

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Aprilia Juwita Sari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (aprilija.jsari@gmail.com)

Fx. Mas Subagyo

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi masih didominasi oleh guru dengan menerapkan metode ceramah, kurangnya media pembelajaran serta sumber belajar terbatas pada buku paket mengakibatkan hasil belajar IPA siswa masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar IPA, serta kendala-kendala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*. 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, sekolah dasar.*

Abstract

The implementation of the fifth grade learning activities at Elementary School Pangkur 1 Ngawi is still dominated by teacher through the application of the lecture method, lack of learning media, and limited learning sources in textbooks result in low students science learning outcomes. The purpose of this study is to describe the activities of teacher and students, the science learning outcomes, and the obstacles that arise during the implementation of learning by applying Role Playing as a learning method.

This research is collaborative classroom action research using two cycles. The percentage of teacher activity result in first cycles was 67%, and the result was increased to 89,3% in second cycle. Thus, the improvement of students activity in first cycle and second cycle reached 20%. The classical completeness of students science learning outcomes also increased. Students learning outcomes in first cycle was 46% with an average value of 71.4, while in the second cycle, the classical completeness of student learning outcomes reached 83.3% with an average value of 82.75. It can be concluded that the application of Role Playing method successfully increases teacher-student activities and students science learning outcomes, as well as the obstacles during the implementation of learning.

Keywords: *Role Playing Method, science learning, elementary school.*

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif yang artinya mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan pembelajaran aktif peserta didik secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan konsep IPA, memecahkan persoalan, dan mengaplikasikan apa yang mereka pelajari kedalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Zaini dkk, 2008:14). Dengan belajar aktif, peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat

dimaksimalkan. Ketika peserta didik pasif, hanya mendengarkan ceramah dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diajarkan. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak, karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak manusia (Zaini, 2018:14). Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan dalam waktu yang lama.

Untuk pembelajaran aktif, diperlukan sebuah metode. Metode merupakan upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2008:187). Metode yang digunakan dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat menumbuhkan interaksi antara guru dengan siswa dan sebaliknya, serta interaksi antar siswa. sehingga, guru dan siswa saling belajar, menumbuhkan kerjasama antar guru dan siswanya, dan menumbuhkan kerjasama antar siswa.

Kenyataannya, dikelas V SDN Pangkur 1 Ngawi belum melakukan pembelajaran aktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan hal-hal berikut: guru menjelaskan materi dan siswa hanya mencatat, siswa cenderung menjadi pendengar saja, cara guru dalam mengajar belum menggunakan metode, media, dan model pembelajaran yang variatif. Akibatnya, siswa kurang menyimak penjelasan dari guru dan terkadang bergurau dengan teman sebangkunya.

Pembelajaran konvensional yang dilakukan secara terus-menerus menimbulkan masalah yang menyebabkan hasil belajar IPA tidak tercapai dengan baik. Siswa kurang memahami konsep-konsep IPA yang disampaikan dengan metode ceramah. Kesulitan tersebut membuat siswa tidak dapat mengerjakan soal-soal tes yang diberikan guru, sehingga hasil belajar siswa rendah. Dari 24 siswa, terdapat 13 siswa yang hasil belajarnya belum tuntas. Kesulitan yang dialami siswa kelas 5 dalam mempelajari IPA menimbulkan dampak rendahnya motivasi belajar selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas yang dapat dilaksanakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode bermain peran atau *Role Playing*. Karena dengan metode ini, siswa akan mengalami langsung dan ikut terlibat didalam materi pelajaran IPA. Selain itu, metode *Role Playing* sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang gemar bermain. Metode *Role Playing* merupakan salah satu simulasi yang keberadaannya melibatkan kegiatan interaksi antara dua siswa atau lebih mengenai suatu toipi atau situasi tertentu untuk diperankan kepada masing-masing siswa (Mark Chesler dan Robert Fox, 1966:9). Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu sebagai pengamat atau observer bergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan *Role Playing*.

Dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar konsep IPA, siswa dan guru perlu memperhatikan karakteristik anak-anak pada usia sekolah dasar. Anak-anak pada usia sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda atau bahkan sudah dewasa. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau

melakukan sesuatu secara langsung. Agar hasil belajar konsep IPA dapat berjalan dengan baik, maka guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan metode *Role Playing* atau bermain peran. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Konsep IPA Tema Sehat Itu Penting Materi Peredaran Darah Manusia pada Siswa Kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi".

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah: (1) Mendeskripsikan pelaksanaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran dengan tema sehat itu penting pada siswa kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi. (2) Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan tema sehat itu penting pada siswa kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi. (3) Mendeskripsikan kendala-kendala apa saja yang muncul selama pelaksanaan metode *Role Playing* dengan tema sehat itu penting pada siswa kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi.

Terdapat sembilan tahapan kegiatan *Role Playing* menurut Miftakhul Huda (2013:116) yakni sebagai berikut: (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (*manggung*), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (*manggung ulang*), (8) diskusi dan evaluasi kedua dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Kelebihan dari metode *Role Playing* menurut Blatner (dalam jurnal Drana Craicun: 2010) diantaranya sebagai berikut: (1) Memberikan siswa pemahaman tentang pembelajaran mereka sendiri dengan membuat *Role Plays* mereka sendiri. (2) Dapat mengajarkan tentang masalah etika dan moral yang timbul dari kurikulum sains. (3) Membantu siswa untuk mengenali dan menafsirkan tempat mereka di dunia. (4) Memberikan siswa kesempatan untuk mengalami peristiwa hidup secara fisik (lebih sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri). (5) Bermain peran analog dapat membantu siswa untuk membuat konsep.

Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mendapatkan hasil penelitian saja, namun nantinya diharapkan juga dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain: (1) bagi guru, dapat membantu guru untuk mengembangkan kemampuan siswa pada kemampuan kognitif, dapat menambah

inovasi guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas, dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar konsep IPA; (2) bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar konsep IPA dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA. (3) bagi pihak sekolah, sebagai bahan kajian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui metode *Role Playing*. (4) bagi peneliti, dapat menambah wawasan bagi peneliti mengenai Penelitian Tindakan Kelas baik pengalaman maupun pengetahuan, untuk mengeksplorasi, evaluasi dan, berinovasi dalam penelitian, dapat mendeteksi dan memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran serta mencari solusinya, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya, dan membantu peneliti menyelesaikan tugas akhir dan syarat utama kelulusan tingkat Strata 1. (5) peneliti lain, dijadikan sebagai referensi dan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah tindakan terhadap kegiatan belajar melalui sebuah pencerminan dalam sebuah kelas yang sama dan sengaja untuk dimunculkan yang dilakukan oleh siswa melalui arahan dari guru (Arikunto, 2014:130). Penelitian ini bersifat kolaboratif yaitu kerja sama antara guru dan peneliti dalam pelaksanaan penelitian serta memperbaiki kualitas pembelajaran. Tujuan dari PTK adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan sehingga meningkatkan mutu hasil intruksional, mengembangkan ketrampilan guru, meningkatkan relevansi, dan meningkatkan efisiensi pengelolaan intruksional serta menumbuhkan budaya meneliti pada komunitas (Aqib, 2017:14)

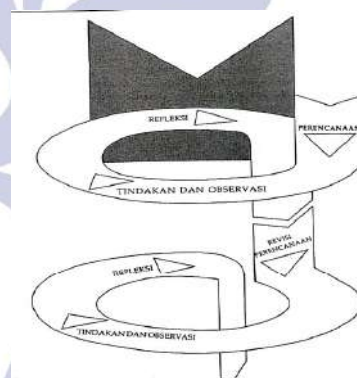
Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN Pangkur 1 Ngawi yang berlokasi di Jln. Raya Pangkur, Ngawi. Alasan peneliti memilih SDN Pangkur 1 Ngawi karena sekolah tersebut proses pembelajarannya menerapkan kurikulum 2013. Selain itu, keterbukaan dari pihak sekolah sendiri baik dari kepala sekolah dan guru kelas 5, serta siswa kelas 5 di SDN Pangkur 1 menjadi alasan khusus untuk memilih SDN Pangkur 1 Ngawi menjadi tempat penelitian.

Subjek yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi dengan jumlah keseluruhan yaitu 24 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 14 perempuan. Alasan peneliti memilih guru dan siswa kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi

dijadikan sebagai subjek penelitian karena setelah melakukan observasi diketahui guru masih menerapkan metode ceramah, tidak adanya media pembelajaran serta sumber belajar terbatas pada buku paket mengakibatkan hasil belajar IPA siswa masih rendah, sehingga dibutuhkan perbaikan dalam proses pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Prosedur penelitian tindakan kelas dilakukan dengan mengacu pada penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2014:131). Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut terdiri dari tiga tahapan pada masing-masing siklus, yakni: *Plan* (Perencanaan); *Acting* (Tindakan); Observasi, dan *Reflect* (Refleksi). Apabila dalam pelaksanaan siklus pertama belum menunjukkan tanda-tanda perubahan atau belum mencapai indikator keberhasilan, maka dilanjutkan pada siklus kedua yang dilakukan untuk mengulangi keberhasilan serta mengatasi masalah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai tindakan perbaikan untuk mengatasi masalah tersebut, sampai indikator keberhasilan pembelajaran yang diinginkan tercapai.

Berikut ini gambar prosedur Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart ((dalam Arikunto, 2014:132):



Gambar 1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Mc Taggart

Tahap perencanaan ini, disusun sebuah rancangan instrumen pengamatan pada aktivitas siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti selanjutnya melakukan analisis untuk menemukan titik temu khusus yang akan diterapkan kepada titik fokus peristiwa. Ketika dalam pembelajaran terdapat masalah yang telah ditemukan, barulah kemudian mulai membuat susunan perencanaan tindakan untuk upaya awal penyelesaian masalah. Hal tersebut akan membantu peneliti dalam merekam peristiwa selama tindakan yang dilakukan tengah berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan, guru kelas melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode

pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA. Tindakan dirancang secara sistematis sebagai langkah untuk perbaikan proses pembelajaran dan diharapkan hasil belajar konsep IPA pun akan meningkat. Tahap pengamatan juga dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, guru dan peneliti berusaha untuk mengenali, merekam, dan mendokumentasikan seluruh indikator proses dan hasil perubahan yang terjadi baik yang diakibatkan oleh tindakan terencana maupun efek sampingan, bahkan efek lanjut. Hasil pengamatan yang dilakukan dalam satu siklus memberikan pengaruh pada penyusunan rencana tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Hasil pengamatan yang diperoleh akan didiskusikan bersama guru sebagai praktisi, kemudian direfleksi sebagai dasar untuk menyusun perencanaan pada siklus berikutnya. Dari kegiatan ini, diperoleh seperangkat data tentang pelaksanaan tindakan, kendala-kendala yang dihadapi, serta perubahan yang terjadi berkaitan dengan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Pada tahap refleksi, dilakukan pada saat selesai melaksanakan kedua siklus. Terutama, pada siklus I karena pada siklus ini akan dilihat sejauh mana metode ini dapat diterapkan pada siswa, apa dilanjutkan atau berhenti. Refleksi ini melibatkan guru dan peneliti sebagai pelaksana dan pemrakarsa utama, observer sebagai penilai, dan siswa sebagai objek. Hasil refleksi ini dijadikan bahan untuk mengungkapkan dan merumuskan kesempatan peluang hasil yang dicapai, keterbatasan, hambatan-hambatan, konsekuensi, implikasi, dan simpulan temuan terhadap hasil belajar konsep IPA menggunakan metode *Role Playing*.

