

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IVb
SDN 2 RAMAN AJI KECAMATAN RAMAN UTARA
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Oleh:
ROHMAN SIDIQ
NPM. 1290675**



**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jurusan : Tarbiyah**

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO
1437 H / 2016 M**

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS IV b
SDN 2 RAMAN AJI KECAMATAN RAMAN UTARA
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**Diajukan Untuk Diseminarkan dalam Rangka Penulisan Proposal
Skripsi pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)**

**Oleh:
ROHMAN SIDIQ
NPM. 1290675**

**Pembimbing I : Wahyudin, S.Ag, MA, M.Phil
Pembimbing II : Dr. Yudiyanto, M.Si**

**Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jurusan : Tarbiyah**

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) JURAI SIWO METRO
1437 H / 2016 M**

ABSTRAK

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPA KELAS IVb SDN 2 RAMAN AJI
KECAMATAN RAMAN UTARA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh:

ROHMAN SIDIQ

Pembelajaran IPA sebagai ilmu alam yaitu untuk mendidik siswa dalam memahami ilmu-ilmu alam seperti gejala-gejala alam dan bagaimana cara memahami metode ilmiah lalu menerapkannya dengan sikap ilmiah, dikarenakan juga IPA merupakan cakupan ilmu yang mempelajari tentang ilmu kealaman, yaitu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati. Berdasarkan hasil survey awal, dengan sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, guru belum menggunakan beberapa variasi metode pengajaran, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah dan masih banyak yang tidak mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan upaya perbaikan pada proses pembelajaran IPA melalui metode *role playing* Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA bagi siswa kelas IVb SDN 2 Raman Aji Tahun Pelajaran 2015/2016. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas IVb SDN 2 Raman Aji Tahun Pelajaran 2015/2016.

Jenis penelitian ini adalah PTK dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan lembar tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 4 kali pertemuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II yaitu sebesar 16,78 % dengan rata-rata nilai post test siklus I sebesar 71,5 % dan rata-rata nilai post test siklus II sebesar 83,5%. Target ketuntasan belajar yang ingin dicapai dari siswa dengan nilai >65 sebanyak 75 % dapat dicapai dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 83,5 %. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IVb SDN 2 Raman Aji Tahun Pelajaran 2015/2016.

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rohman Sidiq
NPM : 1290675
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, Agustus 2016
Yang Menyatakan,

ROHMAN SIDIQ

NPM. 1290675

MOTTO

Artinya : "Katakanlah: "Apakah akan Kami beritahukan kepadamu tentang orang-orang yang paling merugi perbuatannya?". Yaitu orang-orang yang telah sia-sia perbuatannya dalam kehidupan dunia ini, sedangkan mereka menyangka bahwa mereka berbuat sebaik-baiknya." (Qs. Al-Kahfi :103- 104)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan hati yang ikhlas dan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya untuk terus mengiringi langkahku mencapai cita-cita. Hasil studi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayahanda Haryanto dan Ibunda Lasiyem tercinta yang selalu memberi semangat, kasih sayang dan selalu berjuang serta mendoakan untuk keberhasilanku.
2. Kakak saya tercinta Dedi Widiyanto, Uun Teti Widianti dan Mei Tia Haryanti yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan doa.
3. Teman hidup saya Shasti Syarah yang senantiasa mendoakan dan selalu menemani dalam keadaan bahagia maupun duka.
4. Bapak Wahyudin, S.Ag, MA, M.Phil. dan bapak Dr. Yudiyanto, M.Si. selaku pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penelitian ini.
5. Sahabat-sahabat seperjuanganku Ardian Nugraha, Mudo Akhirudin, Nur Ikhvan, Dandi Tafli, Deny Styah, Rizky Arimukti, Abidin Mustaghfiri Asror, Tedi

Hilmawan, Muhamad Maulana Ajiz yang selalu berbagi canda tawa dan pengetahuan.

6. Keluarga besar SDN 2 Raman Aji, khususnya Bapak Suseno, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Ibu Sri Winarsih, S.Pd. selaku guru wali kelas IV b SDN 2 Raman Aji yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan saat pelaksanaan penelitian ini.
7. Almamater STAIN Jurai Siwo Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT atas taufiq dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal ini. Penulisan proposal ini merupakan salah satu bagian dari persyaratan untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi.

Upaya menyelesaikan proposal ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karenanya penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak Wahyudin, S.Ag, MA, M.Phil selaku pembimbing I dan bapak Dr. Yudiyanto, M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, mengarahkan serta memberikan motivasi. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Suseno, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 2 Raman Aji yang telah memberikan izin untuk melakukan prasurvei. Tidak kalah pentingnya rasa sayang dan terimakasih, penulis haturkan kepada Ibu dan Bapak serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a.

Demikian proposal ini penulis susun, mudah-mudahan bermanfaat, meskipun masih banyak kekurangan. Untuk itu kritik dan saran demi perbaikan ini sangat diharapkan.

Metro, Agustus 2016
Penulis

Rohman Sidiq
NPM. 1290675

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	i
Halaman Judul.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Abstrak.....	v
Halaman Orisinalitas Penelitian.....	vi
Halaman Motto.....	vii
Halaman Persembahan.....	viii
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi.....	x

Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

0 Latar Belakang Masalah.....	1
1 Identifikasi Masalah	4
2 Batasan Masalah	4
3 Rumusan Masalah	5
4 Tujuan Penelitian	5
5 Manfaat Penelitian.....	5
6 Penelitian Relevan	6

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode <i>Role Playing</i>	8
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	8
2. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	11
3. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	11
4. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	12
5. Kekurangan Metode <i>Role Playing</i>	12
B. Hasil Belajar	14
1. Pengertian Hasil Belajar	14
2. Tipe-Tipe Hasil Belajar.....	15
3. Manfaat Hasil Belajar.....	16
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi hasil belajar.....	17
C. Ilmu Pengetahuan Alam	17
1. Pengertian IPA	17
2. Nilai-nilai IPA	20

3. Ruang Lingkup IPA	20
4. Fungsi IPA	21
5. Tujuan IPA	21
6. Materi IPA	22
D. Hipotesis Tindakan	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Defenisi Operasional Variabel	25
1. Variabel Bebas	25
2. Variabel Terikat	26
B. Setting Penelitian	26
C. Prosedur Tindakan	26
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Analisis Data	36
G. Indikator Keberhasilan	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	38
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan.....	62
1. Hasil Belajar Siswa.....	62
2. Aktivitas Guru Saat Mengajar disiklus 1 dan 2.....	64
3. Analisis Identifikasi Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Hasil Ulangan IPA Kelas IVb	2
2. Data Guru SDN 2 Raman Aji	40
3. Data Siswa SDN 2 Raman Aji Tahun Pelajaran 2015/2016.....	41
4. Data Kondisi Bangunan Sekolah	41
5. Data Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 1.....	48
6. Data Aktivitas Guru Siklus 1 Pertemuan 2	50
7. Hasil Belajar Siswa Siklus 1	51
8. Data Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 1.....	56
9. Data Aktivitas Guru Siklus 2 Pertemuan 2	58
10. Data Rata-Rata Aktivitas Siswa Siklus 1 dan 2	59

11. Hasil Belajar Siklus 2	60
12. Hasil Belajar Siklus 1 dan 2	63
13. Data Rata-Rata Aktivitas Guru Siklus 1 dan 2	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar nilai mid semester	74
2. Kisi-kisi soal	75
3. Silabus pembelajaran	77
4. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	79
5. Lembar observasi aktivitas siswa	97
6. Lembar observasi aktivitas guru	105
7. Soal Tes Siklus 1	113
8. Soal Tes Siklus 2	114
9. Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1	115

10. Data Hasil Belajar Siswa Siklus 2.....	115
11. Lembar Foto Saat Proses Pembelajaran.....	117
12. Surat Bimbingan Skripsi.....	120
13. Surat Tugas.....	121
14. Surat Izin Research.....	122
15. Surat Keterangan telah Melaksanakan Research.....	123
16. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	124
17. Lembar Daftar Riwayat Hidup	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan hal yang penting bagi perkembangan anak sebelum menempuh dunia pendidikan yang lebih tinggi. Anak dengan pendidikan dasar yang matang akan lebih mudah dalam melalui pendidikan yang lebih tinggi di masa depannya. Bentuk pendidikan dasar formal adalah pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar menjadi sangat penting karena semua dasar-dasar tentang dunia pendidikan akan anak dapatkan di sekolah dasar. Akan menjadi apa anak di masa depan bisa terlihat dari keberhasilan pendidikan anak tersebut di sekolah dasar. Selanjutnya, keberhasilan anak dalam melalui pendidikannya tidak lepas dari peran pihak-pihak lain dalam mewujudkan keberhasilan penyelenggaraan sekolah (lembaga pendidikan).

