


Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

 Fakultas Sastra Universitas Ekasakti	JURNAL JIPS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic)	
	Vol. 6 No. 1 ISSN : 2579-5449 (media cetak)	E-ISSN : 2597-6540 (media online)

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA UDARA BERSIH BAGI KESEHATAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DI SDN 04 IX KOTO TAHUN PELAJARAN 2021/ 2022

Mawarti
SDN 04 IX Koto

Abstract

Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tema Udara Bersih Bagi Kesehatan dengan diterapkannya metode Bermain Peran. Tujuan dari penelitian ini adalah: Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada subtema cara tubuh mengolah udara bersih dengan diterapkannya metode role playing. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak tiga tahapan. Setiap tahapan terdiri dari empat kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 04 IX Koto. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari prasiklus sampai siklus II. Dari hasil analisis didapatkan ketuntasan belajar prasiklus (28%), siklus I (68%), siklus II (100%), sedangkan hasil nilai rata-rata prasiklus (64,28), siklus I (74) dan siklus II (87,2). Simpulan dari penelitian ini adalah metode role playing dapat berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Siswa kelas V SDN 04 IX Koto.

Keywords: Model Pembelajaran Role playing, Hasil belajar.

© 2022 Jurnal JIPS

I INTRODUCTION

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara yang tertera pada pasal 1 butir 1 UU No,20/2003.

Kurikulum 2013 merupakan salah satu perwujudan pemerintah dalam upaya peningkatan pendidikan bangsa. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis karakter yang

dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa sehingga memberi penekanan kepada keterampilan berpikir siswa dan mengembangkan keterampilan sosial siswa yang mempermudah siswa dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung.

Dalam proses pembelajaran guru berfungsi sebagai fasilitator sekaligus motivator dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok. Guru tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan secara satu arah (konvensional) namun guru harus senantiasa memberikan kesempatan kepada siswa untuk

mengekspresikan kemampuan dan gagasannya, baik melalui lisan, performance maupun tulisan.

Demikian pula kunci pokok pembelajaran ada pada guru (pengajar), tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedang siswa pasif. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifanguru dan siswa.

Pada kenyataannya, sampai saat ini tujuan pendidikan nasional belum tercapai. Hal ini disebabkan karena penyelenggaraan pendidikan nasional yang belum sesuai dan sejalan dengan peserta didik. Gagalnya pencapaian tujuan pendidikan merupakan akibat sistem pendidikan yang tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensinya.

Kegiatan belajar mengajar pendidik memahami indikator keberhasilan penilaian dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan karena penilaian yang dibutuhkan bukan hanya menilai ranah pengetahuan saja melainkan menilai dari segi proses pembelajaran juga. Dalam hal ini dirasa penilaian outentik tepat untuk dapat menilai ketiga aspek di atas.

Pada tahap ini akan terkumpul data tentang guru (peneliti) selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan sejak awal hingga akhir pembelajaran pada siklus I. Dalam pengamatan peneliti dibantu oleh teman sejawat antara lain guru kelas SDN 04 IX Koto yaitu Maidarlis. Observasi dilakukan oleh pengamat dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru yang sudah disiapkan oleh peneliti. Dalam kegiatan observasi ini memperoleh hasil data aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran bermain peran selama tiga tahapan yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan tersebut masih rendah dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75

diketahui bahwa hanya 7 siswa atau 30,43% dari 23 siswa yang mampu mencapai angka KKM yang ditetapkan. Rendahnya hasil belajar di kelas tersebut di duga karena guru secara aktif menjelaskan materi, memberi contoh, dan latihan sedangkan peserta didik hanya mendengar, mencatat dan mengerjakan latihan. Pembelajaran seperti ini membuat peserta didik merasa bosan dan tidak aktif di kelas yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik menurun.

Hal ini di tunjukan oleh beberapa hal, dimana sikap percaya diri peserta didik masih belum mencapai indikator yang telah di tetapkan, seperti peserta didik masih tidak berani tampil kedepan kelas, tidak berani mengemukakan pendapat, tidak berani mencoba hal baru, masih tidak berani mengajukan diri menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lainnya, tidak berani maju kedepan untuk mengerjakan soal di papan tulis, tidak berani mencoba hal-hal baru yang bermanfaat, tidak berani mengemukakan kritik membangun terhadap karya orang lain, dan tidak memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapatnya.

