

Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Pada Kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang Tahun Ajaran 2021/2022

Leili Hartati

SDN 11/X NIPAH PANJANG, Jl. Puja Kusuma , Nipah Panjang Ii, Kec. Nipah Panjang, Kab. Tanjung Jabung Timur Prov. Jambi
leilihartati123@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to improve the learning outcomes of students in the natural sciences subject on the solar system through the role playing model in class VI SDN 11/X Nipah Panjang for the 2021/2022 academic year. This research is a class action research (CAR). The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were 10 students in class VI at SDN 11/X Nipah Panjang. The data analysis technique used consists of three components, namely data reduction, data presentation, and conclusion or verification. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation, and tests. Test the validity of the data in this study using data triangulation and model triangulation. The results of the research that has been carried out can show that the application of role playing models can improve learning outcomes about the solar system in class VI students at SDN 11/X Nipah Panjang. The increase in learning outcomes is evidenced by the increase in the learning evaluation value of the solar system of students in each cycle, namely the average value of students before the action (pre-cycle) of 58.33 with a classical completeness percentage of 37%, cycle I increased to 65.37 with a percentage classical completeness was 56%, and cycle II increased again to 76.48 with a classical completeness percentage of 92%. The conclusion of this study is that the application of the role playing model can improve the learning outcomes of the solar system in class VI students at SDN 11/X Nipah Panjang for the 2021/2022 academic year.

Keywords: Model Role Play, Learning Outcomes, Science

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik matapelajaran IPA materi sistem tata surya melalui model role playing di kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang yang berjumlah 10 peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Uji validitas data pada penelitian ini menggunakan triangulasi data dan triangulasi model. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat menunjukkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar mengenai sistem tata surya pada peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang. Peningkatan hasil belajar dibuktikan dengan meningkatnya nilai evaluasi pembelajaran sistem tata surya peserta didik pada setiap siklus yaitu nilai rata-rata peserta didik sebelum tindakan (prasiklus) sebesar 58,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 37%, siklus I meningkat menjadi 65,37 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56%, dan siklus II meningkat kembali menjadi 76,48 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar sistem tata surya peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang tahun pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci: Model Role Play, Hasil Belajar, IPA

Copyright (c) 2023 Leili Hartati

Corresponding author: Leili Hartati

Email Address: leilihartati123@gmail.com (Jl. Puja Kusuma , Nipah Panjang Ii, Kec. Nipah Panjang, Kab. Tanjung Jabung Timur Prov. Jambi)

Received 16 May 2023, Accepted 23 May 2023, Published 23 May 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta

peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam usaha pembangunan yang dilakukan oleh sebuah Negara. Untuk membangun sebuah Negara yang maju, harus dimulai dari peningkatan kualitas Pendidikan di Negara itu sendiri. Berarti pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, sehingga setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan.

Guru menjadi pedoman untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang diinginkan, maka guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran di sekolah, jadi sudah sewajarnya guru harus berpikir keras untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik sekaligus kreatif. Untuk itu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan kreatif dan hal ini dapat memicu pada pemahaman materi saat belajar peserta didik menjadi meningkat. Kualitas suatu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru harus dapat memilih dan menentukan model yang tepat.

Menurut hasil observasi dan wawancara peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang, peserta didik mengakui bahwa mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang membosankan, hal ini terjadi karena saat guru mengajar beliau hanya berpedoman pada buku paket lalu menyampaikan materi dengan model ceramah dan setelahnya dilanjutkan dengan mengerjakan soal yang ada di buku paket, maka dari itu banyak peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran yang monotone, khususnya pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya.

Penggunaan model mengajar yang tepat, merupakan suatu alternatif mengatasi masalah rendahnya daya serap peserta didik terhadap pelajaran IPA, guna meningkatkan mutu pengajaran. Penerapan suatu model pengajaran harus ditinjau dari segi keefektifan, keefisienan dan kecocokannya dengan karakteristik materi pelajaran serta keadaan peserta didik yang meliputi kemampuan, kecepatan belajar, minat, waktu yang dimiliki dan keadaan sosial ekonomi peserta didik sebagai obyek.