Keberhasilan suatu proses pembelajaran terhadap peserta didik khususnya ditingkat pendidikan sekolah dasar SD/MI dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor intern maupun faktor ekstern. Pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh setiap siswa di sekolah dasar khususnya, karena hampir semua kehidupan manusia tidak terlepas dari pengetahuan tentang alam. Mengingat IPA merupakan pelajaran yang sangat penting didalam kehidupan manusia maka setiap siswa di tuntut untuk menguasai dan mengerti tentang IPA. Bukan hal mudah untuk

membuat siswa menguasai dan mengerti tentang IPA, karena bagi sebagian besar siswa IPA merupakan pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan.

Peneliti melakukan observasi di dalam kelas sebagai langkah awal untuk menemukan permasalahan yang terjadi di dalam kelas. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa permasalahan yang harus diselesaikan. Permasalahan yang terjadi di dalam kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung diantaranya adalah banyak siswa yang pasif ketika mendengarkan penjelasan dari guru. Pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh guru juga sering tidak dijawab, dan siswa juga sering tidak merespon pertanyaan dari guru tentang materi yang belum dipahami oleh siswa.

Permasalahan selanjutnya yang terjadi adalah kurangnya kemampuan siswa kelas IVb SD Negeri 2 Raman Aji yang terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Data hasil belajar siswa kelas IVb SD Negeri 2 Raman Aji dapat dilihat dari Tabel 1 (Lampiran 1)

Tabel 1

Hasil nilai ulangan IPA Kelas IVb SDN 02 RAMAN AJI T.P. 2015/2016

	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	≥ 65	Tuntas	8	33%
2	< 65	Belum Tuntas	16	67%
JUMLAH			24	100%

Sumber: Buku Daftar Nilai IPA Semester ganjil Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Tahun Pelajaran 2015/2016 (berdasarkan KKM) ¹

Observasi yang telah dilakukan oleh penulis dikelas IVb mata pelajaran IPA, guru menjelaskan materi yang diajarnya dengan

¹ Sri Winarsih, *Daftar nilai IPA kelas IV B SDN 2 Raman Aji*, Lampung:2016

menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, tetapi masih banyak siswa-siswi yang duduk kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi yang diajarnya. Melihat kondisi seperti ini masih ada beberapa siswa yang kurang respon dan tidak memahami tentang materi yang disampaikan oleh gurunya, sehingga hal ini dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.²

Berdasarkan observasi tersebut diatas rendahnya hasil belajar beberapa siswa tersebut bukan karena kurangnya kemampuan mengajar dan metode yang digunakan oleh guru, tetapi hal ini disebabkan oleh beberapa siswa yang memiliki titik jenuh dan bosan dalam belajar karena kurang mendukungnya suasana belajar didalam kelas pada mata pelajaran IPA. Sehingga penulis mencoba untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan metode *role playing*. Karena dengan menggunakan metode *role playing*, dipandang relevan untuk mengatasi masalah tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, merupakan salah satu cara penyajian pelajaran dengan cara menghadapkan peserta didik kepada suatu masalah yang dapat berbentuk permainan peran dalam pembelajaran yang bersifat problematis untuk dibahas dan dipecahkan bersama. Metode *role playing* dapat merangsang kreativitas para siswa, membiasakan para siswa untuk meningkatkan pola berfikir yang lebih kreatif, melatih siswa agar terampil dalam mengemukakan

² Sri Winarsih, *penerapan metode yang kurang tepat dalam pembelajaran*, wawancara pada 26 November 2015

pendapat, memperluas jawaban serta menghasilkan jawaban dan pemecahan yang lebih kuat. Metode dirancang untuk memeriahkan ruang kelas belajar dan menyenangkan.

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang berbasis permainan, anak usia kelas IV SD merupakan usia anak senang bermain, sehingga peneliti akan mencoba menerapkan metode permainan dalam proses pembelajaran yang dihubungkan dengan materi pembelajaran yaitu materi kenampakan bulan. Siswa dalam proses pembelajaran akan berperan sebagai pergantian bentuk-bentuk bulan yang diperjelas dengan gambar serta alat-alat yang mendukung berjalanya metode *role playing*, sehingga siswa akan merasa senang ketika pembelajaran yang semula hanya mendengarkan guru berceramah berubah bahwa siswa menjadi bagian dari materi dengan memainkan peran sebagai bulan ketika guru menjelaskan proses terjadinya perubahan bentuk bulan.

Metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dikelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi di SDN 2 Raman Aji, yaitu:

1. Metode penyampaian materi dalam pembelajaran IPA kurang bervariasi.

2. Rendahnya kemampuan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.
3. Rendahnya fokus dan konsentrasi siswa saat guru sedang menyampaikan materi.
4. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IVb SDN 2 Raman Aji dalam mata pelajaran IPA.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar pembahasan tidak terlalu luas, maka penelitian akan dibatasi pada masalah hasil belajar siswa serta penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IVb di SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Aji Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian yaitu: Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IVb SD Negeri 02 Raman Aji Tahun Pelajaran 2015-2016?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan ini yaitu :

1. Menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA dikelas IV SDN 2 Raman Aji.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

F. Manfaat Penelitian

Sebagai hasil penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi diri peneliti, siswa, guru, dan sekolah.

1. Bagi diri peneliti, merupakan pengalaman yang berarti sebagai bekal untuk meningkatkan kemampuan dalam perbaikan proses pembelajaran.
2. Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran IPA sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.
3. Memperbaiki cara guru dalam pengelolaan proses pembelajaran dan mendorong guru untuk berkembang secara profesional.
4. Dapat dijadikan sebagai bahan kontribusi sekolah dalam upaya meningkatkan perkembangan kemampuan guru.

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan ini pernah dilakukan oleh Dita Tricandria Ningsih, mahasiswa dari Universitas Lampung (UNILA) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) angkatan tahun 2014, dalam skripsinya dengan judul “Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar”.

Penelitian tersebut dilakukan dalam dua siklus, dengan masing-masing tiga pertemuan pada setiap siklusnya. Penelitian yang dilakukan oleh Dita Tricandria Ningsih menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan baik, hal itu dibuktikan dengan data presentase

ketuntasan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan meningkat dari 32 % menjadi 89,2 % setelah dilakukan penelitian dengan penerapan metode *Role Playing*.

Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah dari variabel bebas, yaitu penerapan metode *Role Playing*. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya yaitu dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar.

Selanjutnya, penelitian yang serupa variabel terikatnya dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ana Yuliana, mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) tahun 2012, dalam skripsinya dengan judul : “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Posisi Bulan Dan Kenampakan Bumi Dari Hari Ke Hari Di Kelas IV SD Negeri Bringin 01 Tahun Pelajaran 2011/2012.

Persamaan dari Penelitian yang dilakukan oleh Ana Yuliana adalah variabel terikatnya, yaitu hasil belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Role playing*

1. Pengertian Metode *Role playing*

Berbagai jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung, dimana metode tersebut berfungsi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Pemilihan jenis metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pun banyak variasinya, salah satu metode tersebut adalah metode *role playing*.

Para ahli yang telah mendefinisikan pendapatnya tentang metode *role playing*. Sudarmaji Lamiran mengatakan bahwa “metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh satu orang, hal itu bergantung pada hal apa yang diperankan.”³

Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu didalam posisi yang membedakan peranan masing-

³ Sudarmaji lamiran, *Strategi Pembelajaran sekolah Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka copyright ,2011), h. 54.

masing. Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi.⁴

Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Dawson yang dikutip oleh Moedjiono & Dimayati mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoprasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.⁵

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasikan perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai macam strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat ataupun peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Pendapat lain menyatakan bahwa

⁴ Tien Kartini, "Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa 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, h. 2.