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran, serta kendala-kendala yang diperoleh dari catatan lapangan observer selama mengamati pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, tes, dan catatan lapangan. Observasi dilakukan untuk mengamati seluruh aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*. Observasi dilaksanakan di dalam kelas bersamaan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan mengacu pada lembar observasi yang telah disediakan. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa setelah pembelajaran dilaksanakan. Tes berisi 10 soal pilihan ganda, dan 5 soal uraian. Catatan lapangan digunakan untuk menuliskan kendala-kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung dan mencatat apa yang

dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*. Catatan ini merupakan refleksi yang nantinya dapat digunakan guru dan peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, lembar tes hasil belajar kognitif siswa, serta lembar catatan lapangan. Melalui lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa akan diperoleh data yaitu untuk mengetahui serta mengukur tingkat keterlaksanaan dan ketercapaian dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Lembar tes hasil belajar kognitif siswa digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPA siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di setiap siklusnya, sehingga dapat diketahui tingkat ketuntasan belajar yang diperoleh siswa. Sedangkan catatan lapangan digunakan untuk menggambarkan kondisi saat pembelajaran berlangsung, catatan ini bertujuan untuk mengetahui kendala-kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Teknik Analisis data dalam penelitian ini adalah untuk mengelola hasil pengamatan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Analisis data berguna bagi peneliti untuk mengetahui hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Teknik analisis data meliputi:

1. Analisis data dari hasil observasi guru dan siswa. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentasi frekuensi kejadian yang muncul.

f = Banyaknya aktivitas yang muncul.

N = Jumlah aktivitas keseluruhan.

(Agib,2009:41).

Kriteria:

75% - 100% = Sangat Baik.

65% - 74% = Baik.

55% - 64% = Cukup.

45% - 54% = Kurang Baik.

2. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa
 - a. Nilai rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum fx}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

M = Rata-rata Kelas.

$\sum fx$ = Jumlah nilai seluruh siswa.

N = Jumlah Seluruh siswa.

(Suharsimi Arikunto,2007 : 264)

b. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa secara klasikal dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentasi Ketuntasan Klasikal.

n = Jumlah siswa yang tuntas belajar.

N = Jumlah Seluruh siswa.

(Agung Purwoko, 2001:130).

Hasil tersebut dapat diterapkan melalui kriteria sebagai berikut:

>80% = Sangat tinggi.

60% - 79% = Tinggi.

40% - 59% = Sedang.

20% - 39% = Rendah.

<20% = Sangat rendah.

Indikator keberhasilan yang digunakan untuk menyatakan bahwa penelitian berhasil adalah sebagai berikut:

1. Presentasi aktivitas guru apabila proses pembelajaran secara keseluruhan mencapai $\geq 80\%$.
2. Presentasi aktivitas siswa apabila proses pembelajaran secara keseluruhan mencapai $\geq 80\%$.
3. Nilai pada hasil belajar minimal mencapai KKM ≥ 75 dan rata-rata hasil klasikal juga mencapai prosentase $\geq 80\%$.
4. Kendala-kendala yang dialami pada saat pelaksanaan pembelajaran dapat diatasi secara keseluruhan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dipaparkan pada bab ini. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Tema 8 “Sehat Itu Penting” siswa kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi dengan jumlah 24 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh guru serta peneliti dan teman sejawat dalam 2 siklus. Dalam 1 siklus terdiri tiga tahap yaitu, *Plan* (Perencanaan); *Act and Observe* (Tindakan dan Pengamatan); dan *Reflect* (Refleksi). Masing-masing siklus terdapat 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 6x35 Menit.

Data yang terdapat pada penelitian ini yaitu data aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dalam penerapan metode pembelajaran *Role Playing*, data menulis ringkasan dan membuat peta konsep proses peredaran hasil belajar siswa, serta kendala-kendala yang terjadi selama proses belajar dan cara mengatasinya. Data

tersebut diperoleh melalui teknik observasi, tes dan catatan lapangan.

Siklus I

Hasil

Aspek pengamatan aktivitas guru saat pembelajaran dinilai oleh 2 observer menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Berikut merupakan hasil pengamatan aktivitas guru pada saat pembelajaran siklus I

Aspek yang Dinilai Aktivitas Guru	Keterlaksanaan	Rata-Rata Ketercapaian
1. Guru melakukan apersepsi diawal pembelajaran.	√	3,5
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.	√	3
3. Guru menyajikan informasi tentang materi pembelajaran.	√	2,5
4. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya jawab mengenai informasi/materi yang kurang dipahami siswa		2
5. Guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar.	√	2
6. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing siswa.	√	3
7. Guru membimbing siswa untuk berlatih kegiatan <i>role playing</i> .	√	2,5
8. Guru mengevaluasi hasil LKPD berupa kegiatan <i>Role Playing</i> , menulis ringkasan dan membuat peta	√	2

konsep proses peredaran darah		
9. Guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan <i>role playing</i> yang telah dilakukan.	√	3
10. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami siswa.	√	2,5
11. Guru memberikan <i>ice breaking</i> .	√	3
12. Guru mengajarkan materi pantun tentang kesehatan diri.	√	2
13. Guru menyimpulkan materi pembelajaran.	√	3
14. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa	√	3,5
Jumlah Keterlaksanaan		14
Persentase Keterlaksanaan		100%
Total Nilai Ketercapaian		37,5
Persentase Nilai Ketercapaian		67%

Nilai ketercapaian aktivitas guru pada siklus I dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{37,5}{56} \times 100$$

$$P = 67\% \text{ (Baik)}$$

Dari data tersebut diketahui bahwa nilai ketercapaian aktivitas guru belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni sebesar ≥ 80 . Sehingga perlu diupayakan perbaikan kualitas pembelajaran ke siklus II. Dengan harapan upaya perbaikan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa nantinya.