Banyak faktor yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah, diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain, motivasi belajar kurang, kebiasaan dan percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat diluar diri anak didik, seperti guru yang kurang memotivasi peserta didik, strategi pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik, sarana dan prasarana yang di gunakan kurang mendukung dalam proses pembelajaran, dan keluarga.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, peneliti harus mencari strategi pembelajaran yang tepat, yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta yang melibatkan peserta didik secara aktif dan mampu melatih kreatifitas dan rasa percaya diri peserta didik. Pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, memberikan pengalaman belajar dan pembelajaran yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan serta mampu mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada peserta didik. Peneliti mengukur kemampuan peserta didik dengan rasa percaya diri agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar akan meningkat penelitian mencoba menerapkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Bermain Peran (Role

Playing) sangat menunjang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Dengan demikian model Bermain Peran (Role Playing) dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan untuk menemukan, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara memecahkan masalah itu. Selain itu membuat peserta didik

lebih percaya diri mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V, oleh sebab itu peneliti mengajukan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada mata pelajaran IPA Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) di SDN 04 IX Koto Tahun Pelajaran 2021/2022”

II RESEARCH METHOD

Dalam pemecahan masalah yang ada suatu penelitian diperlukan penyelidikan yang hati-hati, teratur dan terus-menerus, sedangkan untuk mengetahui bagaimana seharusnya langkah penelitian harus dilakukan dengan menggunakan metode penelitian. Metode penelitian adalah suatu teknik atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun suatu karya ilmiah dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh.

Menurut Sugiyono (2009:2) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipikasi masalah.

Berdasarkan rumusan dan tujuan sebelumnya, metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan metode deskriptif kualitatif.

Adapun menurut Sugiyono (2009) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

1. Metode Penelitian

a. Penelitian Kualitatif

Adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam

terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi. Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam (in-depth analysis), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya. Tujuan dari metodologi ini bukan suatu generalisasi tetapi pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Penelitian kualitatif berfungsi memberikan kategori substantif dan hipotesis penelitian kualitatif.

b. Penelitian kuantitatif

Penelitian ini didasari oleh suatu filsafat positivisme yang mengacu pada fenomena-fenomena objektif serta dikaji secara kuantitatif. Memaksimalkan objektivitas desain dalam penelitian dengan memakai angka-angka, struktur, pengolahan statistik, dan percobaan terkontrol. Di dalam penelitian kuantitatif ada beberapa metode yakni : deskriptif, survei, komparatif, penelitian tindakan, korelasional, dan ekspos.

c. Penelitian deskriptif

Penelitian deskriptif merupakan sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena-fenomena yang ada, dan yang sedang berlangsung saat ini maupun yang lampau. Seperti : berapa lama orang dewasa menghabiskan waktunya untuk bekerja. Penelitian deskriptif, dapat menjelaskan sesuatu kondisi saja, namun dapat juga menjelaskan keadaan dalam langkah-langkah perkembangannya. Penelitian yang demikian disebut dengan penelitian perkembangan

(developmental studies). Ada 2 sifat di dalam penelitian perkembangan yakni longitudinal / sepanjang waktu dan cross sectional / dalam potongan waktu.

d. Penelitian survei

Metode survei digunakan untuk mendapatkan informasi dalam bentuk opini dari sejumlah orang terhadap isu dan topik tertentu. Dalam survei ada 3 karakter utama yaitu 1) informasi dikumpulkan dari kelompok besar orang yang digunakan untuk menjelaskan beberapa aspek tertentu. 2) informasi dikumpulkan lewat pengajuan pertanyaan

(biasanya tertulis). 3) informasi yang didapat dari sampel, tidak dari populasi. Tujuan dari survei adalah untuk mengetahui gambaran umum dari populasi

e. Penelitian ekspos faktor

Metode yang meneliti hubungan antara sebab dan akibat. Penelitian ini dilakukan terhadap program, kejadian / kegiatan yang sudah berlangsung / telah terjadi. Seperti penelitian tentang pemberian gizi pada waktu hamil bisa menyebabkan bayi sehat.

