

Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas 4 SDN Kedokan Agung II

Sugiro¹, Dinda Lutfiana Rozak², Dyah Ayoe Pratiwi³

^{1,2,3}STKIP NU Indramayu

Article Info

Article history:

Received Jan 12, 2023

Revised Feb 20, 2023

Accepted Mar 26, 2023

Kata Kunci:

Hasil Belajar,

Metode *Role Playing*,

Ilmu Pengetahuan Alam

Keywords:

Learning Outcomes,

Role Playing Method,

Natural Science

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar IPA dengan menerapkan metode *role playing* pada pelajaran IPA kelas 4 SDN Kedokan Agung II Kecamatan Kedokanbunder. Metode penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian ini adalah desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi dan soal. Setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas, persentase hasil observasi guru siklus I yaitu 76,09%, dan siklus II 93,48%. Hasil observasi siswa siklus I yaitu 54,17%, dan siklus II 81,54%. Hasil belajar siklus I dengan ketuntasan 42,86%, siklus II 82,14%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the learning outcomes of Science by implementing the role-playing method in the fourth-grade Science class at SDN Kedokan Agung II, Kedokanbunder District. The research methodology used is Classroom Action Research (CAR). The research design employed is the one developed by Kemmis and Taggart. The research instruments used consist of observation sheets and test questions. After conducting the classroom action research, the percentage of teacher observation results in Cycle I was 76.09%, while in Cycle II, it reached 93.48%. The student observation results for Cycle I were 54.17%, which increased to 81.54% in Cycle II. The learning outcomes for Cycle I indicated a mastery rate of 42.86%, which significantly improved to 82.14% in Cycle II. In conclusion, the application of the role-playing method has been shown to enhance students' learning outcomes in Science.

Corresponding Author:

Dyah Ayoe Pratiwi

Program Studi PGSD, STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu,

Jalan Raya Kaplongan No.28, Karangampel Indramayu 45283, Indonesia

Email: pratiwidyahayoe@gmail.com

How to Cite:

Sugiro., Rozak, D. L., Pratiwi, D., Ayoe. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas 4 SDN Kedokan Agung II. Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 6(2), XX-XX.

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses kegiatan dan aktivitas yang disengaja oleh masyarakat untuk mendidik dan membentuk manusia agar menjadi individu yang terdidik. Sejalan dengan itu, Mustadi, dkk (2020) menyatakan bahwa filosof pendidikan John Dewey berpendapat bahwa pendidikan adalah proses untuk memanusiaikan manusia. Pendidikan berbasis kurikulum 2013 mendorong pembelajaran secara tematik, yaitu mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan. Sejalan



dengan hal tersebut, Kadir & Asrohah (2015) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang dimulai dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau sudut pandang mata pelajaran yang biasanya diajarkan di sekolah. Mardianto (2011) mendefinisikan pembelajaran tematik sebagai kegiatan belajar yang tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema sebagai penghubungnya (Lubis, 2019). Trianto (2013) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) untuk tingkat taman kanak-kanak atau sekolah dasar pada kelas lanjutan, yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang relevan dengan dunia anak. Dapat disimpulkan dari beberapa ahli di atas bahwa pendekatan tematik merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran, misalnya melibatkan bahasa Indonesia, matematika, dan ilmu pengetahuan alam (IPA) dalam satu tema yang sama.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi siswa, karena berkaitan langsung dengan lingkungan kehidupan mereka. Bagi sebagian siswa, pembelajaran IPA dianggap kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran IPA di sekolah dasar yang cenderung berfokus pada menghafal dan menulis. Sejalan dengan hal tersebut, Sulthon (2016) menyatakan bahwa pembelajaran IPA tidak bisa dilakukan dengan cara menghafal atau secara pasif mendengarkan penjelasan guru tentang konsep-konsepnya. Listyawati (2013) juga menyatakan bahwa mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang harus diajarkan dengan melibatkan penggunaan benda-benda atau materi lain yang mendukung pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran IPA, diperlukan strategi pengajaran yang lebih inovatif agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik. Salah satu topik pembelajaran IPA yang penting bagi siswa adalah siklus hidup.