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan dari kegiatan awal hingga akhir pembelajaran siklus I oleh dua observer. Aspek pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran dinilai menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Berikut merupakan hasil pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran siklus I.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Aspek yang Dinilai Aktivitas Siswa	Keterlaksanaan	Rata-Rata Ketercapaian
1. Menyimak apersepsi dari guru dan bertanya jawab diawal proses pembelajaran.	√	3,5
2. Berkumpul dan berdiskusi dengan kelompoknya mengenai tugas LKPD.	√	2,5
3. Menampilkan hasil LKPD berupa kegiatan bermain peran secara berkelompok.	√	2
4. Memberi kritik dan saran terhadap kelompok bermain peran.	√	2
5. Menulis ringkasan tentang proses peredaran darah.	√	3,5
6. Membuat peta konsep proses peredaran darah.	√	3,5
7. Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> .	√	3
8. Membuat pantun dan membaca pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.	√	2,5
9. Menjelaskan isi dan amanat dari pantun yang telah disajikan.	√	2,5

10. Menyelesaikan lembar evaluasi	√	2
Jumlah Keterlaksanaan		10
Persentase Keterlaksanaan		100%
Total Nilai Ketercapaian		27
Persentase Nilai Ketercapaian		67,5%

Nilai ketercapaian aktivitas siswa pada siklus I dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{40} \times 100\%$$

$$P = 67,5\% \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan data aktivitas siswa pada tabel 2, persentase keterlaksanaan aktivitas siswa sebesar 100% dalam kategori amat baik dan nilai ketercapaian aktivitas siswa sebesar 67,5% dalam kategori baik. Dari data tersebut diketahui bahwa nilai ketercapaian aktivitas siswa belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni sebesar ≥ 80 . Sehingga diperlukan adanya perbaikan kualitas pembelajaran untuk ditindak lanjuti pada siklus II

Setelah selesai menerapkan dan melaksanakan metode pembelajaran *Role Playing* pada akhir pembelajaran, kemudian dilakukanlah tes atau evaluasi pada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa dan sebagai tolok ukur sampai sejauh mana metode pembelajaran *Role Playing* dapat dipertahankan dan memberikan peningkatan pada hasil belajar tersebut. Berikut ini data hasil belajar siswa pada siklus I

Tabel 3. Hasil Belajar PPKn Siswa

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ANDK	60		√
2.	AFAR	80	√	
3.	ANM	80	√	
4.	AK	80	√	
5.	AJI	66		√
6.	BRS	75	√	
7.	BSS	50		√

8.	BAY	40		√
9.	BAAP	50		√
10	FZ	70		√
11	FAP	60		√
12	FAPW	100	√	
13	FEPS	64		√
14	HAQ	70		√
15	KNAP	90	√	
16	KGS	50		√
17	MHAR	100	√	
18	MLT	80	√	
19	MSANA	68		√
20	MAC	40		√
21	MFF	70		√
22	MNAD	95	√	
23	MRRA	80	√	
24	NFS	95	√	
Jumlah		1713	11	13
Rata-rata		71,4	-	-
persentase			46%	54%

Untuk mengetahui rata-rata siswa dalam nilainya pada data hasil tes evaluasi memakai rumus sesuai dengan teori Arikunto (2007 : 264):

$$M = \frac{\sum fx}{N} \times 100\%$$

$$M = \frac{1713}{20} \times 100$$

$$M = 71,4$$

Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan klasikal menggunakan rumus sesuai dengan teori dari Purwoko (2001:130):

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{11}{24} \times 100$$

$$P = 46\%$$

Hasil belajar pada tabel 3 menunjukkan ketuntasan yang dicapai sebanyak 11 siswa dan yang belum tuntas adalah 13 siswa. Maka, persentase yang diperoleh adalah 46%. Hasil ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Sementara, untuk nilai rata-rata mencapai 71,3 termasuk kategori baik. Namun, hal tersebut masih perlu untuk ditingkatkan dan diperbaiki pada siklus II.

Tahap refleksi dilakukan oleh guru, peneliti dan teman sejawat guna mengetahui kendala, serta kegiatan-kegiatan atau aspek apa yang perlu untuk dipertahankan maupun ditingkatkan hingga tidak lagi digunakan pada pembelajaran. Serangkaian kegiatan tersebut dilakukan untuk melakukan upaya perbaikan pada siklus lanjutan, yakni siklus II.

Berdasarkan hasil evaluasi observasi pada siklus I maka diperoleh data keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 100% dengan nilai ketercapaian aktivitas guru sebesar 67%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa ketercapaian aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran belum memenuhi indikator peneliti yakni sebesar ≥ 80 . Kemudian diperoleh data keterlaksanaan aktivitas siswa sebesar 100% dengan nilai ketercapaian aktivitas siswa sebesar 67,5. Dari data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran belum memenuhi indikator penelitian, yakni sebesar ≥ 80 .

