

# PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA

Ismawati Alidha Nurhasanah<sup>1</sup>, Atep Sujana<sup>2</sup>, Ali Sudin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No.211 Sumedang

<sup>1</sup>Email: ismawati.alidha@student.upi.edu

<sup>2</sup>Email: atepsujana261272@gmail.com

<sup>3</sup>Email: Alisudin03@gmail.com

## **Abstrak**

*Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sindang II, ditemukannya permasalahan yang berhubungan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diakibatkan oleh penggunaan metode ceramah saja pada saat pembelajaran. Selain itu pembelajaran tidak melibatkan siswa untuk menjadi aktif, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, maka diterapkanlah metode role playing pada pembelajaran IPA dalam materi hubungan mahluk hidup dengan lingkungannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. 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*

**Kata Kunci:** *metode role playing, hasil belajar, hubungan mahluk hidup dengan lingkungannya.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, melalui perencanaan yang telah tersusun dengan memperhatikan berbagai aspek, guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada. Pendidikan dapat berlangsung di sekolah, rumah, dan lingkungan masyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal telah menciptakan lingkungan yang kondusif dan terencana demi terjadinya proses pendidikan bagi siswa. Di sekolah, siswa diajarkan berbagai macam mata pelajaran, dimulai pendidikan agama, pendidikan bahasa,

pendidikan matematika, pendidikan IPA, dan sebagainya. Salah satu pendidikan yang diajarkan disekolah yaitu Pendidikan IPA. Menurut Darmojo (dalam Samatowa, 2006,) IPA merupakan pengetahuan yang rasional atau nyata sehingga dapat dibuktikan kebenarannya dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya.

Tujuan dari pembelajaran IPA menurut Sujana (2013) yang semula lebih menekankan pada hasil belajar bergeser pada keterampilan proses. Keterampilan proses merupakan suatu

pendekatan dalam pembelajaran, yang dirancang agar siswa mampu secara langsung untuk menemukan fakta-fakta, teori serta memahami konsep. Maka, pengembangan akan keterampilan proses IPA dilakukan melalui pembelajaran yang menyenangkan, serta penggunaan metode ataupun model yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA. Sudah menjadi tugas guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode yang sesuai agar siswa mengalami suatu pembelajaran yang berbobot guna menambah pengalaman belajarnya. Pembelajaran IPA disekolah bertujuan agar siswa dapat menemukan suatu fakta, teori bahkan konsep melalui pengaplikasian suatu metode yang digunakan dalam pembelajaran menimbulkan suatu pengalaman yang berkesan dan sulit dilupakan oleh siswa. Pengalaman langsung yang siswa alami dalam proses belajar IPA khususnya, menjadikan pembelajaran tersebut menjadi suatu hal yang menyenangkan, dan pengalaman belajar yang diterima berkesan. Akan tetapi, pembelajaran IPA yang terjadi disekolah hanya membuat pengalaman belajar siswa kurang berkembang. Selain itu, penggunaan metode konvensional lebih banyak diterapkan daripada penggunaan metode yang membimbing siswa pada pengalaman belajar yang menyenangkan. Maka akibatnya berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria tuntas. Hal ini diakibatkan karena guru lebih memperhatikan hasil belajar ketimbang proses yang dialami siswa untuk mendapatkan hasil belajar. Karena hasil belajar yang baik belum tentu dapat tercapai apabila proses untuk mendapatkannya diabaikan oleh guru.

Pembelajaran IPA haruslah memberikan pengalaman belajar untuk siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Piaget yang dikutip oleh Hadisubroto (dalam Samatowa, 2006) menyatakan bahwa yang memegang

peranan penting bagi pendorong lajunya perkembangan kognitif anak yaitu pengalaman langsung. Teori belajar Gestalt pula menyebutkan hal serupa, teori belajar ini menyatakan bahwa proses untuk mengembangkan pemahaman pada suatu situasi permasalahan, salahsatunya merupakan prinsip penerapan belajar berdasarkan pengalaman (Sanjaya, 2006). Selain itu Teori Belajar Edgar Dale dikenal dengan teori kerucut pengalaman lebih menekankan bahwa 90% pembelajaran akan berhasil, hal ini terjadi apabila anak berbuat secara langsung atau nyata yang terdiri dari bermain peran, melakukan simulasi dan mengerjakan hal yang nyata. Terlihat jelas bahwa pemberian pengalaman langsung pada siswa khususnya dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar. Keterlibatan siswa secara langsung dapat menimbulkan suatu kemampuan reflektif. Menurut Hanifah (2014) reflektif adalah suatu kemampuan individu di dalam menyeleksi pengetahuan yang pernah diperolehnya, yang relevan dengan tujuan pemecahan masalah, serta memanfaatkannya secara efektif di dalam memecahkan masalahnya". Maka dari itu dengan penggunaan metode yang tepat dapat menuntun pada hasil belajar yang baik.

Penggunaan berbagai macam metode pembelajaran dalam IPA menyebabkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa di dalam lingkungan belajar, di dalamnya membahas tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam atau segala sesuatu yang berhubungan dengan alam sebagai objek utamanya. Cara berpikir pembelajaran setiap mata pelajaran berbeda, dalam IPA pembelajaran yang dilakukan tentu cara berpikir IPA yang logis, realistik atau dapat ditunjukkan kebenarannya. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA, harus memperhatikan prinsip-prinsip yang ada. Menurut Sujana (2013, hlm. 101) dalam

bahan ajar PLPG 2010 disebutkan bahwa paling tidak terdapat enam prinsip pembelajaran IPA di SD, yaitu prinsip motivasi, prinsip latar, prinsip menemukan, prinsip belajar sambil melakukan, prinsip belajar sambil bermain, serta prinsip sosial. Apabila enam prinsip tersebut bisa dapat diterapkan, maka tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai. Selain itu, pembelajaran IPA harus menekankan pada penggunaan media, pengelolaan kelas, pemilihan model, pendekatan atau metode pembelajaran IPA. Hal ini dilakukan agar siswa tidak pasif dalam kegiatan pembelajaran, tidak bosan, termotivasi untuk belajar, kondisi kelas menjadi kondusif, dan pemahaman materi yang cepat serta hasil belajar yang didapat memuaskan. Namun, kegiatan pembelajaran yang seharusnya, khususnya untuk pembelajaran IPA belum didapatkan hasil yang baik pada sekolah yang diteliti. Pengambilan data awal dilakukan dengan mengobservasi proses pembelajaran di SDN Sindang II pada tanggal 5 November 2015. Pada saat pengambilan data awal, sekolah tersebut menggunakan kurikulum KTSP dengan tema yang sedang diajarkan adalah Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya yang pokok bahasannya yaitu simbiosis, serta rantai makanan. Hasil dari observasi tersebut ditemukan masalah-masalah pada kinerja guru dan aktivitas siswa yang tidak mendukung berhasilnya proses pembelajaran. Penggunaan metode yang konvensional mengakibatkan siswa menjadi pasif, bosan dan malas untuk memperhatikan guru yang sedang melakukan pembelajaran. Pengelolaan kelas yang tidak baik mengakibatkan situasi kelas tidak kondusif. Media pembelajaran hanya terpaku pada satu buku sumber saja sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi karena pemahaman akan objek dalam materi tidak semuanya jelas. Selain itu, prinsip-prinsip dalam pembelajaran tidak begitu diperhatikan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, proses pembelajaran yang kurang berhasil disebabkan oleh kinerja guru yang tidak memperhatikan penggunaan metode, model, pendekatan dan media pembelajaran serta pengelolaan kelas yang kurang baik. Dampak dari kondisi ini adalah hasil belajar siswa yang rendah. Dari tes awal yang telah dilakukan, didapatkan data awal mengenai hasil belajar siswa yaitu hanya 5 dari 27 siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Apabila dihitung dalam bentuk persentase, siswa yang tuntas hanya 18,52% sedangkan yang tidak tuntas mencapai 81,48% dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan untuk memperbaiki masalah-masalah tersebut, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi siswa untuk berfikir kreatif dan bersikap aktif dalam belajar. Dari beberapa solusi yang ada untuk pemecahan masalah tersebut, maka diambil suatu tindakan yaitu dengan menerapkan metode *role playing*.

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001). Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk

berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya, Hamalik (2001, hlm. 214).

Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Mansyur (Sagala, 2006) kelebihan dari metode *role playing* yaitu, dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa. Kemudian siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya. Dalam memainkan perannyapun sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa asalkan tidak keluar dari konteks yang telah ditetapkan oleh guru. Tahapan yang harus dilakukan pada penerapan metode *role playing* menurut Shaftels (Sumaatmadja, 2007) yaitu penjelasan umum yaitu guru menjelaskan secara umum penggunaan metode *role playing* serta materi yang akan diperankan, tahapan selanjutnya yaitu memilih para pelaku untuk bermain peran, kemudian menentukan pengamat (*observer*) yang bertugas untuk mengamati penampilan permainan peran serta memberikan penilaian, selanjutnya menentukan jalan

carita yang dimainkan, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan (*main*), diskusi dan penilaian yang dilakukan *observer*, kelompok bermain peran memainkan peran ulang, kelompok *observer* melakukan diskusi ulang, terakhir berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Penggunaan metode *role playing* di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa permasalahan dalam latar belakang di atas maka rumusan masalah ini ialah sebagai berikut. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Bagaimana pelaksanaan penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *role playing* pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun yang dimaksud dengan penelitian tindakan menurut Sanjaya (2009, hlm. 26)

adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

#### **Lokasi Penelitian**

Tempat dilakukannya penelitian ini adalah di kelas IV SDN Sindang II yang terletak di Desa Jatihurip Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

#### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sindang II yang berjumlah 27 siswa.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

##### **Observasi**

Pada penelitian ini, yang diobservasi adalah kinerja guru dan aktivitas siswa pada proses pembelajaran. Observasi kinerja guru terbagi kepada dua, yaitu perencanaan (RPP) dan kinerja guru pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas (praktik).

##### **Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan seputar kegiatan belajar-mengajar, kesulitan yang dialami guru dalam mengajar serta kesulitan siswa dalam menerima pembelajaran, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas.

##### **Catatan Lapangan**

Catatan lapangan digunakan untuk menganalisis setiap kegiatan terhadap metode yang diterapkan pada saat proses pembelajaran, hal ini bertujuan agar terlihat ketercapaian target penelitian yang telah ditentukan.

##### **Tes Hasil Belajar**

Tes tertulis berbentuk essay atau uraian soal yang akan diberikan pada siswa pada saat

evaluasi dilakukan untuk mengukur hasil belajar serta melihat apakah ada peningkatan hasil dalam proses belajarnya. Tujuan adanya tes ini yaitu untuk mengukur hasil belajar siswa serta melihat peningkatan hasil belajarnya selama proses pembelajaran

#### **Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data**

##### **Teknik pengolahan data**

Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, catatan lapangan dan tes hasil belajar. Data yang diolah dalam penelitian ini merupakan data pelaksanaan tindakan dan data hasil belajar siswa. Data yang pelaksanaan tindakan yang dimaksud pada penelitian ini mengenai proses penerapan metode *role playing*. Data pelaksanaan yang diperoleh dari lembar observasi dan pedoman wawancara. Sedangkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian aktivitas kegiatan belajar siswa dan tes tertulis. Adapun instrumen yang digunakannya adalah soal.

##### **Analisis Data**

Tahap pertama reduksi data, dimulai dengan melihat dan menganalisis data hasil observasi, wawancara dan hasil pretes. Kemudian melakukan reduksi data dengan cara merangkum hal penting yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian yang dilakukan dari hasil observasi, wawancara, dan tes yang kemudian data reduksi disusun dan digolongkan berdasarkan kinerja guru dan aktivitas siswa. Tahap kedua penyajian data, dilakukan dengan menyajikan data dalam bentuk lebih sederhana, yakni bentuk paparan naratif, grafik dan tabel. Tahap ketiga kesimpulan dengan cara pengambilan inti penyajian secara singkat dan padat, sehingga dapat menjawab setiap rumusan masalah yang telah dibuat.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

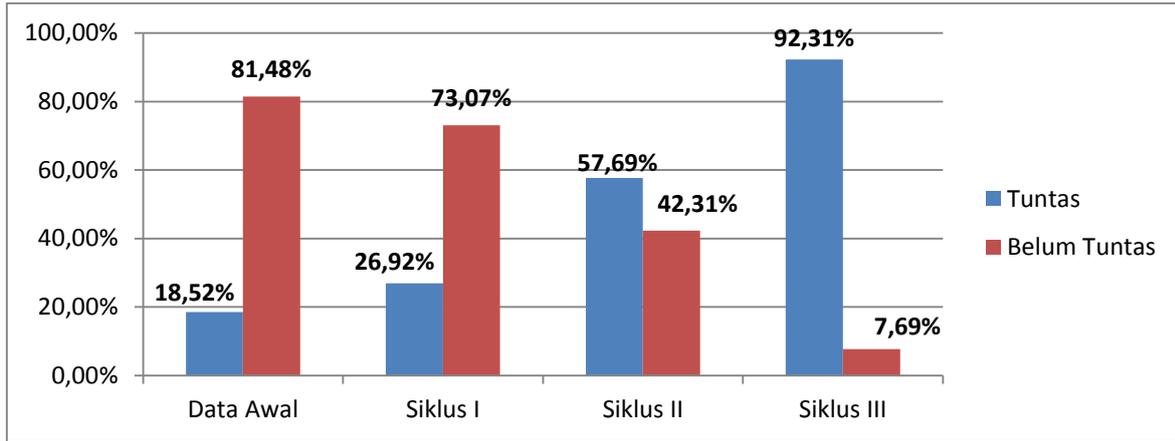
Pada aktivitas siswa yang terjadi pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai kategori

minimal baik baru ada 9 orang dengan persentase 34,61%. Pada kategori minimal baik siswa dihitung dari jumlah skor yang termasuk ke dalam kategori baik dan baik sekali. Total keseluruhan dari skor yang dicapai siswa yaitu 126. Aktivitas siswa juga sama seperti kinerja guru yang memiliki target pencapaian. Adapun target yang telah ditentukan pada penelitian ini adalah 85% dari siswa yang mendapatkan kategori minimal baik. Jumlah persentase dari aktivitas siswa pada siklus I yaitu 50,59%. Oleh karena itu persentase hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I masih belum mencapai target. Penelitian dilanjutkan ke tindakan selanjutnya, karena hasil aktivitas siswa belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 85%. siswa yang tuntas ada 7 siswa dan yang tidak tuntas ada 20 siswa. Jika dipersentasekan hanya 26,92% siswa yang tuntas dan 73,07% siswa yang belum tuntas. Walaupun ada peningkatan setelah dilakukannya siklus I ini dibanding data awal, namun tetap saja belum mencapai target yang telah ditentukan, yaitu 85% siswa yang harus tuntas.

Dalam aktivitas siswa pada siklus II terdapat 3 siswa yang sudah mencapai skor maksimum dari 3 aspek yang ditentukan. Selain itu terdapat beberapa siswa yang sudah mencapai skor maksimal dalam berbagai macam aspek, seperti aspek partisipasi jumlah siswa yang mencapai skor maksimal yaitu terdapat 13 siswa, aspek motivasi terdapat 9 siswa, dan aspek kerjasama terdapat 6 siswa. Sementara itu jumlah keseluruhan aktivitas siswa 179. Jumlah siswa yang mendapatkan kategori baik terdapat 11 siswa, sedangkan yang mendapatkan kategori baik sekali yaitu 10 siswa. Persentase keseluruhan dari aktifitas siswa pada siklus II mencapai 76,73 %. Persentase tersebut belum mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 85%. Maka dari itu, penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Masuk pada tes hasil belajar siswa pada

siklus II, didapatkan hasil bahwa terdapat 15 orang yang tuntas dan 12 orang yang belum tuntas. Persentase siswa yang tuntas berdasarkan tabel di atas adalah 57,69%, sedangkan yang belum tuntas, yaitu 42,31%. Siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus I, yakni 30,77%. Sebagaimana yang telah ditentukan sebelumnya, target hasil belajar siswa yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah 85%. Oleh karena itu pada siklus II juga masih belum mencapai target, sehingga harus dilakukan siklus berikutnya agar target yang telah ditentukan tercapai.

Pada siklus III, didapatkan hasil pada aktivitas siswa yaitu terdapat 8 siswa yang sudah mencapai skor maksimum dari 3 aspek yang ditentukan. Selain itu terdapat beberapa siswa yang sudah mencapai skor maksimal dalam berbagai macam aspek, seperti aspek partisipasi jumlah siswa yang mencapai skor maksimal yaitu terdapat 19 siswa, aspek motivasi terdapat 20 siswa, dan aspek kerjasama terdapat 18 siswa. Sementara itu jumlah keseluruhan aktivitas siswa 213. Jumlah siswa yang mendapatkan kategori baik terdapat 3 siswa, sedangkan yang mendapatkan kategori baik sekali yaitu 23 siswa. Persentase keseluruhan dari aktifitas siswa pada siklus III mencapai 91,11 %. Persentase tersebut sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 85%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus III didapatkan hasil tes yakni, 24 siswa yang tuntas dan 3 siswa 31%, sedangkan yang belum tuntas, yaitu 7,69%. Siklus III ini mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, yakni sebesar 34,62%. Sebagaimana yang telah ditentukan sebelumnya, target hasil belajar siswa yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah 85%. Oleh karena itu pada siklus III ini hasil belajar siswa telah mencapai target yang telah ditentukan. Di bawah ini adalah gambar untuk melihat lebih jelas peningkatan hasil belajar siswa dimulai dari pengambilan data awal hingga siklus III.



Gambar 1. Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Adapun rekapitulasi aktivitas siswa untuk setiap tindakannya dimulai dari siklus I sampai siklus III adalah sebagai berikut ini.

Tabel 1. Persentase Penilaian Aktivitas Siswa

Tindakan	Persentase (%)
Siklus I	50,59%
Siklus II	76,73%
Siklus III	91,11%

Hasil selanjutnya yaitu kinerja guru yang dilakukan selama pembelajaran. Persentase kinerja guru mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini membuktikan bahwa guru sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, mulai dari kegiatan awal sampai

kegiatan akhir pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Berikut adalah tabel rekapitulasi penilaian kinerja guru dimulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan dari siklus I-III.

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Kinerja Guru

NO	Kegiatan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Perencanaan Pembelajaran	78%	89%	96%
2	Pelaksanaan Pembelajaran	61%	87%	91%
<b>Akumulasi Persentase Perencanaan dan Pelaksanaan</b>		<b>69,5%</b>	<b>88%</b>	<b>93,5%</b>

Pelaksanaan penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka pemaparan pada bahasan ini dimulai dari pengumpulan data awal hingga akhir

tindakan yaitu siklus III. Diawali dengan pengambilan data awal. Dari data yang diperoleh dengan melakukan observasi proses pembelajaran dan wawancara kepada

guru dan siswa, didapat gambaran sementara bahwa siswa kelas IV SDN Sindang II tahun ajaran 2015/2016 masih belum memahami materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Data awal ini dijadikan bahan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak tiga siklus.

Ditemukan temuan-temuan yang diperoleh selama melakukan penelitian di antaranya bahwa dalam pembelajaran IPA, tidak semua materi dapat disampaikan dengan metode ceramah saja, tetapi ada beberapa materi yang memerlukan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat siswa untuk lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Solusi yang bisa digunakan yaitu guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan yang dapat ia pahami dengan mudah. Penyelesaian masalah pada siswa yang mendapat nilai belum memenuhi KKM, serta mengatasi siswa yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung yaitu salah satunya menggunakan metode. Salah satu metode yang hendak disusun oleh guru dan cocok untuk anak pada pembelajaran IPA khususnya pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya, ialah belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Beberapa teori belajar seperti Teori Belajar Konstruktivisme, Teori Belajar Gestalt, dan Teori Belajar Edgar Dale yang didalamnya menekankan pada pengalaman belajar. Salah satunya yaitu teori belajar gestalt yang menyatakan bahwa proses mengembangkan pemahaman terhadap suatu situasi permasalahan, yang diantaranya ialah prinsip penerapan belajar berdasarkan pengalaman (Sanjaya, 2006, hlm.118). Metode pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar salah satunya yaitu metode *role playing* karena dilihat dari pengertiannya pula, bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari

pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001).

Penggunaan metode yang tepat, mengantarkan siswa pada hasil pembelajaran yang baik. Hal ini diakibatkan karena penggunaan suatu metode, khususnya *role playing* pada pembelajaran IPA khususnya materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya mengantarkan siswa pada pemahaman yang lebih baik terhadap suatu materi.

Menurut Arifin (2012) hasil belajar merupakan berbagai upaya yang dilakukan bagi perbaikan proses belajar, sehingga pembelajaran efektif dilakukan secara optimal yang dapat dilihat dari perolehan ketuntasan belajarnya. Hasil belajar yang diperoleh mampu mengubah perilaku atau bahkan pola berfikir siswa terkait pembelajaran IPA. Hal ini sesuai dengan pendapat Bundu (2006) yang menyatakan bahwa hasil belajar Sains SD adalah segala sesuatu yang menciptakan terjadinya perubahan tingkah laku ataupun berbagai hal lainnya pada diri siswa dalam bidang sains sebagai bagian dari hasil mengikuti proses pembelajaran sains. Hasil belajar yang baik dapat dicapai siswa dengan memperhatikan beberapa aspek yang harus dipenuhi. Dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai dengan pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi untuk merumuskan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar dan media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran. Selanjutnya menyusun langkah kegiatan pembelajaran pada inti pembelajaran dengan menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran tersebut dengan tahapan yang ada dalam menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran. Kemudian menyusun LKS untuk proses pembelajaran dan menyusun soal serta kunci jawaban untuk mengevaluasi siswa sehingga dapat mengukur dan

mengetahui hasil belajar siswa. Selanjutnya pelaksanaan penerapan metode *role playing* pada kegiatan pembelajaran, yaitu dengan mengaplikasikan rencana yang telah dibuat sebelumnya dan instrument yang menunjang, kemudian dituangkan dalam proses pembelajaran. Pada setiap kegiatan pembelajaran dilakukan untuk memperbaiki dari siklus sebelumnya guna mencapai tujuan serta target yang telah ditetapkan. Guru melakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dilakukan selama III siklus. Hal ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran *role playing* meningkat dan sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 85%.

Melalui bermain peran yang dilakukan siswa dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan teman lainnya, dan keterampilan berfikir siswa lebih berkembang dengan menganalisis berbagai macam peristiwa yang dilakukan oleh observer. Selain itu terciptanya kerja sama, partisipasi dan tanggung jawab siswa dalam kelompok berdampak pada kinerja tim yang baik membentuk sikap gotong royong serta motivasi untuk menampilkan yang terbaik. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan dari metode *role playing* menurut Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Menurut Mansyur (Sagala, 2006) kelebihan dari metode *role playing* yaitu, dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya murid akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif serta kreatif. *Role playing* dapat menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Konsep penerapan metode *role playing* yang dilakukan pada pemilihan

materi atau topik tentunya yang dekat dengan kehidupan siswa. Kemudian siswa bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Pada proses pembelajaran dalam penelitian ini, tidak hanya melihat dan meneliti sejauhmana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya, tetapi secara umum dapat dikatakan bahwa pembelajaran hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya di SDN Sindang II dengan menggunakan metode *role playing* berhasil, baik dalam perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, maupun dari perolehan nilai siswa pada akhir pembelajaran. Peningkatan perolehan nilai yang telah mencapai target ini merupakan bukti bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya IPA. Berdasarkan temuan-temuan penelitian bahwa dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya serta termotivasi untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan juga dapat menjawab soal evaluasi dengan tepat sehingga disetiap siklusnya hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

Perencanaan metode pembelajaran *role playing* untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada observasi awal sangat menentukan tingkat keberhasilan target yang diharapkan. Gambaran perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan memperhatikan tahapan *role playing*.

Setelah dilaksanakan tindakan hingga tiga siklus, kinerja guru terhadap perencanaan pembelajaran mencapai target yang telah ditentukan dengan persentase 96%.

Gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya di kelas IV SDN Sindang II, pada setiap siklusnya dilakukan sembilan tahap dalam *role playing*. Pada bagian pelaksanaan dibagi menjadi dua, yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa. Kinerja guru pada pelaksanaan ini setelah melaksanakan tiga siklus mencapai target yang telah ditentukan dengan persentase yang dicapai yaitu 91%. Adapun aktivitas siswa selama pelaksanaan yang diamati dan dinilai adalah mengemukakan pendapat, antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif dalam berdiskusi dan bekerjasama dengan orang lain. Setelah menjalani tindakan hingga tiga siklus aktivitas siswa juga telah mencapai target yang telah ditentukan yakni dengan persentase yang dicapai 91,11%.

Hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya setelah diterapkannya *role playing* pada pembelajaran tersebut, untuk menilai hasil belajarnya, yakni sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Adapun tujuan pembelajaran tersebut adalah menjelaskan mengidentifikasi hubungan khas (simbiosis) makhluk hidup dengan benar, mengkalsifikasikan makhluk hidup yang termasuk kedalam macam-macam simbiosis dengan benar, dan mengklasifikasikan makhluk hidup sesuai tingkatannya pada peristiwa rantai makanan dengan benar. Berdasarkan hasil tes akhir pembelajaran didapat data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 26,92%, sedangkan siklus II mencapai 57,69%, dan siklus III mencapai 92,31%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi pembelajaran prinsip, teknik, prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bundu, P. (2006). *Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains-SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas*. Bandung: UPI PRESS
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sujana, A. (2013). *Pendidikan IPA*. Bandung: Rizqi Press.
- Sumaatmadja, N. dkk. (2007). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Depdiknas UT.