Siklus hidup, juga dikenal sebagai rangkaian proses pertumbuhan atau perubahan makhluk hidup dari lahir hingga dewasa, memiliki peran penting dalam pembelajaran IPA. Baik itu dalam konteks pertumbuhan hewan maupun tumbuhan, pemahaman tentang siklus hidup memiliki relevansi yang luas dalam kehidupan saat ini maupun di masa depan. Salah satu kesulitan yang dihadapi guru adalah dalam memilih bahan atau media yang tepat untuk proses belajar mengajar. Media merupakan tahap penting karena melalui media, pesan atau tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari (2019), bahwa sebagai pendidik, pemilihan media pembelajaran merupakan langkah yang sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran IPA seringkali melibatkan penggunaan berbagai media karena berkaitan dengan lingkungan alam yang luas. Seperti yang disebutkan oleh Lestari (2018), pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam (IPA) sebagai salah satu bidang studi, mencakup berbagai macam materi yang mempelajari tentang alam semesta. Tidak semua kejadian di alam dapat disampaikan secara langsung tanpa menggunakan media. Sebagai contoh, dalam materi siklus hidup makhluk hidup, tidak semua tahap siklus hidup dapat ditampilkan secara langsung tanpa menggunakan media. Hal ini sesuai dengan tujuan media seperti yang dijelaskan oleh Falahudin (2014), bahwa media dapat menghadirkan kejadian dalam ruang dan waktu yang berbeda, mengatasi keterbatasan indra, serta dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di SDN Kedokan Agung II, Kecamatan Kedokanbunder, Kabupaten Indramayu, ditemukan beberapa data, termasuk metode pengajaran yang digunakan. Metode yang digunakan oleh guru di sana adalah metode ceramah. Namun, metode ceramah dalam proses pembelajaran belum menarik, sehingga siswa cenderung mudah bosan, kurang aktif, dan merasa jenuh. Metode pembelajaran adalah cara menyajikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mukrimaa, 2014). Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat juga dapat memberikan pengaruh positif dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Pertimbangan dalam pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami pelajaran, yang ditentukan oleh situasi dan kondisi pembelajaran (Shoimin, 2013).

Dengan menggunakan metode yang tepat, siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik, yang pada akhirnya akan memastikan keberhasilan dan kualitas pembelajaran. Artinya, semua atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif dalam aspek fisik, mental, dan sosial (Mulyasa, 2003 dikutip oleh Aminah, 2018). Masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa tersebut berdampak pada hasil belajar yang belum optimal, hal ini terlihat dari tingkat ketuntasan hasil belajar pada kelas 4 SDN Kedokan Agung II, Kecamatan Kedokanbunder, Kabupaten Indramayu, pada Tema 6 "Cita-citaku" dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 69, ditemukan bahwa beberapa siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tersebut.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran. Metode yang akan digunakan adalah metode pembelajaran *Role Playing*, juga dikenal sebagai bermain peran. Metode *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA Tema 6 "Cita-citaku". Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Amri (2013) menjelaskan bahwa metode

role-playing adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun tokoh mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan keterampilan dalam menggunakan materi yang dipelajari.

Metode

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), juga dikenal sebagai *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA mengenai siklus hidup makhluk hidup di sekitar. Sejalan dengan hal tersebut, Aqib (2018) menjelaskan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat guru mengajar, dengan fokus pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut, PTK merupakan jenis penelitian yang menekankan peningkatan hasil belajar yang dilakukan oleh guru kelas, karena hanya guru kelas yang mengetahui semua prosedur yang terjadi di kelas tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki beberapa karakteristik (Aqib, 2018), meliputi

- a. didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam intruksional;
- b. adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya;
- c. peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi;
- d. bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktik intruksional;
- e. dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan berbagai siklus

Adapun model yang paling dikenal dan bisa digunakan adalah model Kemmis & MC. Taggart, model PTK yang dimaksud menggambarkan empat tahapan model, antara lain perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tepatnya bulan Juni 2022. Peneliti dibantu oleh wali kelas III. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Penerapan metode role playing

Siklus I

Data aktivitas guru dan siswa yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung terkumpul pada lembar aktivitas kegiatan yang dilakukan. Data mengenai aktivitas guru dan siswa dalam proses kegiatan pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I

No	Pelaksanaan Siklus I	Jumlah Skor	Persentase (%)
1	Observasi Guru	70	76,09%
2	Observasi Siswa	182	54,17%

Berdasarkan Tabel 1, hasil observasi pada siklus I didapatkan hasil persentase guru 76,09%. Hasil observasi siswa yaitu 54,17%. Hal ini disebabkan karena siswa belum memahami metode *role playing* dan masih banyak siswa yang merasa malu memperagakannya.

Siklus II

Data aktivitas guru dan siswa yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung terkumpul pada lembar aktivitas kegiatan yang dilakukan. Data mengenai aktivitas guru dan siswa dalam proses kegiatan pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II

No	Pelaksanaan Siklus II	Jumlah Skor	Persentase (%)
1	Observasi Guru	86	93,48%
2	Observasi Siswa	274	81,54%

Berdasarkan Tabel 2 hasil observasi pada siklus II didapatkan kenaikan hasil persentase dari siklus I sampai siklus II dengan hasil observasi guru 93,48%. Hasil observasi siswa 81,54%, hal ini karena siswa sudah menguasai metode *role playing*.

Hasil Belajar

Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus I

Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	12	42,86%
Belum Tuntas	16	57,14%
Jumlah	28	100%

Dari data pada Tabel 3 dapat dilihat bahwa pada persentase siklus I ini ketuntasan belajar siswa 42,86%, artinya ketuntasan belajar siswa tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan yaitu 80%, sehingga peneliti perlu melaksanakan siklus II.

Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus II

Aspek Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	23	82,14%
Belum Tuntas	5	17,86%
Jumlah	28	100%

Dari data pada Tabel 4 dapat dilihat bahwa penguasaan materi sudah mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Ketuntasan belajar pada siklus II ini telah mencapai 82,14%, artinya telah melebihi kriteria ketuntasan belajar yang diharapkan yaitu 80%, sehingga peneliti sudah tidak perlu melakukan pembelajaran siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil observasi tindakan pada siklus I dan II, metode *role playing* berhasil digunakan pada kelas 4, mata pelajaran IPA di SDN Kedokan Agung II, Kecamatan Kedokanbunder, Kabupaten Indramayu. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari hasil persentase siklus I dari sebanyak 12 siswa dengan persentase 42,86% dan meningkat pada siklus II dari sebanyak 23 siswa dengan hasil persentase 82,14%. Hasil observasi guru dan siswa juga sama memiliki kenaikan hasil, adapun target yang ditentukan pada penelitian ini adalah 80%. Jumlah persentase observasi guru pada siklus I yaitu 76,09%, dan siklus II 93,48% serta jumlah persentase observasi siswa pada siklus I yaitu 54,17%, dan siklus II yaitu 81,54%.

Setelah dilaksanakan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPA, siswa menjadi aktif dalam pembelajaran IPA dan juga memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar, dengan demikian siswa menjadi lebih mudah memahami materi pelajaran yang guru berikan dan berdampak kepada hasil belajar meningkat di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Penerapan Metode Role Playing

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II, metode *role playing* berhasil diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran IPA kelas 4 SDN Kedokan Agung II. Keberhasilan ini dapat dilihat dari persentase observasi guru yang meningkat dari 76,09% pada siklus I menjadi 93,48% pada siklus II, dengan kategori sangat baik. Setelah mengimplementasikan metode *role playing*, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran IPA. Peneliti menyediakan media bantuan guna mempermudah penerapan metode *role playing* ini. Penelitian ini juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi mereka.

Penggunaan metode *role playing* pada siswa kelas 4 SDN Kedokan Agung II terbukti

meningkatkan hasil belajar siswa. Observasi guru selama penggunaan metode *role playing* pada siklus I menunjukkan hasil yang baik. Namun, pada tahap awal pembelajaran seperti motivasi, penyampaian tujuan, dan kegiatan inti yang melibatkan siswa dalam metode *role playing* masih membutuhkan perbaikan. Siswa masih bingung dengan penerapan metode *role playing* dan perbaikan perlu dilakukan untuk siklus selanjutnya.

Observasi guru pada metode *role playing* pada siklus II menunjukkan hasil yang sangat baik. Pada siklus II, terlihat perubahan pada aktivitas atau kegiatan pembelajaran. Data dalam tabel di atas menunjukkan bahwa pada aspek kegiatan awal seperti motivasi, penyampaian tujuan, dan kegiatan penutup, metode *role playing* mendapatkan nilai yang sangat baik. Hal ini terjadi karena peneliti berhasil mengimplementasikan langkah-langkah metode *role playing* yang terdapat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, peneliti juga berhasil mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, memotivasi mereka, mengelola pembelajaran, serta memiliki kemampuan dalam bertanya dan membimbing siswa dalam pembelajaran, baik dalam menyelesaikan soal maupun menyimpulkan hasil pembelajaran bersama-sama dengan siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang terstruktur dan terarah sesuai dengan RPP yang telah disusun. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa metode *role playing* berhasil karena setiap siklus mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

Pada penelitian ini, setiap tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam menerapkan metode *role playing* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi guru pada siklus I yang mendapatkan skor sebesar 70. Pada tahap pelaksanaan permainan metode *role playing*, siswa pada awalnya belum memahami cara atau langkah-langkah dari metode tersebut. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan skor menjadi 86. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti telah memperbaiki skenario dan menjelaskan kembali cara serta langkah-langkah yang harus diikuti sehingga siswa lebih mudah memahami alur dari metode *role playing* ini. Dengan demikian, metode *role playing* ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 dan menciptakan suasana pembelajaran IPA yang menarik. Siswa juga menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan yang dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di sekolah dan kelas tertentu (Sudjana, dkk. dikutip dalam Nurrita, 2018). Menurut Gagne dan Briggs (Nurita, 2018), hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, hasil belajar mencakup nilai atau evaluasi yang diperoleh siswa melalui tes, ujian,

ulangan, dan tugas yang menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran. Hasil belajar dapat dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam metode dan penelitian ini, fokus utama hasil belajar adalah pada ranah kognitif, karena melalui proses pembelajaran siswa akan memperoleh pengetahuan dan kemampuan untuk menjawab pertanyaan atau tugas yang mencakup aspek afektif juga. Sejalan dengan itu, Andriani & Rasto, (2019) menjelaskan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima tingkat kemampuan, yaitu menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi dengan nilai-nilai yang kompleks. Ranah psikomotor mencakup keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi neuromuskular (menghubungkan dan mengamati).

Dalam Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2016 yang dikutip dalam Sari, 2018), dijelaskan bahwa penilaian siswa mencakup beberapa aspek, yaitu

1. penilaian sikap, yang melibatkan penilaian terhadap perilaku siswa dalam hal sikap spiritual dan sosial;
2. penilaian pengetahuan, yang merupakan penilaian terhadap pemahaman siswa secara intelektual;
3. penilaian keterampilan, yang merupakan kegiatan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dalam tugas-tugas tertentu.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penilaian sikap sering dilakukan melalui teknik observasi dan wawancara. Penilaian pengetahuan dapat dilakukan melalui tes atau pertanyaan, baik secara tertulis maupun lisan, yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran. Penilaian keterampilan biasanya melihat hasil kerja siswa dalam menciptakan karya tangan mereka sendiri. Biasanya, penilaian keterampilan dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan sebuah perubahan yang terjadi pada diri siswa menuju perubahan yang lebih baik. Menurut Wijaya (2015), aktivitas siswa adalah kegiatan individu yang dapat membawa perubahan positif pada diri individu melalui interaksi antara individu dengan individu dan lingkungan. Dalam konteks aktivitas belajar, siswa melakukan pengamatan sendiri dalam proses pembelajaran secara individu. Hasil pengamatan tersebut kemudian memunculkan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami oleh siswa. Sardiman (2011) menjelaskan bahwa dalam aktivitas belajar, pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan

sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, bekerja sendiri, dan menggunakan fasilitas yang tersedia, baik secara rohani maupun teknis. Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif dalam mendengarkan, memerhatikan, dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa juga memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik berupa pertanyaan, gagasan, pikiran, perasaan, dan keinginan mereka.

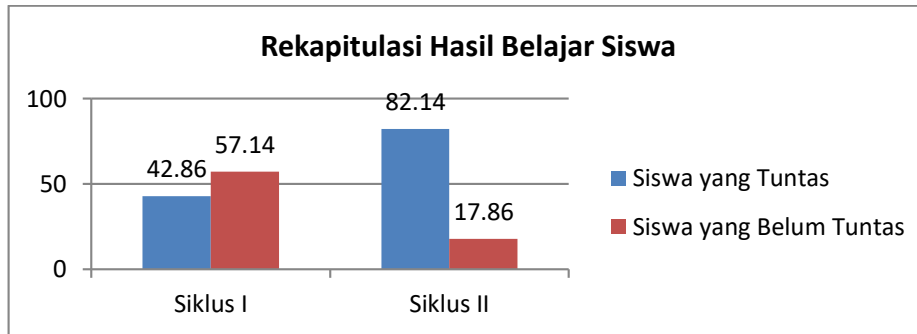
Usman (2011) mengelasifikasikan aktivitas belajar siswa ke dalam beberapa kategori, yaitu aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas gerak, dan aktivitas menulis. Menurut Paul B. Diedrich (Sardiman, 2014), terdapat 117 kegiatan siswa yang dibagi menjadi aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, aktivitas motorik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional. Menurut Dierich (Hamalik, 2014), aktivitas belajar dibagi menjadi delapan kelompok, yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan motorik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional.

Pada pertemuan awal, peserta didik menganggap bahwa pembelajaran IPA terlalu banyak mengandalkan hafalan dan menulis, yang menyebabkan rasa bosan pada siswa selama pembelajaran. Dalam penelitian ini, diterapkan metode pembelajaran IPA yang tidak membosankan, membuat siswa menjadi aktif, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Tabel 5 merupakan rekap hasil dari penelitian pada siklus I dan II.

Tabel 5 Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	1,470	1,960
Rata-rata	52,5	70
Siswa yang Tuntas	12	23
Siswa Yang Belum Tuntas	16	5
Persentase Ketuntasan	42,86%	82,14%
Persentase Ketidak Tuntasan	57,14%	17,86%
Nilai Tertinggi	80	90
Nilai Terendah	20	20

Tabel 5 memperlihatkan rekap hasil pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Peningkatan ketuntasan siswa dari siklus I hingga siklus II secara lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

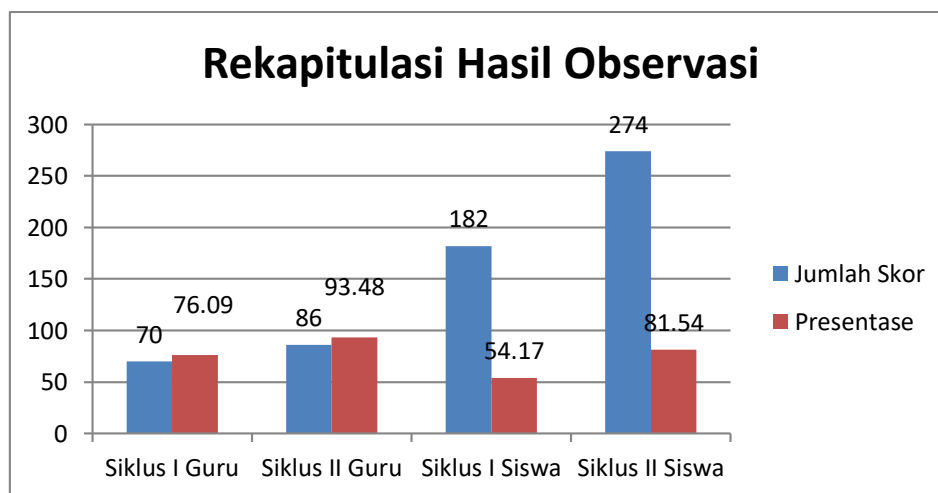
Selain hasil belajar yang didapatkan dari siklus I dan II pada Gambar 1, berikut ini ditampilkan hasil dari observasi guru dan siswa pada siklus I dan II pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No.	Pelaksanaan (observasi guru)	Jumlah skor	Persentase (%)
1	Siklus I	70	76,09%
2	Siklus II	86	93,48%

No.	Pelaksanaan (observasi siswa)	Jumlah skor	Persentase (%)
1	Siklus I	182	54,17%
2	Siklus II	274	81,54%

Tabel 6 memperlihatkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I dan siklus II. Rekapitulasi detail hasil observasi guru dan siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru dan Siswa

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil aktivitas guru dan hasil belajar siswa dari jumlah skor ataupun hasil persentase dari pelaksanaan siklus I sampai siklus II.

Simpulan

Hasil data yang didapatkan dari pelaksanaan siklus I sampai siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPA tema 6 cita-citaku kelas 4. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPA tema 6 cita-citaku kelas 4 bermedia gambar di SDN Kedokan Agung II Kecamatan Kedokanbunder Kabupaten Indramayu, dapat dilihat dari persentase siklus I dan siklus II. Pada data awal siklus I yaitu 76,09% dan siklus II yaitu 93,48% atau mengalami peningkatan 17,39%.

Hasil dari belajar IPA tema 6 cita-citaku dengan menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa, dari kriteria ketuntasan minimal 69. Dilihat dari persentase ketuntasan siswa didapatkan pada data siklus I terdapat 12 (42,86%) siswa yang tuntas, dan 16 (57,14%) siswa yang belum tuntas. Selanjutnya, pada siklus II terdapat 23 (82,14%) siswa tuntas, dan 5 (17,86%) siswa belum tuntas.

Berdasarkan pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus, maka dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan sampai siklus II berhasil, karena sudah memenuhi tingkat keberhasilan yaitu 80%. Sehingga simpulan akhir adalah penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Kedokan Agung II Kecamatan Kedokanbunder Kabupaten Indramayu.

Berdasarkan temuan-temuan selama pelaksanaan penelitian, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut. Sebaiknya sekolah memfasilitasi sarana pembelajaran guna untuk mendukung proses belajar mengajar. Sebaiknya guru menggunakan metode belajar yang bervariasi ketika proses belajar mengajar berlangsung terutama pada mata pelajaran IPA. Sebaiknya guru menggunakan media belajar agar dalam proses belajar mengajar lebih mudah dipahami oleh siswa. Disarankan mengadakan penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar dengan penerapan metode *role playing*.

Daftar Pustaka

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49. Diakses <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1866>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4(1), 80-86. Diakses dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper> doi:10.17509/jpm.v4i1.14958

- Aminah Ekawati, (2014). Pengaruh Motivasi dan Minat terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII di SMPN 13 Banjarmasin. *Lentera Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 9, No. 2, 1-10, Versi elektronik diakses dari <http://ejurnal.stkipbjm.ac.id/>. Pada tanggal 18 November 2016.
- Aqib, Z. & M. Chotibuddin. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Sleman: Deepublish (CV Budi Utama).
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran prinsip, teknik, prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aunurrahman, (2013). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Faizal, D. (2016). *Manajemen Pengelolaan Kelas*. Malang, Jatim: Madani.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen pembelajaran dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas guru. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 69-84. Diakses <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/517>
- Falahudin, Iwan. (2014). "Pemanfaatan Media Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widyaiswara* Vol. 1 No. 4.
- Faturohman. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif Alternatif Desain pembelajaran yang menyenangkan*. Yogyakarta: Ar. Russ Media.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63-74. Diakses dari <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- Hartanto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Smp Negeri 11 Batam, 5(April), 12-19. Retrieved from <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v5i1.234>
- Huda, Khoirul. 2015. Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode *Role Playing*. *Jawa Tengah Didaktikum: Jurnal PTK*.
- Iskandar, R. & Reza Rachmadtullah (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Metode *Role Playing* Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1 No. 2. Diakses dari <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v1i02.102>
- Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). Pembelajaran tematik. Dikutip dari http://repository.uinsby.ac.id/id/eprint/1469/1/Abdul%20Kadir_Pembelajaran%20Tematik.pdf
- Lestari, Y. (2018). Penanaman nilai peduli lingkungan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 4(2). DOI: <https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i2.2238> diakses dari <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/2238>
- Listyawati, Ni Nym, M. S. D. N. S. (2013, July 3). Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *Mimbar PGSD*. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.23887/jipgsd.v1i1.779>
- Lubis, M. A. (2019). Pembelajaran tematik di SD/MI: Pengembangan kurikulum 2013. Diakses dari <https://osf.io/preprints/inarxiv/2eudz/>
- Molstad, C. E., & Karseth, B. (2016). National Curricula in Norway and Finland: *The Role of Learning Outcomes*. *European Educational Research Journal*, 15 (3), 329-344.
- Mukrimaa, S. S. (2014). *53 Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya*. Bandung: Pendidikan Manajemen Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mustadi, A. dkk. (2018). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar-Ed 1, Cet1.-* Yogyakarta: UNY Press.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar

- siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171. Diakses dari https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan%20Obacaan.pdf
- Pratama, R., & Fatahillah, A. (2017). Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Aritmetika Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Edukasi*, 4(2), 27-30.
- Priansa, D. J. (2017). Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia.
- Riry Mardiyah, (2012). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*). *Jurnal Pakar Pendidikan*. Vol. 10 No. 2 Juli 2012.
- Sadiyah, H. (2018). Bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran maharah al-kalam di PKPBA UIN Maliki Malang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3(2), 1-29. Vol. 3 No. 2 (2018): Juli - Desember. Diakses <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/tarbiyatuna/article/view/3495>
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. *Satya Widya*, 34(1), 62-76. Diakses melalui <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/1603>
Doi: <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Shoimin, A. (2013). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Silalahi, D. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN 004 Teratak Buluh. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*. Vol. 3 No. 4 Juli 2019. Diakses dari <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7227>
- Sudijono, A. (2012). Pengantar evaluasi pendidikan. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sukiman, Dr, M.Pd. (2012) Pengembangan Media Pembelajaran, PT. Pustaka Insan Madani, Yogyakarta.
- Sulthon, S. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *Elementary*, 4(1).
- Trianto, Desain Pengembangan Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RAdan Usia Kelas Awal SD/MI, Cet. II, (Jakarta: Kencana-Prenada Media Group, 2013), hlm. v.
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51-57.
- Windiyani, Tustiyana. Novita, Lina dan Permatasari, Anisa.2018. Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JPSD* Vol. 4 (1).1-14.
- Wiyani, N. A. (2014). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Gava Media