⁵ Mulyono, *Strategi Pembelajaran* (UIN_Maliki Press,2011), h 44-45.

metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Metode *role playing* mampu membuat pembelajaran yang cenderung sulit menjadi menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar.⁶ Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bersermin pada orang lain.

Menurut Shaftel dan Shaftel yang dikutip oleh E. Mulyasa ada sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.⁷

Dari sembilan pedoman tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Melalui metode bermain peran peserta didik dapat berlatih untuk menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Kelas dapat diibaratkan sebagai suatu kehidupan sosial tempat para peserta didik untuk belajar

⁶ Asih Widi Wisudawati, *metode pembelajaran IPA* Jakarta: Bumi Aksara, 2014, h 150

⁷ Mulyono, *Strategi pembelajaran* (UIN_Maliki press, 2011), h 48

mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat orang lain. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih topik masalah dalam bermain peran agar memadai bagi peserta didik, antara lain usia peserta didik, latar belakang sosial budaya, kerumitan masalah, kepekaan topik yang diangkat sebagai masalah, dan pengalaman peserta didik dalam bermain peran.

2. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Role playing*

Langkah-langkah penerapan metode *role playing* yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Tetapkan dahulu masalah-masalah yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
- b. Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
- c. Tetapkan siswa yang dapat atau bersedia untuk memainkan perannya di dalam kelas.
- d. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu drama berlangsung.
- e. Beri kesempatan kepada para pemeran untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
- f. Akhiri drama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- g. Akhiri drama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah serta persoalan yang ada pada saat drama berlangsung.
- h. Berikan nilai dari hasil drama yang telah berlangsung, sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.⁸

3. Tujuan Metode *Role playing*

Ada beberapa tujuan yang diharapkan dalam penerapan metode *role playing* agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, yaitu:

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi belajar mengajar* (Jakarta: Rineka cipta, 2010),h. 89

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan oranglain.
- b. Agar siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Agar siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.⁹

4. Kelebihan Metode *Role playing*

Kelebihan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi.
- b. Mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- c. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar.
- d. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- e. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- f. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- g. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- h. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- i. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- j. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- k. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

5. Kekurangan Metode *Role playing*

Kekurangan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif lama.

⁹ *Ibid.*, h. 88

- b. Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan yang kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak baik.
- e. Tidak semua materi pengajaran dapat disajikan dengan metode ini.¹⁰

Beberapa definisi yang telah di jabarkan oleh para ahli diatas, dapat dikatakan bahwa metode *role playing* mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dan menitikberatkan isi pelajaran. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar pengalaman dari orang lain tentang cara memecahkan masalah dan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, metode pembelajaran ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran.

Metode *role playing* mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara dalam berperan. Sintak dari metode *role playing* (bermain peran) adalah guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa

¹⁰ Imas kurniasih dan Berlin sani, *Ragam pengembangan model pembelajaran* (kata pena 2015), hlm. 68-70

membahas peran yang dilakukan para pelakon, persentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.¹¹

B. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar. Semua kegiatan pembelajaran haruslah berorientasi pada tujuan yang hendak dicapai. Jika hal itu dilakukan, maka kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan tidak akan menyimpang dari materi yang dibahas. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran yang baik akan berdampak baik pula terhadap hasil yang dicapai, hasil itulah yang disebut hasil belajar.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.¹² Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.¹³ Hasil belajar tidak hanya untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang dipelajari. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.¹⁴

¹¹ Ngalmun, *Strategi dan Model pembelajaran* (Banjarmasin: Aswaja presindo,2012),h. 174

¹² Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), hlm. 3

¹³ Oemar hamalik, *proses belajar mengajar*,(Jakarta: PT Bumi Aksara,2004),h. 30

¹⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 22

Pengalaman belajar adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan yang bersifat pendidikan, yang merupakan satu kesatuan yang menjadi tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontinu dan interaktif, yang membantu integrasi pribadi murid.

2. Tipe-tipe Hasil Belajar

Proses pembelajaran selalu memberikan suatu hasil, hasil itulah yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar yang dimiliki siswa tidaklah selalu berupa skor atau nilai-nilai dari hasil tes yang dikerjakannya. Ada beberapa tipe-tipe hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa. Sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom untuk menentukan tipe hasil belajar, yaitu:

- a) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam tipe hasil belajar, yaitu:

- 1) Pengetahuan atau ingatan

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun tipe hasil belajar ini menjadi syarat tipe hasil belajar selanjutnya, misalnya hafalan menjadi syarat siswa untuk bisa paham.

- 2) Pemahaman

Pemahaman dibagi menjadi tiga kategori, yang pertama tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya. Tingkat yang kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya. Pemahaman tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi, yang diharapkan siswa mampu melihat dibalik yang tertulis, membuat ramalan tentang konsekuensi.

- 3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi dapat berupa ide-ide, teori, atau petunjuk teknis.

4) Analisis

Adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya atau susunannya.

5) Sintesis

Adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.

6) Evaluasi

Adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, pembelajaran, materil, dan lain-lain.

- b) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap atau nilai. Tipe hasil belajar ranah afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.
- c) Ranah psikomotor, tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.¹⁵

3. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada dasarnya sangat penting untuk diketahui, karena melalui hasil belajar siswa, guru dapat menentukan sejauh mana daya serap siswa mengenai materi yang disampaikan. Salah satu bentuk hasil belajar adalah hasil nilai ujian. Hasil nilai ujian tidak hanya bermanfaat bagi guru, secara terperinci dijelaskan manfaat hasil belajar antara lain:

a. Bagi murid

- 1) Untuk mengetahui apakah ia sudah menguasai bahan yang disajikan oleh guru.

¹⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Proses.*, hlm. 23 – 31

- 2) Untuk mengetahui bagian mana yang belum dikuasai, sehingga dapat diusahakan suatu upaya perbaikan.
 - 3) Menjadi penguatan bagi murid yang sudah memperoleh nilai tinggi.
 - 4) Sebagai diagnosa bagi murid yang mengalami kesulitan belajar.
- b. Bagi guru
- 1) Untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai baahan pelajaran yang telah disajikan.
 - 2) Untuk memilah bagian mana saja dari bahan pelajaran yang belum dapat dikuasai siswa.
 - 3) Untuk memberikan gambaran dalam memperkirakan pencapaian keberhasilan terhadap seluruh program yang dilaksanakannya.
- c. Bagi orangtua
- 1) Membantu dan memotivasi anaknya untuk lebih giat belajar
 - 2) Membantu sekolah meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi sekolah
- 1) Untuk mengetahui keberhasilan siswa dan menentukan kenaikan atau kelulusan siswa.
 - 2) Untuk mengetahui kemajuan maupun kemunduran yang dicapai murid.¹⁶

4. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

- a. Faktor intern, yaitu faktor yang timbul dari siswa itu sendiri, yang terdiri dari:
 - a) Faktor jasmani, seperti kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis, seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan kesiapan dalam belajar.
- b. Faktor ekstern, yaitu faktor yang timbul dari luar diri anak, seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah, serta ekonomi keluarga.¹⁷

¹⁶ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan*, (Malang : UIN Maliki Press, 2010), hlm 168-171

¹⁷ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), h. 54

Dari pendapat diatas jelas bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dengan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, maka hasil belajar yang diperoleh siswa akan berbeda satu sama lain.

C. Mata Pelajaran IPA

1. Pengertian IPA

Secara umum istilah sains memiliki arti sebagai ilmu pengetahuan, oleh karena itu sains didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis sehingga secara umum istilah sains mencakup Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam. Pengertian sains sebagai Ilmu Pengetahuan Alam sangat beragam, menurut H.W Flower, IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.¹⁸

Wahyana berpendapat bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penguannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.¹⁹ Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode

¹⁸ Trianto, *model pembelajaran terpadu*,(jakarta: PT Bumi Aksara,2011), h. 136

¹⁹ *Ibid.*

ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus, yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibatnya.

Pada dasarnya IPA merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, pertama IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Kedua, IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah.²⁰ Pada hakikatnya IPA merupakan cakupan ilmu yang meliputi alam semesta secara keseluruhan, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati oleh indera. Oleh karena itu IPA dipahami sebagai ilmu kealaman, yaitu ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati.

Secara umum IPA merupakan ilmu yang di pahami lahir dan berkembang melalui langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep.

²⁰ Asih Widi Wisudawati, *Metode Pembelajaran IPA* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 22

IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.²¹ Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut di atas, secara umum dapat dijelaskan bahwa IPA merupakan pengetahuan manusia tentang alam yang diperoleh dengan cara terkontrol. Artinya IPA selain sebagai produk tentang pengetahuan manusia, juga sebagai proses yaitu tentang bagaimana cara mendapatkan pengetahuan tersebut.

2. Nilai-nilai dalam IPA

Nilai-nilai yang digunakan dalam pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

a. Nilai praktis

Penerapan dari penemuan-penemuan ipa telah melahirkan teknologi yang secara langsung dapat dimanfaatkan masyarakat. Contoh: penemuan listrik oleh Faraday yang telah diterapkan dalam teknologi hingga melahirkan alat-alat listrik yang bermanfaat bagi kehidupan.

b. Nilai intelektual

Metode ilmiah yang telah diterapkan dalam IPA telah melatih keterampilan, ketekunan, dan juga melatih manusia mengambil keputusan dengan pertimbangan yang rasional dan menuntut sikap-sikap ilmiah bagi penggunaannya.

c. Nilai Sosial-Budaya-Ekonomi-Politik

²¹ Trianto, *model pembelajaran*, h. 141

IPA mempunyai nilai-nilai sosial ekonomi politik berarti kemajuan IPA dan teknologi suatu bangsa, menyebabkan bangsa tersebut memperoleh kedudukan yang kuat dalam percaturan sosial ekonomi politik internasional.

d. Nilai Kependidikan

IPA diakui bukan hanya sebagai suatu pelajaran melainkan juga sebagai alat pendidikan. Artinya, pelajaran ipa dan pelajaran lainnya merupakan sebuah alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

e. Nilai Keagamaan

Seorang ilmuan yang beragama akan lebih tebal keimanannya, karena selain di dukung oleh agama yang kuat juga ditunjang oleh alam pikiran dari pengamatan terhadap fenomena-fenomena alam, sebagai manifestasi kebesaran tuhan.²²

3. Ruang Lingkup IPA

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan .
- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat, dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi : tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.²³

Dari ke empat aspek bahan kajian IPA diharapkan siswa harus mampu menguasai semua aspek tersebut. Dengan di bantu guru menggunakan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik serta hasil belajar siswa meningkat.

4. Fungsi IPA

²²*Ibid*,h. 139-140

²³ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Cet 5, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h.112.

Fungsi pembelajaran IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi adalah sebagai berikut:

- a. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- c. Mempersiapkan siswa mwnjadi warga negara yang melek sains dan teknologi.
- d. Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan ke jenjang lebih tinggi.²⁴

5. Tujuan IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
- b. Menanamkan sikap hidup ilmiah.
- c. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
- d. Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahuai cara kerja serta menghargai para ilmuan penemunya.
- e. Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.²⁵

6. Materi IPA

Materi mata pelajaran IPA dalam penelitian ini adalah pokok bahasan Perubahan Kenampakan Bulan kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Tahun Pelajaran 2015/2016.

- a. Standar Kompetensi

Memahami perubahan kenampakan permukaan bumi dan benda langit

²⁴ Trianto, *Model Pembelajaran*, h. 138

²⁵ *Ibid.*, h.142

b. Kompetensi Dasar

Mendiskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari

Perubahan Penampakan Bumi dan Langit

1) Perubahan Penampakan Bumi

Pada siang hari bumi kita tampak terang benderang. Bumi tampak terang karena mendapat cahaya matahari. Pada malam hari bumi tampak lebih gelap. Bumi tampak lebih gelap karena tidak mendapat cahaya dari matahari. Perubahan siang dan malam di bumi terjadi karena bumi berputar pada poros bumi. Bagian bumi yang menghadap matahari mengalami terang. Inilah yang disebut siang hari di bumi. Bagian bumi yang membelakangi matahari mengalami gelap. Inilah yang disebut malam hari. Sesungguhnya matahari selalu memancarkan cahayanya sepanjang waktu. Matahari tidak seperti lampu di rumah yang menyala di malam hari dan dipadamkan di siang hari. Matahari tampak mulai terbit saat fajar, subuh, sekitar pukul 5 pagi. Matahari terbit dari arah timur, saat mulai terbit, bumi masih tampak gelap seperti malam. Akan tetapi menit demi menit berikutnya bumi makin terang dan menampakan dirinya secara utuh. Matahari tampak terbenam senja hari, saat magrib, sekitar pukul 6 petang, matahari terbenam ke arah barat, saat ulai terbenam bumi masih tampak terang.

2) Perubahan Kenampakan Bulan

Bulan adalah benda langit yang paling dekat dengan bumi. Pada saat langit cerah di malam hari, coba perhatikan bentuk bulan selama satu bulan! Apakah setiap malam selalu ada bulan purnama? Bentuk bulan akan berbeda-beda selama 29,5 hari (sebulan). Bulan tampak bulat utuh hanya sekali dalam satu bulan, dua kali tampak separuh, sedangkan yang lain adalah berbentuk bulan sabit atau berbentuk bulan tidak penuh.

Bentuk asli bulan adalah bulat. Tetapi, bulan yang tampak dari bumi mengikuti bentuk bagian bulan yang terkena sinar matahari. Tidak semua permukaan bulan dapat terkena sinar matahari karena posisinya terhalang oleh bumi. Bagian bulan yang terkena sinar matahari memantulkan sinarnya kembali. Pantulan sinar itulah yang mencapai bumi.

Jarak bulan ke bumi lebih dekat dari jarak matahari ke bumi. Namun demikian cahaya bulan lebih redup daripada cahaya matahari. Cahaya bulan tidak dapat menerangi bumi seperti cahaya matahari di siang hari. Sesungguhnya bulan tidak memancarkan cahayanya sendiri, karna bulan hanya memantulkan cahaya matahari. Oleh karena itu bulan bukan merupakan bintang dan cahaya bulan jauh lebih redup dripada cahaya matahari. Seperti matahari, bulan muncul dari bagian timur dan tenggelam di bagian barat. Kadang-kadang saat langit amat cerah, bulan juga

dapat terlihat di siang hari. Akan tetapi, bulan lebih mudah terlihat di malam hari karena saat itu langit gelap. Cahaya yang dipantulkan bulan dari matahari membuat bulan tampak jelas di malam hari.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2015/2016.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjabaran lebih lanjut terhadap suatu objek penelitian oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang sesuatu yang dijadikan objek penelitian tersebut. Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasi serta dapat diukur.²⁶ Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan metode *role playing*. Jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah “variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”.²⁷ Dari penjelasan tersebut variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode *role playing*.

Metode *role playing* merupakan suatu pembelajaran yang menyajikan pelajaran dengan cara menghadapkan peserta didik kepada

²⁶ Edi ksnadi, *Metodologi penelitian aplikasi praktis*, (Ramayulis pers, Jakarta, 2005), h.84

²⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Jakarta: CV Alfabeta, 2009), h.

suatu masalah yang dapat di selesaikan bersama-sama dengan permainan peran dari peserta didik lalu disimpulkan secara bersama-sama oleh guru dengan siswa.

2. **Variabel Terikat**

Variabel terikat merupakan “variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”.²⁸ Berdasarkan pengertian tersebut yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dicapai oleh siswa.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IVb Sekolah Dasar Negeri 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur.

C. Prosedur Tindakan

Pada penelitian tindakan kelas ini pelaksanaan tindakannya terdiri dari beberapa siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 langkah kegiatan, yaitu:

1. Perencanaan
2. Tindakan atau pelaksanaan
3. Pengamatan analisis hasil
4. Refleksi

Berdasarkan fakta dari ke-4 langkah diatas apabila metode yang digunakan telah berhasil maka dapat ditarik kesimpulan. Akan tetapi, apabila masih memerlukan perbaikan maka dilakukan rencana selanjutnya, demikian terus secara berulang-ulang sampai metode yang digunakan benar-benar

²⁸ Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*,(Bandung: Alfabeta, 2012), h. 39

berhasil. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Model yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti Suharsimi Arikunto yaitu proses penyajiannya dalam bentuk satu siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu berupa perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.²⁹ Berikut Siklus penelitian tindakan kelas mengikuti siklus

penelitian tindakan kelas Suharsimi Arikunto.



Gambar 1

1. Langkah-langkah Penerapan Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran yang akan diterapkan ketika penelitian berlangsung:

²⁹ Suharsimi Arikunto, Suhardjo dan Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012) h. 16.

- a. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam kepada siswa.
- b. Guru bersama-sama dengan siswa berdoa untuk mengawali pembelajaran.
- c. Guru mengabsensi siswa.
- d. Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari, yaitu tentang perubahan kenampakan bulan.
- e. Setelah menjelaskan kepada siswa tentang materi tersebut, guru menginstruksikan kepada siswa bahwa semua siswa di kelas tersebut akan memainkan drama berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- f. Guru memanggil lima orang siswa untuk ditunjuk sebagai ketua kelompok, lalu kelima siswa tersebut diminta untuk maju kedepan guna mendapat penjelasan dari guru tentang drama yang akan di perankan oleh anggota kelompoknya.
- g. Setelah semua ketua kelompok mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh guru, maka guru memilih semua siswa untuk di masukan ke dalam masing-masing kelompok yang terdiri dari lima ketua kelompok.
- h. Guru dan siswa bersama-sama menutup ruangan agar lebih gelap layaknya malam hari.
- i. Guru menaruh alat peraga berupa bola dunia di atas meja yang telah disiapkan, lalu kelompok pertama mengelilingi alat peraga tersebut, dan mereka pun berputar layaknya bulan.

- j. Masing-masing siswa dari kelompok pertama berperan sebagai bulan baru, bulan sabit, bulan setengah, dan bulan purnama. Dan jarak 2 meter dari 1 kelompok yang berperan tersebut di sekat dengan kain putih yang di belakangnya ada seorang siswa yang memegang senter yang dihidupkan, dimana senter tersebut di ibaratkan matahari.
- k. Ketika drama berlangsung, guru menjelaskan kepada semua siswa tentang proses terjadinya bentuk-bentuk bulan tersebut kepada siswa.
- l. Dan proses tersebut berlangsung sampai kelima kelompok telah memainkan drama semuanya.
- m. Setelah semua kelompok telah selesai memainkan drama maka guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah di pelajari, dan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada siswa yang belum mengerti dengan materi yang telah dipelajari.

Setelah semua siswa merasa mengerti maka guru memberi soal pertanyaan berupa post test untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari, dan proses tersebut akan berlangsung hingga siklus berakhir sampai hasil siswa meningkat

2. Langkah-langkah Penelitian

a. Pelaksanaan Siklus 1

1) Tahap Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap siklus adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan kisi-kisi

soal dan silabus pembelajaran (Lampiran 2 dan 3). menyiapkan lembar soal siswa dan menyiapkan lembar observasi.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP yang menggunakan metode *role playing*. Dalam RPP ini meliputi 3 langkah kegiatan, desain pembelajaran menggunakan metode *role playing* yaitu:

a) Kegiatan Awal

- (1) Guru mengucapkan salam.
- (2) Guru bersama siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- (3) Guru melakukan absensi.
- (4) Guru memberikan motivasi kepada siswa.
- (5) Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- (6) Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan disajikan.
- (7) Guru mengintrupsikan kepada siswa jalannya pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.
- (8) Menjelaskan langkah-langkah metode *role playing*.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menyiapkan sebuah bola dunia dan gambar alam semesta.
- (2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk diberikan tugas pembagian peran dalam masing-masing kelompoknya.
- (3) Masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya masing-masing, kemudian membagi tugas kepada teman sekelompoknya untuk berperan sebagai apa.
- (4) Kemudian masing-masing siswa diberikan suatu lembar kertas kerja untuk menuliskan apa saja yang menyangkut materi yang sudah diperankan bersama
- (5) Kemudian, kertas dikumpul kepada guru.
- (6) Setelah itu guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan tentang peran yang telah dilakukan oleh teman-temannya yang telah berperan.
- (7) Guru memberikan penguatan dan membenarkan kesalahfahaman kemudian memberikan kesimpulan.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru memberikan tes. Tes digunakan untuk mengukur keberhasilan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

3) Tahap Pengamatan (Observasi)

Refleksi adalah kegiatan menganalisis, memahami, dan membuat perbaikan berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran. Selanjutnya mengkaji kelemahan-kelemahan yang terjadi pada pembelajaran siklus yang telah dilaksanakan. Jika telah tercapai target yang diinginkan, maka siklus tindakan berhenti, tetapi jika belum maka siklus tindakan diulangi dengan memperbaiki perencanaan.

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Tahap Perencanaan

Menyusun kembali atau memperbaiki rencana pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti melaksanakan tindakan yang telah dirumuskan pada RPP, yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

3) Tahap Pengamatan (Observasi)

Melakukan pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas serta melakukan pengamatan terhadap hasil belajar siswa.

4) Tahap Refleksi

Mencatat dan menyimpulkan hasil pengamatan kemudian menarik kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki.³⁰

Observasi juga merupakan suatu cara untuk mendapatkan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap masalah-masalah dari objek yang diteliti. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.³¹

2. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam menggunakan metode tes, peneliti menggunakan instrument berupa tes atau

³⁰ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.158-159.

³¹ Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) h.104.

soal-soal tes. Soal tes terdiri dari banyak butir tes (item) yang masing-masing mengukur satu jenis variable.³²

Tes hasil belajar adalah butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tes hasil belajar meliputi tes hasil belajar produk, tes hasil belajar proses, dan tes hasil belajar psikomotor. Tes hasil belajar psikomotor berupa keterampilan melaksanakan eksperimen.³³

Tes dalam penelitian digunakan pada setiap siklus untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa terhadap materi yang diberikan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yaitu merupakan data tentang barang-barang tertulis atau dapat diartikan benda-benda peninggalan sejarah dan simbol-simbol. Metode dokumentasi ini dapat merupakan metode utama apabila peneliti melakukan pendekatan analisis isi.³⁴

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.³⁵

³² *ibid.*,h.193.

³³ *Ibid.*,h.235.

³⁴ *ibid.*,h.202

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian.*, h. 274

Metode dokumentasi tersebut digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada pelajaran IPA siswa kelas IV SD N Raman Aji.

E. Instrumen Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini dengan mengupayakan data-data yang ada merupakan data-data yang valid dan reliabel serta dapat dipertanggungjawabkan. Data yang valid maksudnya data yang digunakan baik dan sesuai dengan kenyataan.³⁶ Selain itu, data yang digunakan juga harus reliabel, maksudnya data tersebut memberikan hasil yang tetap jika dilakukan berulang-ulang.³⁷

Data yang valid dan reliabel didapatkan dengan menggunakan beberapa instrumen dalam penelitian, yaitu lembar observasi, lembar hasil belajar siswa, dan dokumen-dokumen tentang sejarah sekolah, profil sekolah, dan dokumen-dokumen tentang nilai-nilai siswa. Tes hasil belajar yang akan diberikan kepada siswa sebagai *post test* pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa (Lampiran 7 dan 8).

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 72.

³⁷ *Ibid.*, h. 74.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara kuantitatif dan kualitatif.

1. Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar dengan melihat peningkatan hasil belajar menggunakan tes tertulis.