Model pembelajaran Role Playing merupakan salah satu model yang dapat digunakan oleh guru saat proses belajar-mengajar. Model pembelajaran ini dapat juga diterapkan pada mata pelajaran IPA pada materi Sistem Tata Surya. Model Role Playing sendiri adalah model pembelajaran bermain peran, di mana peserta didik memerankan sesuatu yang dapat menjadi pemicu peserta didik untuk aktif dalam belajar sambil bermain. Model ini menerapkan belajar sambil bermain, dengan demikian pembelajaran akan menjadi menyenangkan, sehingga pembelajaran IPA yang tadinya membosankan akan menjadi menarik dan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model Role Playing kelas VI SDN 11/X

Nipah Panjang tahun pelajaran 2021/2022.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang yang berjumlah 10 peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Uji validitas data pada penelitian ini menggunakan triangulasi data dan triangulasi model.

HASIL DAN DISKUSI

Prasiklus

Berdasarkan hasil pengamatan pra siklus yang dilaksanakan melalui Pretest pada tanggal 31 maret 2022, didapat hasil belajar peserta didik pada table 4.1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Prasiklus

DAFTAR NILAI PRATINDAKAN PESERTA DIDIK PADA PRASIKLUS					
NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	B	L	65	55	Belum Tuntas
2	C J	P	65	70	Tuntas
3	K K	L	65	55	Belum Tuntas
4	G R	L	65	55	Belum Tuntas
5	M T D	L	65	45	Belum Tuntas
6	M K	L	65	65	Tuntas
7	R G	L	65	50	Belum Tuntas
8	S Y	L	65	65	Tuntas
9	S A	P	65	40	Belum Tuntas
10	Y H	L	65	50	Belum Tuntas
NILAI TERTINGGI		75			
NILAI TERENDAH		40			
NILAI RATA-RATA KELAS		58.33			
JUMLAH PESERTA DIDIK TUNTAS		10(37%)			
JUMLAH PESERTA DIDIK BELUM TUNTAS		17(63%)			

Berdasarkan pada table 4.3 diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil Pretest peserta didik mencapai 58,33. Hasil ini didapat dari 10 peserta didik dengan perolehan nilai tertinggi di kelas 70, sedangkan nilai terendah di kelas 40. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 10 peserta didik (37%), dan yang belum tuntas sekitar 7 peserta didik (63%). Pada tahapan prasiklus peserta didik yang telah mencapai target tuntas terdapat 10 peserta didik dengan persentase 37%, adapun peserta didik yang belum tuntas mencapai 7 peserta didik dengan persentase 63%.

Siklus I

Pada tanggal 8 April 2022, peneliti melakukan Perbaikan Pembelajaran Siklus I. Sesuai dengan table 4.2 hasil evaluasi dan distribusi nilai Siklus I, sebagai berikut:

Table 2. Hasil Pengamatan Siklus I

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK PADA SIKLUS I					
NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	B	L	65	60	BelumTuntas
2	C J	P	65	90	Tuntas
3	K K	L	65	65	Tuntas
4	G R	L	65	70	Tuntas
5	M T D	L	65	70	Tuntas
6	M K	L	65	80	Tuntas
7	R G	L	65	60	BelumTuntas
8	S Y	L	65	70	Tuntas
9	S A	P	65	50	BelumTuntas
10	Y H	L	65	60	BelumTuntas
NILAI TERTINGGI		90			
NILAI TERENDAH		50			
NILAI RATA-RATA KELAS		65.37			
JUMLAH PESERTA DIDIK TUNTAS		15(56%)			
JUMLAH PESERTA DIDIK BELUM TUNTAS		12(44%)			

Berdasarkan pada table 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa nilairata-rata kelas hasil evaluasi peserta didik mengalami peningkatan sehingga mencapai 65,37. Hasil ini didapat dari 10 peserta didik dengan perolehan nilai tertinggi di kelas 90, sedangkan nilai terendah di kelas 50. Persentasepeserta didik yang tuntas sebanyak 6 peserta didik (56%), dan yang belum tuntas sekitar 4 peserta didik (44%). Pada tahapan Siklus I peserta didik yang telah mencapai target tuntas meningkat yang terdapat 6 peserta didik dengan persentase 56%, adapun peserta didik yang belum tuntas mencapai 4 peserta didik dengan persentase 44%.