III RESULTS AND DISCUSSION

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran, LKS, soal tes formatif dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing), dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

a. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk prasiklus dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2019 di kelas V dengan jumlah siswa 25 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Pada prasiklus, secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan belum terlaksana dengan baik, walaupun peran guru masih cukup dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan, karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa. Berikut nilai siswa pada prasiklus

Tabel 4.1. Nilai Tes Formatif Pada Prasiklus

O	NAMA	Nilai	Ketuntasan
	Hebri	60	Belum

	Mayosi		
	Alif Al Hakim	40	Belum
	Afadlani	65	Belum
	Anugerah Beda p	80	Tuntas
	Azka Nur Daffa	76	Tuntas
	Alya Syafira	77	Tuntas
	Alika Agiotri	46	Belum
	Aditya Herian	60	Belum
	Dedit Ardian	65	Belum
0	Al Hakim	54	Belum
1	Habibi Alga Pratama	58	Belum
2	Jeni Salsabila	45	Belum
3	Murniwati	56	Belum
4	Masya Ayunda	80	Tuntas
5	Muhammad Arvah	68	Belum
6	M. Fadan	75	Tuntas
7	M. Ali R	75	Tuntas
8	Mardiani Afifa	55	Belum

9	Novela Putri	72	Belum
0	Restu Ilahi	65	Belum
1	Rafka Aditia	85	Tuntas
2	Rahel Iskandar	65	Belum
3	Sintia Amabel	65	Belum
4	Sanrina Aurel	60	Belum
5	Ulfa Humairah	60	Belum
Total Nilai		1607	
Tuntas		7	
Tidak Tuntas		18	
Rata-rata Nilai		64,28	

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran *Bermain Peran (Role Playing)* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 64 dan ketuntasan belajar mencapai 28% atau ada 7 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada prasiklus secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai diatas 75 hanya sebesar 28% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

b. Pengamatan

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1) Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu

3) Siswa kurang begitu antusias selama pembelajaran berlangsung.

c. Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada prasiklus ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya refisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran, LKS, soal tes formatif dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga

dipersiapkan lembar observasi pengelolaan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan hari Senin tanggal 9 Agustus 2021 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 Agustus 2021 di kelas V dengan jumlah siswa 25 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan refisi pada siklus I.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes formatif. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2. Nilai Tes Formatif Pada Siklus I

O	NAMA	NILAI	Ketuntasan
	Hebri Mayosi	75	Tuntas
	Alif Al Hakim	60	Belum
	Afadlani	70	Tuntas
	Anugerah Beda p	85	Tuntas
	Azka Nur Daffa	80	Tuntas
	Alya Syafira	85	Tuntas
	Alika Agiotri	65	Belum
	Aditya Herian	75	Tuntas
	Dedit Ardian	75	Tuntas
0	Al Hakim	60	Belum
1	Habibi Alga Pratama	65	Belum
2	Jeni Salsabila	70	Tuntas
3	Murniwati	65	Belum
	Masya	95	Tuntas

4	Ayunda		
5	Muhamma d Arvah	75	Tuntas
6	M. Fadan	80	Tuntas
7	M. Ali R	85	Tuntas
8	Mardiani Afifa	65	Belum
9	Novela Putri	80	Tuntas
0	Restu Ilahi	70	Tuntas
	Rafka Aditia	95	Tuntas

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 74 dan ketuntasan belajar mencapai 68% atau ada 17 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari prasiklus. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan

1			
2	Rahel Iskandar	75	Tuntas
3	Sintia Amabel	70	Tuntas
4	Sanrina Aurel	65	Belum
5	Ulfa Humairah	65	Belum
Total Nilai		1850	
Tuntas		17	
Tidak Tuntas		8	
Rata-rata Nilai		74	

bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing).

c. Pengamatan

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Memotivasi dan membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep
- 2) Pengelolaan waktu
- d. Refleksi

Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus II antara lain:

- 1) Guru dalam memotivasi siswa hendaknya dapat membuat siswa lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 2) Guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri siswa baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.
- 3) Guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.
- 4) Guru harus mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
- 5) Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh soal dan memberi soal-soal latihan pada siswa untuk dikerjakan pada setiap kegiatan belajar mengajar.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran, LKS, soal tes formatif dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran kooperatif model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan hari Senin tanggal 6 September 2021 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 September 2021. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan

pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Nilai Tes Formatif Pada Siklus II

