapai ketuntasan belajar, karena rata-ratanya 86,36% sudah diatas ketuntasan minimum yang telah ditentukan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran diferensiasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Songgokerto 03 Batu.

7) Tahap Refleksi

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan peneliti bersama pengamat, selanjutnya peneliti mengadakan refleksi terhadap hasil tes akhir siklus II, hasil observasi, catatan lapangan, dan hasil wawancara dapat diperoleh beberapa hal sebagai berikut:

- a) Aktivitas peneliti telah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik. Oleh karena itu tidak diperlukan pengulangan siklus.

- b) Aktivitas siswa telah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik. Oleh karena itu tidak diperlukan pengulangan siklus.
- c) Kegiatan pembelajaran menunjukkan penggunaan waktu sudah sesuai dengan rencana. Oleh karena itu tidak diperlukan pengulangan siklus.
- d) Kepercayaan diri siswa sudah meningkat dibuktikan dengan pengendalian kepada teman/orang lain berkurang, sehingga tidak ada siswa yang kerjasama dan menyontek dalam menyelesaikan soal evaluasi.

Hasil belajar siswa pada test akhir siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik dari test sebelumnya, hal tersebut dibuktikan dengan ketuntasan belajar siswa telah memenuhi KKM yang diinginkan. Sehingga tidak perlu terjadi pengulangan siklus. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, secara umum pada siklus II ini sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan keberhasilan peneliti dalam menggunakan metode Role Playing. Oleh karena itu tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

8. Temuan peneliti

Beberapa temuan yang diperoleh pada pelaksanaan penelitian ini adalah:

- a. Siswa lebih mudah memahami materi dengan adanya penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPA.
- b. Pembelajaran IPA melalui penggunaan metode *Role Playing*, semakin meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa.
- c. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* membuat siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam kegiatan belajar di kelas.
- d. Kegiatan belajar menggunakan metode *Role Playing* pada materi keragaman suku bangsa di Indonesia mendapat respon yang sangat positif dari siswa.
- e. Melalui pembelajaran IPA melalui penggunaan metode *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* memungkinkan untuk dijadikan alternatif metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

4. Pembahasan hasil penelitian

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui penggunaan metode Role Playing. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V yang berjumlah 22 siswa pada mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia yang terdiri dari 2 siklus. Siklus I dilaksanakan dengan satu kali pertemuan yaitu pada hari Sabtu 23 April 2016, begitu pula dengan siklus II dilaksanakan dengan satu kali pertemuan yaitu pada hari Selasa tanggal 26 April 2016. Kegiatan pembelajaran dari siklus dalam penelitian ini terbagi pada tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir. Kegiatan awal dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa baik fisik dan mental untuk menghadapi kegiatan inti. Siswa perlu dipersiapkan untuk belajar karena siswa yang siap untuk belajar akan belajar lebih giat daripada siswa yang tidak siap. Kegagalan untuk keberhasilan belajar sangatlah tergantung kepada kesiapan belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran skenario metode *Role Playing* adalah sebagai berikut yaitu penyampaian kompetensi yang akan dicapai, penyajian materi sebagai pengantar, pemanggilan beberapa siswa yang bertugas untuk memainkan peran sesuai teks yang telah disediakan peneliti dan penjelasan peneliti kepada siswa yang tidak mendapat tugas untuk memainkan peran, penanyaan kepada siswa yang tidak mendapatkan tugas untuk memainkan peran, penambahan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, dan kesimpulan. Tahap penyampaian kompetensi yang akan dicapai, kegiatan penyampaian kompetensi yang akan dicapai diawali dengan penyampaian kompetensi yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran. kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa yaitu siswa menjelaskan sistem peredaran darah manusia. Tahap penyajian materi sebagai pengantar, peneliti menjelaskan materi mengenai sistem peredaran darah manusia.

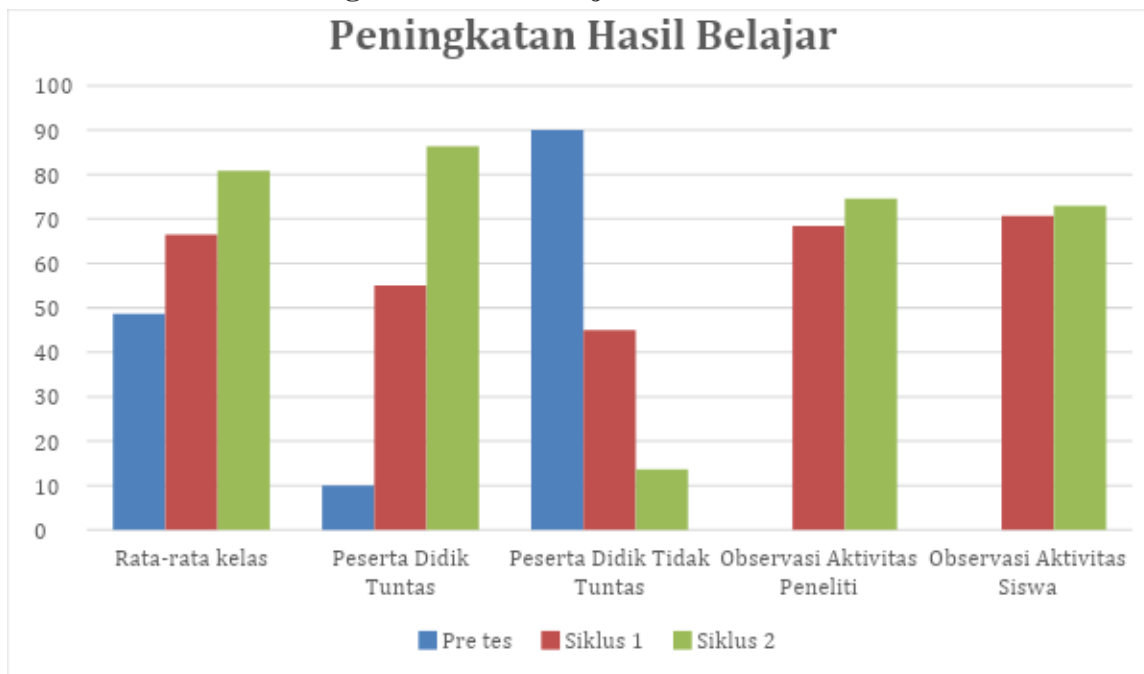
Dalam penyajian materi peneliti hanya menyampaikan sedikit saja, tidak banyak hanya membahas sekilas mengenai sistem peredaran darah manusia. Tahap kesimpulan. Peneliti bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan. Peneliti membimbing siswa untuk menyimpulkan materi sistem peredaran darah manusia. Kegiatan akhir yaitu pemberian soal tes formatif secara individu pada setiap akhir siklus. Tes tersebut dilakukan untuk mengetahui hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa setelah diterapkannya metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* ini menuntun para siswa untuk percaya diri dalam belajar, siswa akan lebih termotivasi, bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Pada pelaksanaan siklus I dan siklus II tahap-tahap tersebut telah dilaksanakan dan telah memberikan perbaikan yang positif dalam diri siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA di kelas, misalnya siswa yang semula pasif dalam belajar menjadi lebih aktif dan siswa dalam menyelesaikan soal tes tidak ada lagi yang bekerja sama dengan teman karena siswa sudah yakin dengan kemampuannya sendiri untuk mengerjakan tes tersebut. Perubahan positif pada keaktifan siswa berdampak pula pada hasil belajar dan ketuntasan belajar. Peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Kriteria	Pre Test	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata kelas	48,63 %	66,5 %	80,81 %
2	Peserta didik tuntas belajar	10 %	55 %	86,36 %
3	Peserta didik belum tuntas belajar	90 %	45 %	13,63 %
4	Hasil observasi aktivitas peneliti	-	68,46 %	74,61 %
5	Hasil observasi aktivitas siswa	-	70,70 %	73,00%

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, penerapan metode *Role Playing* bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Songgokerto 03 Batu. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar dari pre test ke siklus I ke mudian ke siklus II, seperti pada gambar 4.10 berikut:

Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Hasil Belajar



Sebelum diberi tindakan diperoleh nilai rata-rata pre test siswa kelas V SDN Songgokerto 03 Batu dengan taraf keberhasilan hasil pre test siswa yang mencapai nilai <70 sebanyak 20 siswa (90%) dan ≥ 70 sebanyak 2 siswa (10%) dengan nilai rata-rata kelas adalah 48,63. Pada post test siklus I nilai rata-rata kelas 66,5, 22 siswa yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 18 siswa (45%) dan <70 sebanyak 9 siswa (55%). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 70,55 siswa yang mendapat nilai ≥ 70 sebanyak 15 siswa (83,33%) dan <70 sebanyak 3 siswa (16,66%). Dengan demikian pada rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu sebesar 80,81 begitu pula pada ketuntasan belajar IPA terjadi peningkatan sebesar 20,00% dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan ketuntasan klasikal (presentase ketuntasan kelas) pada siklus II sebesar 86,36 %. Berarti pada siklus II ini sudah memenuhi kriteria ketuntasan kelas yang sudah ditentukan yaitu ≥ 75 . Dengan demikian penelitian ini bisa diakhiri, karena apa yang diharapkan telah terpenuhi. Berdasarkan hasil nilai pos test II siswa terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa, ini terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran IPA melalui penggunaan metode *Role Playing* terbukti mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KEWIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil-hasil penelitan yang didapatkan, yaitu peningkatan nilai yaitu 0,32 atau 32 %, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPA, meningkatkan

efektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.

2. Saran

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Bagi Siswa Dengan diterapkan metode Role Playing, diharapkan dari hasil penelitian ini siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.
- 2) Bagi Guru Dapat memberikan informasi kepada guru tentang penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai motivasi bagi guru-guru yang lain untuk melaksanakan model-model pembelajaran.
- 3) Bagi Sekolah Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan sumbangan pemikiran terutama berkaitan dengan upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2000. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhanudin, Mestawaty, dan Lestari. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Biau Kabupaten Buol Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako . Jurnal Kreatif Tandulako. <https://media.neliti.com/media/publications/108430-ID-peningkatan-hasil-belajar-siswa-pada-mat.pdf>
- Collette, A.T. & Chiappetta, E. L..1994.. *Science Instruction in the Middle and. Secondary Schools* (3rd edition.) New York: Merrill.)
- Dwi Mardalena (2913). Penerapan Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar Tahun 2012/2013.
- Fx. Mas Subagyo . 2018. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Aprilia Juwita Sari PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (aprilia.jsari@gmail.com) PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya . <file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/35812-Article%20Text-45208-1-10-20200811.pdf>.
- Ismawati aN, , Atep Sujana , Ali Sudin. 2016. Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang. Jurnal Pena Ilmiah. <file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/2992-5486-1-PB.pdf>
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin. University Press
- Mardianto, 2012. Psikologi Pendidikan, Medan: Perdana Publishing,

- Moleong, Lexy J, 1991, Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.*
- Patton, M. Q. 1990. Qualitative Evaluation and Research Methods. Newbury. Park:Sage*
- Poerwandari, E. K. 1998. Pendekatan Kualitatif Dalam penelitian Psikologi. Jakarta : Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan. Psikologi (LPSP3) ...*
- Purwanto. 2004. Psikologi Pendidikan. Cetakan ke 20. Bandung: Remaja Rosdakarya Astra dan Sumiati. 2008. Metode Pembelajaran. Bandung: Wacana Prima. Arikunto, S. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta: Bumi.*
- Riduwan. (2006). Metode dan Teknik Menyusun Tesis. Bandung: Alfabeta. Carin, A. A. & Sund, R. B. 1989. Teaching Science Through Discovery. Columbus: Merrill Publishing Company*
- Samatowa, Usman. 2011. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: Indeks.*
- Sifna Rahmah Sumiskun (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Iv Sdn Tambakrejo 2 Waru Sidoarjo*
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta*
- Sumaji.1998. Pendidikan Sains yang Humanistik. Yogyakarta: Kanisius.*
- Trianto. (2014). Mendesaian Model Pembelajaran Inovatic, Progresif dan Kontekstual. Surabaya : Prenadamedia Group.*