Siklus II

Pada tanggal 22 april 2022, peneliti melakukan Perbaikan Pembelajaran Siklus II. Sesuai dengan table 4.3 hasil evaluasi dan distribusi nilai Siklus II, sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengamatan Siklus II

DAFTAR NILAI PESERTA DIDIK PADA SIKLUS II					
NO	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	B	L	65	100	Tuntas
2	C J	P	65	85	Tuntas
3	K K	L	65	75	Tuntas
4	G R	L	65	80	Tuntas
5	M T D	L	65	70	Tuntas
6	M K	L	65	65	Tuntas
7	R G	L	65	70	Tuntas
8	S Y	L	65	75	Tuntas
9	S A	P	65	60	BelumTuntas
10	Y H	L	65	50	BelumTuntas
NILAI TERTINGGI			100		
NILAI TERENDAH			60		
NILAI RATA-RATA KELAS			76.48		
JUMLAH PESERTA DIDIK TUNTAS			25(92%)		
JUMLAH PESERTA DIDIK BELUM TUNTAS			2(8%)		

Berdasarkan pada table 4.5 di atas, dapat diketahui bahwa nilairata-rata kelas hasil evaluasi peserta didik mengalami peningkatan sehinggamencapai 76,48. Hasil ini didapat dari 10 peserta didik dengan perolehan nilaitertinggi di kelas 100, sedangkan nilai terendah di kelas 60. Persentasepeserta didik yang tuntas sebanyak 8 peserta didik (92%), dan peserta didik yang belum tuntas hanya 2 peserta didik (8%). Pada tahapan Siklus II peserta didik yang telah mencapai target tuntas mengalami peningkatan, 8 peserta didik dinyatakan tuntas dalam Siklus II (92%), dan 2peserta didik belum tuntas (8%).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya pada peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang sebagai berikut: 1) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang tergolong cukup rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan nilai rata-rata peserta didik 58,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 37%. 1) Penerapan model Role Playing pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya di kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, dikarenakan model ini mengajak peserta didik untuk berperan disetiap kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasi lbelajar peserta didik, 2) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA sesudah penerapan model Role Playing cenderung meningkat disetiap siklus. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes awal (pretest) dengan rata-rata kelas 58,33 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 37%, siklus I nilai rata-rata kelas 65,37 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56%, dan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76,48 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92%. Dengan demikian penerapan

model pembelajaran role playing dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya pada peserta didik kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang tahun pelajaran 2021/2022

Berdasarkan dengan simpulan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan antara lain:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik hendaknya lebih berperan secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran tata surya melalui model pembelajaran Role Playing, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Di samping itu peserta didik perlu memberikan masukan ataupun saran apabila peserta didik kurang setuju terhadap cara mengajar guru yang bersangkutan, sehingga pembelajaran dengan model Role Playing dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

2. Bagi guru

Guru hendaknya mengembangkan dan memanfaatkan pembelajaran dengan merancang proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan salah satunya dengan model pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran tata surya. Peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi dan tercipta suasana pembelajaran yang baru dan kondusif. Hal ini membuat peserta didik tidak mudah bosan dan tetap semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi kepala sekolah

Kepala Sekolah hendaknya memotivasi guru guna meningkatkan kompetensinya agar lebih memperluas wawasan mengenai model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Untuk itu Peneliti menyarankan penggunaan model pembelajaran Role Playing sebagai model pembelajaran alternatif dalam pembelajaran tata surya di kelas tinggi.

REFERENSI

A. Bakar, Rosdiana. 2017. Dasar-dasar Kependidikan. Medan; Gemaihsani, Medan.

An-Nawawi, Imam. 2015. Riyadus Shalihin. Pustaka Al-Kautsar: Jakarta.

Departemen Agama RI. 2010. Al-Quran dan Tafsirnya (Jilid X). Jakarta: Lentera Abadi.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Strategi belajar mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Hisbullah dan Nurhayati. 2018. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. Makassar: Aksara Timur.

Huda, Shofiah Nurul, Fira Afrina. 2020. Rasulullah Sebagai Role Model Bagi Pendidik (Kajian Terhadap Al-Qur'an Surah Al-Ahzab Ayat 21). Journal of Islamic Education (FJIE). Vol. 1(1). Medan: UINSU.

Husamah, dkk. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Malang: UMM Press.

Izzan, Ahmaddan Saehudin. 2016. Hadist pendidikan. Humaniora:

Bandung. Kartini, Tien. 2007. "Penggunaan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Peserta didik dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung" dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*. Bandung: Jurnal Pendidikan, Nomor: 8-Oktober 2007.

Karwonodan Heni Mularsih. 2017. *Belajardan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Kurniasih, Imas dan Berlinsani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran (katapena)*.