O	NAMA	NILA I	Ketuntasan
	Hebri Mayosi	95	Tuntas
	Alif Al Hakim	75	Tuntas
	Afadlani	80	Tuntas
	Anugerah Beda p	95	Tuntas
	Azka Nur Daffa	95	Tuntas
	Alya Syafira	90	Tuntas
	Alika Agiotri	80	Tuntas
	Aditya Herian	85	Tuntas
	Dedit Ardian	80	Tuntas
0	Al Hakim	85	Tuntas
1	Habibi Alga Pratama	85	Tuntas
2	Jeni Salsabila	90	Tuntas
3	Murniwati	85	Tuntas
4	Masya Ayunda	100	Tuntas
5	Muhammad Arvah	85	Tuntas
6	M. Fadan	90	Tuntas
7	M. Ali R	95	Tuntas
8	Mardiani Afifa	80	Tuntas

9	Novela Putri	90	Tuntas
0	Restu Ilahi	85	Tuntas
1	Rafka Aditia	100	Tuntas
2	Rahel Iskandar	90	Tuntas
3	Sintia Amabel	85	Tuntas
4	Sanrina Aurel	80	Tuntas
5	Ulfa Humairah	80	Tuntas
Total Nilai		2180	
Tuntas		25	
Tidak Tuntas		-	
Rata-rata Nilai		87,2	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 87,2 dan seluruh siswa sudah mampu mencapai angka ketuntasan belajar dengan KKM yang ditentukan yaitu nilai 70. Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran *Bermain Peran (Role Playing)* membuat siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

c. Pengamatan

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran *Bermain Peran (Role Playing)*. Dari data-data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut:

1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.

2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.

3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.

4) Hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan.

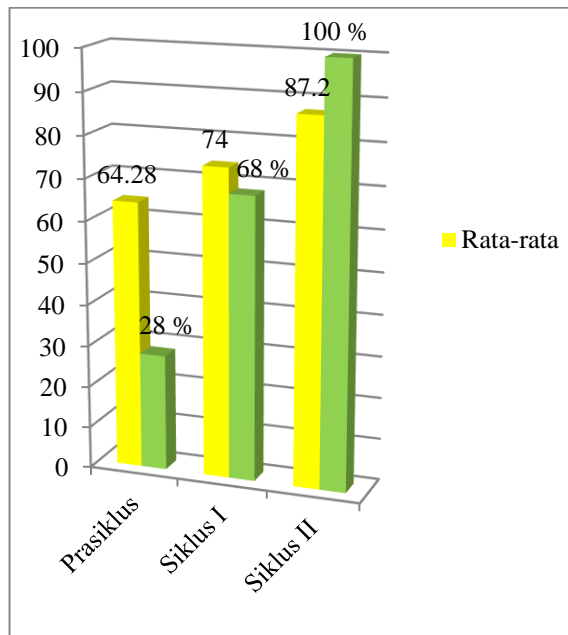
d. Refleksi

Pada siklus II guru telah menerapkan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran *Bermain Peran (Role Playing)* dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakah selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran *Bermain Peran (Role Playing)* dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembahasan

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model pembelajaran *Bermain Peran (Role Playing)* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari prasiklus, siklus I dan siklus II) yaitu masing-masing 28%, 68%, dan 100%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Grafik 4.1 Perbandingan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar Prasiklus, Siklus I dan siklus II



Berdasarkan dari grafik diatas diketahui bahwa rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yaitu pada prasiklus memperoleh nilai rata-rata 64,28, siklus I memperoleh nilai rata-rata 74 dan siklus II memperoleh nilai rata-rata 87,2. Berikut grafik perbandingan nilai rata-rata pada prasiklus, siklus I dan siklus II

IV CONCLUSION

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan kooperatif model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu prasiklus (28%), siklus I (68%), siklus II (100%).

Penerapan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa, rata-rata jawaban menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan metode pembelajaran kooperatif model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan model kooperatif model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pembelajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

Bibliography

- [1]Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [2]Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- [3]-----, 2012, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- [4]Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- [5]Hanafiah, Nanang. dan Cucu, Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama. Bandung.
- [6]Kemmis, S & Mc Taggart, R. 1992. *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University Press
- [7]Kunandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- [8]Suryabrata Sumardi, 1984. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rajawali
- [9]Gagne, Robert M, 1977. *The Condition Of Learning*. Third Edition. New York: Holt, Reinhart and Winston
- [10]Mulyasa. 2011. *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, strategi dan Implementasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [11]Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [12]Sa'ud, udin Syaefuddin dan Novi Resmini. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Bandung: UPI Perss.
- [13]Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [14]-----, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- [15]Sukardi. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara..