



Penerapan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Pendil

Didit Yulian Kasdriyanto ✉, Universitas Panca Marga

Faridahtul Jannah, Universitas Panca Marga

Bagus Juarsono, Universitas Panca Marga

✉ Fdatul@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *role palying* di SD Muhammadiyah 2 Desa Pendil Kecamatan Gending. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 pada maret-april 2022. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Action Research* dengan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) . Data dalam penelitian ini berupa deskripsi tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* yang diperoleh melalui metode PTK, wawancara dan observasi sebagai data utama dan dokumentasi sebagai data penunjang. Dengan subjek penelitian, guru kelas dan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Pendil. Setelah dilakukan pengumpulan data, kemudian dilakukan analisis data secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* di SD Muhammadiyah 2 Desa Pendil Kecamatan Gending sudah terlaksana dimulai dari Pratindakan Siklus 1 dan Siklus 2 yang terdiri dari Perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*)refleksi (*reflection*). Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan manusia di SD Muhammaidyah Pendil dapat dapat meningkatkan hasil belajar siswadengan hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 56,4% kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 74,64%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 77,14%.

Kata Kunci : Penerapan, *Role Playing*, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan dirasakan sebagai suatu kebutuhan bangsa yang ingin maju. Dengan keyakinan, bahwa pendidikan yang bermutu dapat menunjang pembangunan di segala bidang. Fungsi dan tujuan utama pendidikan IPA di SD (Yager, 1996:9) tentang ruang lingkup hasil belajar IPA yang mencakup kognisi atau konsep, keterampilan proses, sikap kreatifitas dan aflikasi. Seperti halnya tujuan pendidikan di SD adalah agar siswa mampu menerapkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip IPA yang telah dipelajari menggunakan teknologi sederhana untuk memecahkan masalah-masalah yang di temukan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah belum begitu berkembang itu terjadi karena beberapa hal, diantaranya: guru kurang maksimal dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Guru juga kurang melibatkan siswa dalam beberapa percobaan atau jarang aktif sehingga bisa dikatakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pembelajaran yang sulit dipahami. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu ≥ 75 . Hasil observasi awal pada mata pelajaran IPA di peroleh nilai terendah 60, nilai tertinggi 82 dan rata-rata 70. Hasil belajar siswa untuk bidang studi IPA belum mencapai Kriteria Ketuntasan Diantara 28 murid masih 70% atau 20 murid yang memperoleh nilai dibawah 75. Ini berarti 20 orang siswa di nyatakan belum memenuhi standar nilai KKM sedangkan dari 28 siswa yang mencapai KKM hanya 8 siswa untuk bidan studi IPA yang sudah memenuhi KKM sesuai dengan yang ditetapkan di SD Muhammadiyah 2. Berdasarkan data tersebut, peneliti dibantu teman sejawat untuk membantu mengidentifikasi masalah, yaitu : 1) siswa kurang memahami materi organ sistem pencernaan, 2) kurang atau tidak adanya sarana media atau alat bantu pembelajaran, 3) metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang tepat, 4) guru kurang mampu meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran, 5) guru tidak dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih efektif, 6) metode penyajian materi yang digunakan guru tidak sesuai dengan karakteritis dan tahap pengembangan siswa sekolah dasar.

Untuk mengatasi masalah yang dikemukakan di atas maka perlu dipikirkan sebuah solusi untuk mengetahui rendahnya aktifitas dan ketuntasan, Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, salah satu penyajian materi IPA yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Upaya untuk memudahkan siswa agar dapat memahami materi sistem pencernaan dalam meningkatkan aktifitas siswa, maka diperlukan sebuah metode pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut. Metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan peserta didik, memiliki keterampilan sosial dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Pemilihan model pembelajaran dapat memicu peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang cocok dengan ,materi sistem pencernaan yaitu metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran.

Role playing adalah metode yang bisa disebut juga bermain peran atau sosio drama. Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:236) menjelaskan bahwa metode *Role Playing* ataupun bermain peran dalam penerapannya dilakukan dengan cara yakni mengajak siswa untuk menirukan suatu aktifitas diluar mendramatiskan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu. Menurut Hamdani juga dijelaskan (2011:87) menjelaskan bahwa pembelajaran *role playing* yakni suatu metode menguasai suatu materi-materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Metode *Role Playing* adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. *Role Playing* termasuk dalam bermain yang diarahkan.

Untuk melakukan *Role Playing* sebelumnya siswa harus memiliki pengetahuan awal agar dapat mengetahui karakter dari peran yang akan dimainkannya. Tugas guru dalam kegiatan *Role Playing* di kelas sangatlah penting dimana guru harus berperan sebagai pengamat, sebagai metode, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan

Role playing atau bermain peran merupakan sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat pembelajaran terjadi di dalam kelas siswa bisa merasakan berada di luar kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaryang membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Penggunaan metode *role playing* atau bermain peran, memiliki beberapa kelebihan, yaitu sebagai berikut: 1) Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka. 2) Bagi siswa; berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan. 4) Berpikir dan bertindak kreatif. 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayati. 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang di hadapi dengan tepat. 7) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Kelemahan dari *role playing* atau bermain peran ialah: 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. 2) Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengatakan pembelajaran. 3) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama. 4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas atau lebih dikenal dengan *Action Research* adalah sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas berkembang dari penelitian tindakan. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian PTK perlu kita telusuri pengertian penelitian tindakan. Menurut Kemmis, penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah PTK. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru atau dosen (tenaga pendidik), kolaborasi (tim peneliti) yang sekaligus sebagai peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan (Arikunto, 2010). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Subjek yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah kelas V SD Muhammadiyah 2 Pendil tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 28 orang siswa.

Prosedur penelitian ini tersebut terdiri dari empat tahap kegiatan setiap siklus, yaitu: 1). Perencanaan (*planning*) Dalam tahap ini peneliti merencanakan dengan merumuskan pertanyaan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan. 2) Tindakan (*acting*) Pada tahap ini peneliti melaksanakan apa yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. 3) Pengamatan (*observing*) Peneliti melakukan pengamatan pada siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dengan lembar observasi. 4) Refleksi (*reflection*) Pada tahap ini peneliti beserta guru menganalisis data yang telah diperoleh dari kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Hal ini kemudian dianalisis dan akan digunakan untuk merencanakan tindakan selanjutnya

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian mengenai prestasi belajar secara ringkas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1.*Data Hasil Penelitian*

Kelas PTK	Nilai rata-rata Ketuntasan Siswa
Pra siklus	56,4%
Siklus I	74,6%
Siklus II	77,4%

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada *saat* Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II. Nilai rata-rata pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 56.4%, meningkat pada Siklus I menjadi 74.64% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 77,14%. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 56,4% meningkat pada Siklus I menjadi 74,64%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 77,14%

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode role playing merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Uno Hamzah (2009:26), bahwa metode role playing dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara. Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SD Muhammadiyah 2 Pendil. Bagi siswa yang memperoleh nilai belum tuntas akan di berikan soal evaluasi sebagai perbaikan atau remidi.

SIMPULAN

Penerapan metode role playing pada mata pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan manusia di SD Muhammaidyah Pendil dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan presentase asil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 56,4% kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 74,64%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 77,14%. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang dilaksanakan berhasil dengan baik dan hasilnya cukup memuaskan sehingga metode pembelajaran *role playing* juga dapat diterapkan pada materi pokok yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- A., R. B. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Medan: Gema Ihsani.
- Amin Budiamin, d. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: UPI Press.

- Baroroh, K. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol 8 No 2.
- Danim, S. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : CV Alfabeta.
- Fauziyah Khairi Nasution, N. H. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Talking Stick Dan Tipe Role Playing Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, Vol. 4 No. 2.
- Hamzah. (2011). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, A. H. (2006). *Makna Ketuntasan dalam Belajar*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi FIP UPI.
- Hesti, d. (2011). *Bermain Peran Dalam Pembelajaran Partisipatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Peserta didik dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, No. 8.
- Khoiriah, M. (2010). Implementasi Pembelajaran Aktif Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas Viii Mts Negeri Karangtengah Demak. *Jurnal Skripsi*.
- Pendil, G. K. (n.d.). (B. Juarsono, Interviewer)
- Pendil, S. S. (2021, Juni 11). (B. Juarsono, Interviewer)
- Sekar Ayu Aryani, B. M. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syafuruddin, K. (2014). *Pengertian Belajar (Online)*. Retrieved from <http://khaidirsyafuruddin.blogspot.co.id>