
PENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE *ROLE PLAYING*

¹**Harianti**

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan Nusantara Global, Praya, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 11/02/2024
Revised : 29/02/2024
Accepted : 29/02/2024

ABSTRAK

Pencapaian hasil belajar siswa di SD Islam Khadijah Bagik Nyaka pada mata pelajaran IPA masih berada di bawah KKM yaitu 75 dengan ketuntasan klasikal mencapai 47,3%. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan model pembelajaran dan kurang melibatkan siswa terhadap proses pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang mencakup tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi serta refleksi, yang melibatkan 40 orang siswa kelas V sebagai subyek yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dalam setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil belajar diperoleh dari tes evaluasi. Berdasarkan hasil analisis data dapat diperoleh hasil pada siklus I dengan nilai persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal mencapai 65,78%. Pada siklus II persentase nilai ketuntasan mencapai 86,84%. Hasil ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran tipe role playing dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Islam Khodijah Bagik Nyaka tahun ajaran 2022/2023

Kata kunci: Model Pembelajaran Tipe Role Playing, Hasil belajar

ABSTRACT

Attainment of student learning at Islamic school khadijah bagik nyaka at civics are still below KKM, which is 75 the rating of 47,3%. This is because the teacher's lack of innovation indeveloping the learning model and less involves students in the learning process thus offecting the student's low learning result. The purpose of this study is to increase the results of students' study class v. This type of study is a class action study that includes the stages of planning, the stages of execution, the stages of observation and reflection, Involving 40 third-graders as subjects performed in 2 cycles, in each cycle consists of two encounters. While the learning results are obtained from the evaluation test. Based on results from data analysis obtained on cycles 1 with a targeted percentage rate-rate of classroom learning classified at 65,78%. On a cycle of 2 percentage of sharp value reaches 86,84%. This result shows that application of the role playing type learning model can increase the result of studying students at class v of the Islamic primary school, khadijah bagik nyaka year 2022/2023.

Keywords: Role Playing Type Learning Model, Learning outcomes

****Corresponding Author:***

Email: hariantiharianti@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, di mana dan kapanpun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing.

Salah satu yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar, kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

Metode belajar model tipe role playing (bermain peran) merupakan salah satu model yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Tentu saja, dalam hal ini metode belajar tipe role playing memudahkan siswa atau peserta didik menentukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode model tipe role playing, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. (Susanto, 2013)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru atas nama Ibu Indayani selaku wali kelas V Bagik Nyaka diperoleh data awal hasil belajar ulangan semester 1 dilihat dari aspek kognitif mata pelajaran PKn siswa kelas V kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 20 orang siswa dengan persentase 47,3 % sedangkan siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 20 orang siswa di mata pelajaran PKn dengan persentase 57,6 %. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum dikatakan tuntas karena pembelajaran dikatakan tuntas apabila siswa mencapai rata-rata nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) >77 dengan kriteria ketuntasan klasikal >75 %.

Setelah diamati lebih lanjut penyebab rendahnya mutu, proses dan hasil pembelajaran PKn di SD Islam Khodijah Bagik Nyaka disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor dari guru dan siswa. Terlihat pada saat pembelajaran IPA sedang berlangsung guru

lebih banyak menggunakan metode konvensional dan metode ceramah sehingga materi yang disampaikan kurang jelas dan membuat metode tersebut kurang berkesan bagi siswa. Selain itu, guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan rasa jenuh dan bosan pada diri siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Jika masalah ini dibiarkan terus-menerus maka akan merugikan siswa itu sendiri karena mengingat pentingnya pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Untuk mencapai tujuan di atas, maka proses pembelajaran IPA mestinya dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya baik kognitif, afektif, dan psikomotoriknya, supaya menjadi warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kesadaran dan wawasan serta berperilaku sesuai dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Untuk mengembangkan proses pembelajaran yang mengarah pada pencapaian potensi tersebut, maka guru dituntut untuk memiliki kemampuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan syarat nilai moral yang mudah dipahami siswa, sehingga dalam proses pembelajaran terjadi interaksi positif antara siswa dan guru, siswa dan siswa, dan siswa dengan lingkungan sekitarnya

METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah *action research* yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, melalui refleksi diri dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah itu terpecahkan, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat. (Wardhani, 2006: 1.4). Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Islam Khadijah Bagik Nyaka, yang berlokasi di Bagik Nyaka.

Subjek penelitian adalah suatu yang dijadikan bahan atau sasaran dalam suatu penelitian, yang pada pelaksanaannya dapat dilakukan pada orang-perorangan ataupun pada kelompok. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Islam Khodijah Bagik Nyaka. Siswa kelas V tersebut berjumlah 40 orang yang terdiri dari perempuan semua. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Tes, Observasi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I dan II yang memuat rata-rata hasil belajar siswa, ketuntasan klasikal, rata-rata aktivitas siswa dan persentase aktivitas guru, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Data Rekapitulasi Pelaksanaan Siklus I dan II

Siklus	KK	Aktivitas Siswa		Aktivitas guru	
		Rata-rata skor	Kategori	Persentase	Kategori
I	65,78%	50	Cukup aktif	75%	Baik
II	86,84%	65	Aktif	92%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, baik kegiatan secara klasikal maupun secara kelompok. Oleh karena itu, guru harus mampu mengoptimalkan proses pembelajaran tipe role playing sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas belajar siswa pada siklus I berkategori cukup aktif dengan jumlah skor rata-rata 50, dan hasil observasi guru berkategori baik dengan persentase 75%. Sedangkan hasil evaluasi pada siklus I diperoleh nilai ketuntasan klasikal mencapai 65,78%. Dari 38 orang siswa yang mengikuti tes yang tuntas adalah 25 orang siswa dan 13 orang siswa lainnya belum dikatakan tuntas.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan yang ingin dicapai yaitu 75% siswa mendapat nilai minimal 65 belum terpenuhi, sehingga penelitian akan dilanjutkan ke siklus II. Maka disiklus II akan dilaksanakan tindakan perbaikan yang merupakan penyempurnaan dari kekurangan yang ada pada siklus I.

Pada siklus II, tindakan yang dilakukan yaitu dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada disiklus I. Pada siklus II, proses pembelajaran terlihat mengalami peningkatan, siswa terlihat semakin aktif melaksanakan Tanya jawab, aktif mengungkapkan pendapatnya.

Berdasarkan hasil obsevasi aktivitas belajar siswa pada siklus II diketahui bahwa jumlah rata-rata skor mencapai 65 berkategori aktif. Hal ini menunjukkan bahwa skor aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari berkategori cukup aktif dengan rata-rata

50 meningkat menjadi berkategori aktif dengan rata-rata skor 65 sedangkan hasil observasi aktivitas mengajar guru berkategori baik dengan persentase 75% meningkat menjadi berkategori sangat aktif dengan persentase yang diperoleh yaitu 92% pada siklus II. Pada siklus II guru sudah mampu menguasai kelas dengan baik sehingga dalam menjelaskan tugas dan batasan waktu kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

Perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan terhadap proses pembelajaran disiklus II didapatkan nilai rata-rata ketuntasan klasikal mencapai 86,84% dengan jumlah siswa yang tuntas mencapai 33 orang siswa sedangkan yang belum tuntas mencapai 5 orang siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata ketuntasan klasikal meningkat dari 65,78% menjadi 86,84%.

Penerapan model pembelajaran tipe role playing memberikan dampak positif terhadap proses pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas. Secara keseluruhan dalam penelitian ini dapat dilihat proses dan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa menggunakan model pembelajaran tipe role playing dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V SD Islam Khodijah Bagik Nyaka tahun ajaran 2022/2023.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan analisis data diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *role playing* tersebut maka hasil evaluasi siswa pada mata pelajaran IPA menjadi meningkat. Terbukti pada prolehan hasil evaluasi siklus I yaitu dengan persentase ketuntasan klasikal 65,78% dengan persentase aktivitas guru 75% dikategorikan baik, dan pada indikator keberhasilan pada siklus II yaitu mencapai persentase ketuntasan klasikal 86,84% dengan persentase aktivitas guru 92% dikategorikan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Atik Widarti. (2007). *Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pokok Bahasan Segi Empat pada Siswa Kelas VII*. Skripsi. UNNES

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fiteriani, I. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Dan Implikasinya Pada Pemahaman Belajar Sains Di SD/MI (Studi PTK di Kelas III MIN 3 Wates Liwa Lampung Barat). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3, 22. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1191>.
- Handayani, R. D., & Yanti, Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*.
- Musanna, A., Wibowo, U. B., & Hastutiningsih, A. D. (2017). Indigenisasi Pendidikan: Rasionalitas Revitalisasi Praksis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i1.529>.
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i1.108>.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, R dan D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. AR-RUZZ MEDIA.
- Nurkencana & Sunartana. (1990). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Purwanto, (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.