Selanjutnya, yaitu data hasil belajar IPA siswa secara klasikal yang diperoleh sebesar 46% termasuk kategori sedang. Dari data tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yakni $\geq 80\%$. Sedangkan, nilai rata-rata kelas sebesar 71,4 yang masuk kedalam kategori baik. Namun, hasil data tersebut perlu ditingkatkan lagi.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dipaparkan diatas maka peneliti melakukan perbaikan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Adapun didapatkan beberapa kendala yang digolongkan menjadi aspek guru dan aspek siswa. Kendala pada aspek guru yaitu, penguasaan kelas oleh guru masih kurang, hal itu terlihat ketika guru kesulitan dalam mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok. Guru kurang memahami karakteristik siswa, dan suara guru kurang keras dalam memberikan arahan untuk membentuk kelompok. Sehingga, guru menghampiri masing-masing siswa dalam satu untuk memberitahukan pembentukan kelompok dan berkelompok dengan siapa saja. Pada saat penentuan tokoh, siswa cenderung kurang kondusif dan saling berebut peran yang ia inginkan. Sehingga, guru

kehilangan banyak waktu dalam pengorganisasian kelompok ini.

Kendala selanjutnya yaitu, guru kurang maksimal mengevaluasi hasil LKPD berupa kegiatan menulis ringkasan dan membuat peta konsep. Guru tidak membimbing siswa untuk membuat kesimpulan diakhir kegiatan LKPD. Hal ini terjadi karena guru terbentur oleh terbatasnya waktu. Pada kegiatan bermain peran kurang mendapat respon positif dari siswa. pada kegiatan bermain peran, guru aktif mencontohkan dialog serta mimik wajah yang tepat sesuai dengan naskah cerita, namun kurang mendapat timbal balik dari siswa. siswa terkesan malu-malu dan ragu-ragu ketika melakukan pementasan tersebut.

Kendala pada aspek siswa yaitu, siswa kurang maksimal dalam menampilkan kegiatan *Role Playing*, hal itu disebabkan karena terdapat beberapa siswa lain yang tidak tampil menertawakan siswa yang tampil bermain peran, sehingga hal itu menimbulkan sedikit kegaduhan. Kendala lainnya yaitu, siswa kurang sopan dalam memberi kritik dan saran terhadap kelompok bermain peran dengan memanggil teman-temannya yang tampil dengan nama julukan. Sehingga, membuat kegaduhan di kelas. Siswa kurang sopan dalam menyampaikan kritik dan saran kepada kelompok bermain peran seperti memanggil beberapa temannya yang tampil dengan nama julukan. Kendala lain yang muncul adalah ada beberapa siswa yang tidak jujur dalam menyelesaikan lembar evaluasi dengan cara mengintip jawaban temannya, bertanya, dan mengganggu temannya yang mengerjakan lembar evaluasi dengan jujur.

Dengan adanya kendala-kendala tersebut, maka diharapkan guru dapat melakukan upaya perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya. Adapun solusi yang dapat diberikan yaitu, dalam hal mengajar, guru akan memperhatikan pemakaian waktu. Pembelajaran selanjutnya, guru harus lebih bisa memperhatikan dan menyesuaikan waktu yang telah ditulis dalam RPP. Dan mengoptimalkan waktu ketika siswa bermain peran. Ketika mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok, guru akan membuat kertas undian untuk menentukan kelompok dan menentukan peran yang akan diperoleh siswa. Guru akan meminta kesimpulan dan melakukan tanya jawab ketika mengevaluasi LKPD berupa menulis ringkasan dan membuat peta konsep proses peredaran darah. Sehingga, siswa dapat lebih memahami proses peredaran darah dari hasil kegiatan bermain peran yang telah dilakukan. Guru harus bersikap tegas dan membuat perjanjian kepada kelompok pengamat agar menyampaikan kritik dan saran dengan sopan. Jika tetap melakukan hal yang sama, maka akan mendapat sanksi, yaitu menceritakan kembali isi dari naskah cerita proses peredaran darah yang telah diberikan.

Ketika siswa mulai tidak kondusif, maka guru akan melakukan tepuk satu dan tepuk diam. Ketika menyelesaikan lembar evaluasi, guru membuat perjanjian jika siswa tetap mengganggu temannya, atau menyontek maka harus mengerjakannya di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan catatapan lapangan. Maka, peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada penelitian siklus II untuk mencapai keberhasilan yang sudah ditentukan.

Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I namun terdapat penekanan untuk melakukan perencanaan upaya mengatasi kendala yang ditemukan pada siklus I. Tahap perencanaan, pada tahap ini penelitian direncanakan dalam setiap siklusnya terdapat 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 6x35 menit disetiap pertemuannya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan pada siklus II sama dengan yang dilakukan pada siklus I.

Tahap tindakan dan pengamatan, pada tahap ini merupakan penerapan dari tahap perencanaan sebelumnya. Pada tahap tindakan yakni guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap pengamatan, peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat yang bernama Anafsil Mutmainah untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa, serta kendala-kendala yang dihadapi saat kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*.

Aspek pengamatan aktivitas guru pada saat pembelajaran dinilai menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Berikut merupakan hasil pengamatan aktivitas guru pada saat pembelajaran siklus II.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Aspek yang Dinilai Aktivitas Guru	Keterlaksanaan	Rata-Rata Ketercapaian
1. Guru melakukan apersepsi diawal pembelajaran.	√	3,5
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.	√	3,5
3. Guru menyajikan informasi tentang materi	√	3,5

pembelajaran.		
4. Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya jawab mengenai informasi/materi yang kurang dipahami siswa		3,5
5. Guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar.	√	3
6. Guru membagikan LKPD kepada masing-masing siswa.	√	3,5
7. Guru membimbing siswa untuk berlatih kegiatan <i>role playing</i> .	√	3,5
8. Guru mengevaluasi hasil LKPD berupa kegiatan <i>Role Playing</i> , menulis ringkasan dan membuat peta konsep proses peredaran darah	√	3,5
9. Guru memberikan kesimpulan tentang kegiatan <i>role playing</i> yang telah dilakukan.	√	3,5
10. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami siswa.	√	4
11. Guru memberikan <i>ice breaking</i> .	√	3,5

12. Guru mengajarkan materi pantun tentang kesehatan diri.	√	4
13. Guru menyimpulkan materi pembelajaran.	√	3,5
14. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa	√	4
Jumlah Keterlaksanaan		14
Persentase Keterlaksanaan		100%
Total Nilai Ketercapaian		50
Persentase Nilai Ketercapaian		89,3%

Berdasarkan data aktivitas guru pada tabel 4, dapat dilihat bahwa tingkat keterlaksanaan aktivitas guru mencapai 100% dalam kategori amat baik dan tingkat ketercapaian aktivitas guru sebesar 89,3 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dari data tersebut, diketahui bahwa nilai ketercapaian aktivitas guru telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni sebesar ≥ 80 .

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan dari kegiatan awal hingga akhir pembelajaran siklus II oleh dua observer. Aspek pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran dinilai menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Berikut merupakan hasil pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran siklus II.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Aspek yang Dinilai Aktivitas Siswa	Keterlaksanaan	Rata-Rata Ketercapaian
1. Menyimak apersepsi dari guru dan bertanya jawab diawal proses pembelajaran.	√	4
2. Berkumpul dan berdiskusi dengan kelompoknya mengenai tugas LKPD.	√	3,5

3. Menampilkan hasil LKPD berupa kegiatan bermain peran secara berkelompok.	√	3,5
4. Memberi kritik dan saran terhadap kelompok bermain peran.	√	4
5. Menulis ringkasan tentang proses peredaran darah.	√	3,5
6. Membuat peta konsep proses peredaran darah.	√	3,5
7. Siswa mengikuti <i>ice breaking</i> .	√	3,5
8. Membuat pantun dan membaca pantun dengan lafal dan intonasi yang tepat.	√	3,5
9. Menjelaskan isi dan amanat dari pantun yang telah disajikan.	√	3,5
10. Menyelesaikan lembar evaluasi	√	3
Jumlah Keterlaksanaan		10
Persentase Keterlaksanaan		100%
Total Nilai Ketercapaian		35
Persentase Nilai Ketercapaian		87,5%

Berdasarkan data aktivitas siswa pada tabel 5, dapat dilihat bahwa tingkat keterlaksanaan aktivitas siswa mencapai 100% dalam kategori amat baik dan tingkat ketercapaian aktivitas siswa sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dari data tersebut, diketahui bahwa nilai ketercapaian aktivitas siswa telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni sebesar ≥ 80 .

Setelah selesai menerapkan dan melaksanakan metode pembelajaran *Role Playing* pada akhir pembelajaran, kemudian dilakukanlah tes atau evaluasi pada siswa untuk

mengetahui hasil belajar siswa dan sebagai tolok ukur sampai sejauh mana metode pembelajaran *Role Playing* dapat dipertahankan dan memberikan peningkatan pada hasil belajar tersebut. Berikut ini data hasil belajar siswa pada siklus II

Tabel 6. Hasil Belajar PPKn Siswa

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	ANDK	75		√
2.	AFAR	95	√	
3.	ANM	90	√	
4.	AK	80	√	
5.	AJI	75		√
6.	BRS	90	√	
7.	BSS	75		√
8.	BAY	60		√
9.	BAAP	70		√
10	FZ	80		√
11	FAP	80		√
12	FAPW	100	√	
13	FEPS	80		√
14	HAQ	75		√
15	KNAP	90	√	
16	KGS	70		√
17	MHAR	100	√	
18	MLT	86	√	
19	MSANA	85		√
20	MAC	70		√
21	MFF	90		√
22	MNAD	85	√	

23	MARRA	85	√	
24	NFS	95	√	
Jumlah		1991	20	4
Rata-rata		82,75	-	-
persentase			83%	

Berdasarkan hasil belajar pada tabel 6 menunjukkan ketuntasan yang dicapai sebanyak 200 siswa dan yang belum tuntas adalah 4 siswa. Maka, persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 83%. Hasil ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Sementara, untuk nilai rata-rata kelas mencapai 82,75 termasuk kategori sangat baik.

Tahap refleksi dilakukan oleh guru, peneliti dan teman sejawat guna mengetahui kendala, serta kegiatan-kegiatan atau aspek apa yang perlu untuk dipertahankan maupun ditingkatkan hingga tidak lagi digunakan pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi observasi dan refleksi pada siklus II maka diperoleh data keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 100% dengan nilai ketercapaian sebesar 89,3%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni sebesar $\geq 80\%$, serta ketercapaian aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni sebesar ≥ 80 .

Kemudian diperoleh data keterlaksanaan aktivitas siswa sebesar 100% dengan nilai ketercapaian sebesar 87,5%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni sebesar $\geq 80\%$, serta ketercapaian aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni sebesar ≥ 80 .

Selanjutnya yaitu data hasil belajar siswa. Dari data hasil belajar siswa, persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 83%. Hasil ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Sementara, untuk nilai rata-rata kelas mencapai 82,75 termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* sudah berjalan dengan baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, serta hasil belajar siswa secara klasikal telah mengalami peningkatan dan

mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan $\geq 80\%$. Tidak hanya itu, kendala-kendala yang muncul dalam pelaksanaan proses pembelajaran siklus II pun dapat diatasi dengan baik oleh guru, serta semua kendala pada siklus I dapat teratasi pada siklus II, sehingga penelitian berakhir di siklus II.

Pembahasan

Pembahasan memaparkan tentang perkembangan keberhasilan pelaksanaan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar Tema Sehat Itu Penting siswa kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi. Aspek-aspek yang akan dibahas meliputi hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil tes belajar siswa, serta hasil catatan lapangan yang diperoleh pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II. Penyajian data dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Hasil analisis aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* telah mengalami peningkatan sebesar 22,3% dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan skor serta presentase keterlaksanaan dan ketercapaian aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan diagram perbandingan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II.

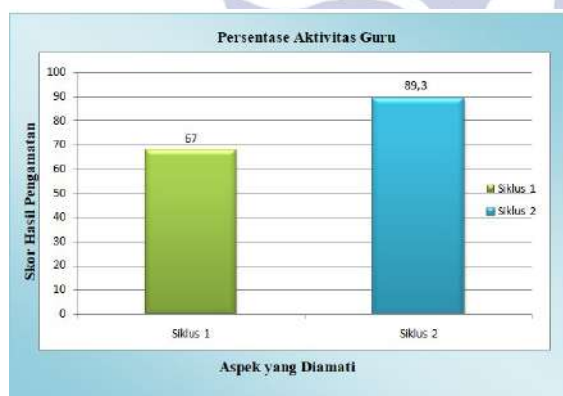


Diagram 1. Perbandingan Hasil Observasi Ketercapaian Aktivitas Guru siklus I-II

Berdasarkan pada diagram 1, dapat terlihat adanya peningkatan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing*. Dimana dalam siklus I diperoleh Total nilai ketercapaian aktivitas guru pada siklus I sebesar 67% atau termasuk dalam kategori baik, serta belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan ≥ 80 . Hal ini sesuai dengan pendapat Agib (2009:41) yaitu pada nilai rentang 65-74

dikategorikan baik, yakni ketercapaian aktivitas guru baik, namun hal itu belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni sebesar $\geq 80\%$. Sehingga, ketercapaian aktivitas guru pada siklus I dikatakan belum berhasil.

Pada siklus II, guru melakukan perbaikan pada beberapa aspek yang pelaksanaannya kurang. Pada siklus II,

Pemerolehan nilai ketercapaian aktivitas guru pada siklus II yakni sebesar 89,3% dalam kategori sangat baik, serta telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan ≥ 80 . Hal ini sesuai dengan pendapat Agib (2009:41) yaitu pada nilai rentang 75%-10% dikategorikan sangat baik, terlihat bahwa kendala yang terjadi pada siklus I telah diatasi oleh guru. Peningkatan hingga tercapainya indikator keberhasilan aktivitas guru tersebut terjadi lantaran adanya tahap refleksi serta berbagai tindakan yang tersusun dan terencana dalam simulasi nyata serta melakukan telaah untuk mengetahui setiap pengaruh dan hasil dari tiap-tiap perlakuan yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.

Dilihat dari seluruh kegiatan guru yang telah terlaksana dan mencapai indikator yang telah ditentukan, membuktikan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mudlofir dan Rusydayah (2010:50), yang mendefinisikan metode pembelajaran berupa ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari guru dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang tujuan telah dirumuskan oleh guru.

2. Aktivitas Siswa

Hasil analisis aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* diketahui telah mengalami peningkatan sebesar 20% dari siklus I ke siklus II. Berikut merupakan diagram perbandingan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II.

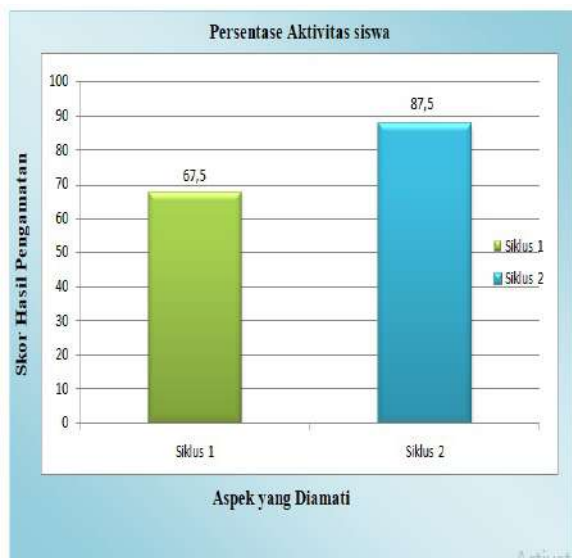


Diagram 2. Perbandingan Hasil Observasi Ketercapaian Aktivitas Siswa siklus I-II

Berdasarkan pada tabel 4.17, terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran siklus I ke siklus II. Total nilai persentase ketercapaian aktivitas siklus I adalah 67,5% dalam kategori baik, dan belum dapat dikatakan berhasil karena belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah peneliti tetapkan yakni sebesar $\geq 80\%$. Hal ini sesuai dengan pendapat Agib (2009:41) yaitu pada nilai rentang 65-74 dikategorikan baik, yakni ketercapaian aktivitas siswa baik, namun hal itu belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni sebesar $\geq 80\%$. Sehingga, ketercapaian aktivitas siswa pada siklus I belum berhasil.

Persentase ketercapaian aktivitas siswa pada siklus II yakni sebesar 87,5 dalam kategori sangat baik, serta telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni ≥ 80 . Hal ini sesuai dengan pendapat Agib (2009:41) yaitu pada nilai rentang 75%-10% dikategorikan sangat baik. Sehingga, ketercapaian aktivitas guru pada siklus 2 sudah berhasil.

Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II setelah dilakukan analisis, dan diketahui mengalami peningkatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 37,3% dari siklus I ke siklus II. Berikut merupakan diagram perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

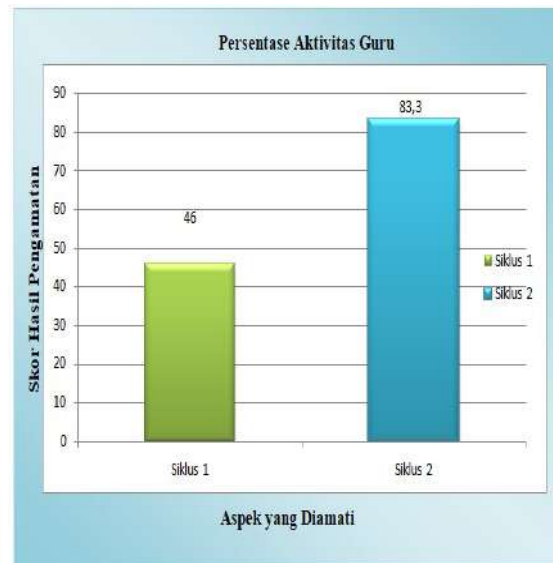


Diagram 3. Perbandingan Hasil Belajar IPA Siswa siklus I-II

Berdasarkan pada diagram 5, perbandingan hasil belajar IPA siswa pada siklus I dan siklus II diketahui mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada siklus I diketahui skor presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 46% dalam kategori sedang, dan belum memenuhi indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti ($\geq 80\%$). Hal ini sesuai dengan pendapat Purwoko (2001:130) yaitu pada persentase rentang 40%-59% dikategorikan sedang. Terlihat hasil belajar IPA pada siklus I yakni sebanyak 11 siswa yang telah memenuhi indikator keberhasilan, sedangkan 13 siswa belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan guru yakni mendapatkan nilai ≥ 75 . Sehingga, perlu adanya siklus II untuk memperbaiki kendala-kendala yang ditemukan pada siklus I.

Pada siklus II diketahui skor presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 83,3% dalam kategori sangat baik, dan telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti ($\geq 80\%$). Hal ini sesuai dengan pendapat Purwoko (2001:130) yaitu pada persentase $\geq 80\%$ dikategorikan sangat baik. Terlihat hasil belajar IPA pada siklus II yakni sebanyak 20 siswa telah memenuhi indikator keberhasilan, sedangkan 4 siswa belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan guru yakni mendapatkan nilai ≥ 75 . Sehingga, hasil belajar IPA pada siklus II sudah berhasil.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Pangkur 1 Ngawi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru mengalami peningkatan dalam menerapkan metode tersebut sehingga, dapat dikatakan efektif dan mengalami peningkatan Pada siklus I presentasi aktivitas guru sebesar 67% kemudian meningkat menjadi 89,3% pada siklus II dan mencapai indikator keberhasilan. Beberapa hal yang menyebabkan peningkatan tersebut adalah dilakukannya evaluasi secara khusus dan secara umum. Evaluasi secara khusus dilakukan pada keempat aspek yang mendapat nilai 2 dari observer. Hal tersebut dilakukan guna memperbaiki dan meningkatkan aktivitas guru pada siklus kedua. Sedangkan evaluasi secara umum yaitu pada aspek lainnya yang mendapat nilai yang sudah baik dan dapat digunakan untuk mempertahankan ataupun meningkatkan aktivitas guru pada siklus kedua. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat membantu dan memberi solusi dalam meningkatkan aktivitas guru di dalam pembelajaran kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPA materi proses peredaran darah manusia.
2. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajarannya dan dapat dikatakan efektif, peningkatan tersebut sebesar 20% yang bermula dari siklus I mencapai 67,5% meningkat ke 87, % pada siklus yang kedua. Selain itu, pada siklus II ini juga mencapai indikator keberhasilan. Beberapa hal yang menyebabkan peningkatan tersebut adalah dilakukannya evaluasi secara khusus dan secara umum. Evaluasi secara khusus dilakukan pada ketiga aspek yang mendapat nilai 2 dari observer. Hal tersebut dilakukan guna memperbaiki dan meningkatkan aktivitas guru pada siklus kedua. Sedangkan evaluasi secara umum yaitu pada aspek lainnya yang mendapat nilai yang sudah baik dan dapat digunakan untuk mempertahankan ataupun meningkatkan aktivitas guru pada siklus kedua. Aktivitas

yang paling menonjol adalah menampilkan hasil LKPD berupa kegiatan bermain peran proses peredaran darah manusia dan memberi kritik dan saran oleh kelompok pengamat kepada kelompok bermain. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran kurikulum 2013 mata pelajaran IPA materi proses peredaran darah manusia.

3. Hasil belajar telah mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 46% menjadi 83,3% pada siklus kedua atau mengalami peningkatan sebesar 37,3% dalam presentase klasikal. Hal tersebut disebabkan karena teradinya peningkatan aktivitas guru dan siswa pada siklus kedua.

A. Saran

Memperhatikan hasil dari penelitian yang telah terlaksana. Maka diharapkan metode pembelajaran *Role Playing* ini diterapkan dengan lebih baik, maka penulis memberikan saran kepada:

1. Guru disarankan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan variatif pada setiap pembelajaran seperti metode pembelajaran *Role Playing* maupun metode-metode pembelajaran yang lain yang mampu untuk meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Siswa disarankan agar lebih leluasa dan aktif dalam pembelajaran agar mampu untuk mengeksplorasi diri dan menumbuhkan kreatifitas secara tidak langsung.
3. Hasil belajar siswa sebaiknya dipertahankan dan ditingkatkan baik dalam proses aktivitas belajar guru dan siswa maupun hasil belajar siswa itu sendiri

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Blatner. 2009. *Role Playing in Education. Journal of Role Playing Education*. 6 (1): 1-8
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Chesler, Mark dan Fox, Robert. 1966. *Role Playing Methods in the Classroom*. USA: Science Research Associates
- Dana Craciun. 2010. *Role Playing as a Creative Method in Science Education. Journal of Science and Arts*.1 (12): 175-182

- Huda, Miftakhul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PustakaPelajar
- Mudlofir, Ali dan Rusyidiyah, Evi Fatimatur. 2015. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Purwoko, Agung. 2001. *Panduan Penelitian PTK*. Semarang: Unnes Press
- Zainal, Aqib. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