Analisis data dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

- a. Menghitung rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan

\bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah nilai tes seluruh siswa

n = Banyaknya data³⁸

- b. Menghitung presentase

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari frekuensinya

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu.³⁹

2. Analisis Kualitatif

³⁸ M. Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003) h. 72

³⁹ Anas Sudjiono, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003) h. 43

Analisis kualitatif dilakukan untuk melihat motivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung melalui pengamatan (observasi). Hasil perolehan data dicatat dalam instrumen yang telah disediakan, data yang terkumpul dianalisis kualitatif dan disajikan secara kuantitatif dalam bentuk presentase dengan kriteria “86%-100% = sangat baik, 76%-85% = baik, 60%-75% = cukup, 55%-59%= kurang, $\leq 54%$ = kurang sekali.”⁴⁰

G. Indikator Keberhasilan

Rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada akhir siklus meningkat dari beberapa indikator. Indikator tersebut ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM dengan nilai ≥ 65 mencapai 75% dari keseluruhan jumlah siswa.

⁴⁰ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) h. 103.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya SD N 02 Raman Aji

Sekolah dasar negeri 2 Raman Aji kecamatan Raman Utara berdiri pada tahun 1964, dan mulai dioperasikan pada tahun 1966. Dengan nama Sekolah Dasar Negeri 2 Raman Aji yang beralamatkan di jalan raya SMAN 1 Raman utara. Demi kelancaran dan kemajuan sekolah, sejak awal berdiri tahun 1964 sampai sekarang tahun 2016 disekolah ini telah mengalami pergantian kepala sekolah sebanyak 5 kali dengan urutan sebagai berikut :

- 1) Dua tahun dikelola PJ Kabupaten Lampung Timur
- 2) Slamet Efendi periode 1968-1978
- 3) Asih Evendi periode 1978-1988
- 4) Aripin, S.Pd periode 1988-2000
- 5) Drs. Sulisman, M.Pd periode 2000-2010
- 6) Suseno, S.Pd periode 2010 sampai dengan sekarang

b. Visi dan Misi SD N 2 Raman Aji

1) Visi Sekolah

Terwujudnya sekolah yang kondusif dan mampu menghasilkan lulusan yang mempunyai kompetensi, beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa.

2) Misi Sekolah

- a) Meningkatkan iklim pendidikan yang demokratis.
- b) Melaksanakan kurikulum berbasis kompetensi.
- c) Meningkatkan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari untuk mewujudkan kualitas keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa.
- d) Mengoptimalkan penggunaan sarana dan fasilitas sekolah.
- e) Meningkatkan layanan pendidikan.
- f) Meningkatkan profesionalisme pendidik.
- g) Melaksanakan dan mengamalkan kebijakan pemerintah yang berkaitan dengan pendidikan yang sesuai dengan tugas pokok dan fungsi.

3) Tujuan

- a) Tujuan Umum : Meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut

b) Tujuan Khusus : Upaya untuk mencapai keberhasilan visi dan misi pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 Telogorejo, maka tujuan khusus yang ingin dicapai sebagai berikut:

- (1) Peningkatan minat baca
- (2) Peningkatan mutu menulis
- (3) Peningkatan mutu berhitung

c. Keadaan Guru dan Siswa SD N 02 Raman Aji

1) Keadaan Guru

Dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara tak lepas adanya tenaga pendidik serta dibantu oleh pengelola administrasi, jumlah tenaga guru dan karyawan sebanyak 14 orang. Jumlah tenaga guru dan karyawan tersebut telah memenuhi kebutuhan personalia dalam melaksanakan kegiatan pendidikan dan pengajaran. Selanjutnya tenaga guru dan karyawan adalah sebagai berikut.

Tabel 2
Data Guru SD N 02 Raman Aji Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama	NIP	Jabatan
1.	Suseno, S.Pd	195908161982031011	Kepala sekolah
2.	Hendra Setiawan, S.Pd	198707092010011005	Guru PAI
3.	Kristiana Ngatiyem, S.Pd	195711111978032002	Guru kelas
4.	Misnatun, S.Pd	197104082014072001	Guru kelas

5.	Sangidan, S.Pd	196707152008011012	Guru PJOK
6.	Siti Khafitoh, S.Pd	196209091987052001	Guru kelas
7.	Sri Wahyuni, S.Pd	197106242014072001	Guru kelas
8.	Sri Winarsih, S.Pd	195910081979102004	Guru kelas
9.	Sri Winarti, S.Pd	196201201983032012	Guru kelas
10.	Supiyah, S.Pd	196908181993082001	Guru kelas
11.	Sutrisno, S.Pd	-	Guru honorer
12.	Tri Astuti, S.Pd	-	Guru honorer
13.	Uun Teti Widiyanti, S.Pd	198705282009032002	Guru kelas
14.	Yatini, S.Pd	196503221985032008	Guru kelas

2) Keadaan2) Siswa SD N 02 Raman Aji

Tabel 3

Data Siswa SD N 02 Raman Aji Tahun Pelajaran 2015/2016

Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	14	16	30
II	14	10	24
III	21	25	46
IV	18	15	33
V	18	20	38
VI	32	26	58
Jumlah			295

d. Data Kondisi Sarana dan Prasarana Sekolah

Tabel 4

Data Kondisi Bangunan Sekolah

NO	Jenis Ruangan	Jumlah ruangan	Kondisi		
			Baik	RR	RB
1	R. Kelas	9	✓		
2	R. Perpustakaan	1	✓		
3	R. Kepala Sekolah	1	✓		
4	R. Guru	1	✓		
5	R. UKS	1		✓	
6	R. Olah Raga	1	✓		
7	Rumah Guru	2			✓
8	Rumah Dinas K. S	1	✓		
JUMLAH		17			

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa Kelas IV b SD N 02 Raman Aji. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus masing-masing 2 kali pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) pada tiap kali pertemuan.

a. Kondisi Awal

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Sebelum melakukan tahap pertama dari penelitian ini yaitu tahap perencanaan, peneliti melakukan refleksi awal yang bertujuan untuk mengetahui kondisi kelas dan peserta didik pada kelas IVb SD Negeri 2 Raman Aji. Peserta didik di kelas IVb SD Negeri 2 Raman Aji terdiri dari 24 peserta didik diantaranya 9 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Wali kelas IVb di SD Negeri 2 Raman Aji adalah Ibu Sri

Winarsih, S.Pd. Pembelajaran IPA di kelas IVb masih kurang menggunakan model ataupun metode pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Metode pembelajaran yang setiap harinya digunakan adalah metode ceramah.

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilaksanakan oleh peneliti, terlihat bahwa akibat kurang diterapkannya model dan juga metode pembelajaran mengakibatkan hasil belajar siswa masih kurang dari pembelajaran yang semestinya, dimana siswa tidak memiliki ruang untuk menggali pengetahuan lebih dengan siswa lain, sehingga pembelajaran terlihat kaku dan hasil belajarnya pun masih banyak yang belum mencapai KKM. Hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IVb SD Negeri 2 Raman Aji diperoleh data hasil belajar siswa yang tidak tuntas/nilai dibawah KKM mencapai 67 % atau 16 siswa dari 24 siswa.

b. Siklus I

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* pada akhir pertemuan siklus diberikan tes (*posttest*). Adapun tahapan pelaksanaan pada siklus I adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru, dimana peneliti merencanakan pembelajaran untuk menerapkan metode *role playing*. Dalam setiap proses dan setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah sebagai berikut:

a) Menetapkan kelas penelitian, adapun kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah kelas IVb SD N 02 Raman Aji dengan jumlah siswa 24 orang.

b) Menentukan pokok bahasan

Materi yang akan dibahas dalam penelitian siklus satu ini terdiri dari satu kompetensi dasar yakni mendeskripsikan posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari. Dari kompetensi dasar ini peneliti melaksanakan dalam dua kali tatap muka.

c) Mempersiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD kelas IV ditambah dengan sumber – sumber lain yang relevan.

d) Mempersiapkan bahan dan media yang menunjang pelaksanaan metode *role playing*.

e) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Lampiran 4.1)

Rencana pelaksanaan pembelajaran memuat bahan atau materi yang akan disampaikan kepada siswa dimana setiap rencana pembelajaran disesuaikan dengan waktu yang disediakan

dari pihak sekolah dan sesuai dengan penerapan metode *role playing*.

f) Mempersiapkan alat evaluasi.

Dalam mempersiapkan alat evaluasi berdasarkan pada pembuatan kisi-kisi soal. Banyaknya soal dalam siklus ini adalah sebanyak 10 soal dengan jenis soal isian, yang akan diteskan untuk awal siklus (*pretest*), di akhir siklus (*Posttest*) atau setelah pertemuan kedua.

g) Menyiapkan alat pengumpul data

Alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar penilaian hasil belajar, yaitu soal individu dan lembar observasi guru dalam proses pembelajaran. Lembar penilaian hasil belajar digunakan untuk mencatat hasil belajar siswa (evaluasi) setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada setiap akhir siklus atau diakhir pertemuan kedua.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

a) Pertemuan I (pertama)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 24 Mei 2016 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi pokok bahasan posisi bulan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

(1) Kegiatan Awal

Apersepsi dan motivasi, yaitu guru membuka pelajaran dan mengawalinya dengan memberikan salam. Kemudian guru memberi motivasi kepada siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

(2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari. Setelah menjelaskan kepada siswa tentang materi tersebut, guru menginstruksikan kepada siswa bahwa semua siswa di kelas tersebut akan memaikan drama berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Guru memanggil lima orang siswa untuk ditunjuk sebagai ketua kelompok, lalu kelima siswa tersebut diminta untuk maju kedepan guna mendapat penjelasan dari guru tentang drama yang akan di perankan oleh anggota kelompoknya. Guru menjelaskan tentang sekenario yang akan diperankan oleh kelompok pertama, pembahasan peran siswa terdapat dalam sekenario *role playing* (Lampiran 4.1). Setelah semua ketua kelompok mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh guru, maka guru memilih semua siswa untuk di masukan ke dalam masing-masing kelompok yang terdiri dari lima ketua kelompok.

Guru dan siswa bersama-sama menutup ruangan agar lebih gelap layaknya malam hari.

Guru menaruh alat peraga berupa bola dunia di atas meja yang telah disiapkan, lalu kelompok pertama mengelilingi alat peraga tersebut, dan mereka pun berputar layaknya bulan. Masing-masing siswa dari kelompok pertama berperan sebagai bulan baru, bulan sabit, bulan setengah, bulan cembung dan bulan purnama. Dan jarak 2 meter dari 1 kelompok yang berperan tersebut di sekat dengan kain putih yang di belakangnya ada seorang siswa yang memegang senter yang dihidupkan, dimana senter tersebut di ibaratkan matahari. Ketika drama berlangsung, guru menjelaskan kepada semua siswa tentang proses terjadinya bentuk-bentuk bulan tersebut kepada siswa. Dan proses tersebut berlangsung sampai kelima kelompok telah memainkan drama semuanya.

Kelompok siswa yang belum maju dan masih duduk dibangku membuat catatan hasil proses pemeranan bulan yang di perankan kelompok yang maju, catatan tersebut akan dijadikan sebagai alat untuk menjelaskan hasil percobaan diakhir pembelajaran. Setelah semua kelompok telah selesai memainkan drama maka guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah di pelajari, dan guru memberikan

kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada siswa yang belum mengerti dengan materi yang telah dipelajari, setelah tidak ada siswa lain yang bertanya guru meminta perwakilan kelompok untuk maju menyampaikan kesimpulan dari hasil percobaan dan setelah masing-masing perwakilan maju guru memberikan kesimpulan akhir dari materi pelajaran yang telah di pelajari.

(3) Kegiatan Akhir

Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru mengingatkan kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. Aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 5 (Lampiran 6.1).

Tabel 5

Data Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran
Pertemuan I siklus I

NO	AKTIVITAS	SKOR				JUMLAH
		1	2	3	4	
1	Menyiapkan Perangkat Pembelajaran			✓		3
2	Melakukan Apersepsi dan Motivasi		✓			2
3	Menyampaikan tujuan Pembelajaran			✓		3
4	Menyampaikan Materi Pembelajaran			✓		3

5	Mengelompokan Siswa			✓		3
6	Memberikan Penjelasan Kompetensi		✓			2
7	Membimbing Siswa Untuk Aktif			✓		3
8	Melatih Siswa Menyampaikan Hasil Kerja			✓		3
9	Mengevaluasi Siswa			✓		3
10	Melakukan Penguatan Kepada Siswa			✓		3
11	Melakukan Postest		✓			2
12	Mlakukan Refleksi			✓		3
13	Menutup Pelajaran				✓	4
JUMLAH						36
PERSENTASE						69%

b) Pertemuan II (KEDUA)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Mei 2016 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi pokok bahasan posisi bulan (Lampiran 4.2).

(1) Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran dan mengawalinya dengan memberikan salam. Apersepsi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu) dan memberikan pertanyaan

atau permasalahan yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan lalu guru memotivasi siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan inti

Guru melanjutkan penjelasan materi pada pertemuan pertama. Setelah guru selesai menjelaskan, guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum diketahui siswa. Setelah guru dan siswa selesai bertanya jawab, guru memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari materi yang ada. Setelah siswa selesai mempelajari dan membaca, guru menunjuk beberapa siswa untuk maju kedepan menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang materi yang telah di pelajari. Setelah semua siswa selesai menjelaskan guru memberikan soal postes kepada siswa guna mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang telah di pelajari.

(3) Kegiatan penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru menutup pelajaran dengan do'a dan mengucapkan salam. Aktivitas guru pada pertemuan kedua dapat dilihat pada Tabel 6 (Lampiran 6.2).

Tabel 6

Data Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran
Pertemuan II siklus I

NO	AKTIVITAS	SKOR				JUMLAH
		1	2	3	4	
1	Menyiapkan Perangkat Pembelajaran			✓		3
2	Melakukan Apersepsi dan Motivasi			✓		3
3	Menyampaikan tujuan Pembelajaran			✓		3
4	Menyampaikan Materi Pembelajaran				✓	4
5	Mengelompokan Siswa			✓		3
6	Memberikan Penjelasan Kompetensi			✓		3
7	Membimbing Siswa Untuk Aktif		✓			2
8	Melatih Menyampaikan Hasil Kerja		✓			2
9	Mengevaluasi Siswa			✓		3
10	Melakukan Penguatan Kepada Siswa			✓		3
11	Melakukan Postest		✓			2
12	Melakukan Refleksi			✓		3
13	Menutup Pelajaran				✓	4
JUMLAH						38
PERSENTASE						74%

Keadaan siswa pada pertemuan kedua siklus 1 mengalami peningkatan yang baik, siswa mulai terbiasa mengikuti proses pembelajaran dengan guru baru. Keberanian untuk bertanya juga sudah mulai muncul. Meskipun siswa sudah mulai terbiasa menyesuaikan diri, tetapi rencana yang telah dibuat belum sepenuhnya tercapai.

3) Observasi/pengamatan

Hasil Belajar Siklus I

Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pretest dan posttest yang sudah diberikan guru kepada siswa kelas dengan jumlah 24 siswa pada siklus I. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 7 (Lampiran 9).

Tabel 7

Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Hasil Belajar Siswa	Siklus I	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Rata-rata	50	70
2	Tuntas KKM	9 dari 24 siswa/ 37,5%	15 dari 24 siswa/ 62,5%
3	Tidak tuntas KKM	15 dari 24 siswa/ 62,5%	9 dari 24 siswa/ 37,5%
4	Nilai tertinggi	80	100
5	Nilai terendah	0	0

Dari data di atas terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama satu siklus dengan 2 kali pertemuan, siswa yang tuntas berjumlah 15 dengan persentase 62,5% pada test akhir siklus I, hasil belajar siswa belum mencapai target yaitu siswa yang memenuhi $KKM \geq 65$ mencapai 75% di akhir siklus, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran kurang maksimal.

4) Refleksi Siklus 1

Setelah pelaksanaan siklus I selesai, kemudian diadakan refleksi. Refleksi ini dilakukan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul pada siklus I, baik dari pretest, posttest, aktivitas pembelajaran guru, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Hasil pengamatan pada lembar aktivitas guru terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a) Guru kurang dalam penyampaian tujuan pembelajaran.
- b) Guru kurang dalam memberikan penjelasan materi kepada siswa.
- c) Guru kurang memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa secara individu.
- d) Guru kurang dalam memberikan bimbingan kepada siswa untuk aktif berdiskusi dalam kelompok.

e) Guru kurang dalam melatih siswa untuk berani menyampaikan hasil percobaan.

Untuk hasil belajar siswa yang di teliti melalui aktivitas siswa, diperoleh data sebagai berikut:

- a) Siswa tidak aktif bertanya, terlihat bahwa persentasenya pun masih sangat rendah, hal tersebut dikarenakan siswa hanya terlihat menyukai gambar-gambar dan peralatan praktek jadi siswa justru sangat ribut dan tidak memperhatikan penjelasan guru yang belum dimengerti. Siswa yang aktif bertanya hanya siswa yang maju dan duduk dibangku depan seperti siswa dengan nomor absen 1,5 dan 8.
- b) Siswa tidak aktif dalam melakukan atau menirukan percobaan yang dilakukan kelompok yang maju, dan siswa yang aktif melakukan percobaan pun hanya siswa-siswa yang maju saja.
- c) Siswa tidak aktif dalam menyampaikan ataupun mempersentasikan hasil pengamatan, persentasenya pun terlihat sangat rendah, dan siswa yang terlihat aktif dalam mempersentasikan pun hanya siswa-siswa yang maju saja. Hal tersebut dikarenakan siswa merasa malu untuk berbicara didepan temanya.

Berdasarkan refleksi siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- a) Guru harus memberikan motivasi, agar siswa lebih berpotensi dalam menyampaikan pendapatnya serta bertanya kepada guru tentang materi yang belum diketahuinya dan agar siswa lebih aktif dalam mempersentasikan hasil kerjanya.
- b) Guru harus sering memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa secara individu untuk melatih kemampuan berbicara siswa.
- c) Ketika mengajar guru harus lebih memperhatikan kondisi siswa, guru harus lebih intensif dalam membimbing siswa yang sulit untuk memahami materi

c. Siklus II

Setelah diadakan refleksi maka dilaksanakan siklus II. Adapun tahapan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan kelas pada siklus II seperti siklus I, dilanjutkan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pokok bahasan yaitu posisi bulan, kemudian menyiapkan soal tes dan menyiapkan lembar observasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

a) Peretemuan I (Pertama)

Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Mei 2016 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi

sub pokok bahasan “ posisi bulan” dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebagai berikut, (Lampiran 4.3).

(1) Kegiatan Awal

Pada saat pelajaran ini dimulai guru membuka pelajaran dengan salam, berdo'a bersama, melakukan absensi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian guru bertanya tentang materi sebelumnya yang berhubungan dengan posisi kenampakan bulan.

(2) Kegiatan inti

Guru melanjutkan penjelasan materi pada pertemuan pertemuan kedua. Setelah guru selesai menjelaskan, siswa membentuk kelompok kembali seperti pada pertemuan pertama yang dimana mereka akan berperan kembali menjadi kelompok-kelompok bulan, dan ketika para siswa memainkan perannya guru memberikan penguatan materi kepada seluruh siswa melalui penjelasan dari apa yang siswa perankan. Setelah guru selesai menjelaskan, guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum diketahui siswa. Setelah guru dan siswa selesai bertanya jawab, guru memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari materi yang ada. Setelah siswa selesai mempelajari dan membaca, guru menunjuk 1 siswa dari

masing-masing kelompok untuk maju menjelaskan materi yang telah dipelajari bersama.

(3) Kegiatan Penutup

Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru mengingatkan kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam. Aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus II dapat dilihat pada Tabel 8 (Lampiran 6.3).

Tabel 8

Data Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran

Pertemuan I siklus II

NO	AKTIVITAS	SKOR				JUMLAH
		1	2	3	4	
1	Menyiapkan Perangkat Pembelajaran			√		3
2	Melakukan Apersepsi dan Motivasi			√		3
3	Menyampaikan tujuan Pembelajaran				√	4
4	Menyampaikan Materi Pembelajaran				√	4
5	Mengelompokan Siswa			√		3
6	Memberikan Penjelasan Kompetensi				√	4
7	Membimbing Siswa Untuk Aktif			√		3

8	Melatih Menyampaikan Hasil Kerja		√			2
9	Mengevaluasi Siswa		√			2
10	Melakukan Penguatan Kepada Siswa				√	4
11	Melakukan Postest		√			2
12	Mlakukan Refleksi				√	4
13	Menutup Pelajaran				√	4
JUMLAH						42
PERSENTASE						81 %

b) Pertemuan II (KEDUA)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari kamis, 27 Mei 2016 dilakukan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Materi pokok bahasan posisi bulan. Adapun pelaksanaan kegiatan pembelajarannya sebagai berikut:

(1) Kegiatan awal

Guru membuka pelajaran dan mengawalinya dengan memberikan salam. Apersepsi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu) dan memberikan pertanyaan atau permasalahan yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan. Guru memotivasi siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan inti

Guru melanjutkan penjelasan materi pada pertemuan pertemuan pertama. Setelah guru selesai menjelaskan, guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya tentang hal yang belum diketahui siswa. Setelah siswa merasa sudah mengerti dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru, guru menunjuk 1 siswa dari masing-masing kelompok untuk maju menjelaskan materi yang telah di pelajari bersama. Setelah semua siswa selesai menjelaskan guru memberikan soal postes kepada siswa guna mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang telah di pelajari.

(3) Kegiatan Penutup

Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi dan mengakhiri dengan salam. Aktivitas guru pada pertemuan kedua siklus II pada Tabel 9 (Lampiran 6.4).

Tabel 9

Data Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran
Pertemuan II siklus II

NO	AKTIVITAS	SKOR				JUMLAH
		1	2	3	4	

1	Menyiapkan Perangkat Pembelajaran				✓	4
2	Melakukan Apersepsi dan Motivasi			✓		3
3	Menyampaikan tujuan Pembelajaran				✓	3
4	Menyampaikan Materi Pembelajaran				✓	4
5	Mengelompokkan Siswa			✓		3
6	Memberikan Penjelasan Kompetensi				✓	4
7	Membimbing Siswa Untuk Aktif			✓		3
8	Melatih Menyampaikan Hasil Kerja				✓	4
9	Mengevaluasi Siswa			✓		3
10	Melakukan Penguatan Kepada Siswa				✓	4
11	Melakukan Postest			✓		3
12	Mlakukan Refleksi			✓		4
13	Menutup Pelajaran			✓		3
JUMLAH						45
PERSENTASE						86 %

3) Pengamatan/Observasi

Proses pembelajaran di kelas sudah dapat berjalan dengan baik walaupun masih perlu penyesuaian dengan menggunakan metode *role playing*.

Persentase Aktivitas belajar siswa pada siklus II juga meningkat jika dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10

Data Rata-rata Persentase Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II

No	Komponen Analisis	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1	Pertemuan I	46,37 %	64,34%	38,75%
2	Pertemuan II	53,83 %	64,83 %	20,43 %
Rata-rata		50,10 %	64,58%	28,90%

Persentase tersebut didapat dari peningkatan aktivitas siswa yang meningkat secara baik. Sebagian siswa dalam pembelajaran pada siklus I terlihat masih malu dan belum berani untuk bertanya, pada siklus II sudah mulai berani untuk bertanya dan terlihat siswa tersebut sangat berani untuk berbicara mempersentasikan hasil drama yang telah di perankan kelompok yang maju. Siswa tersebut diantaranya adalah siswa dengan nomor absen 19 dan 20. Siswa lain yang belum berani bertanya kemudian mulai aktif bertanya, dan di akhir siklus II lebih dari separuh siswa di kelas sering kali bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas.

Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan kognitif siswa. Data hasil belajar ditunjukkan oleh *pretest* dan *posttest* di akhir siklus yang diberikan pada siswa 24 siswa. Data hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 11 (Lampiran 10).

Tabel 11**Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No	Hasil Belajar Siswa	Siklus II	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Rata-rata	65	78
2	Tuntas KKM	14 dari 24 siswa/ 58,3 %	20 dari 24 siswa/ 83,3 %
3	Tidak tuntas KKM	10 dari 24 siswa/ 41,7 %	4 dari 24 siswa/ 16,7%
4	Nilai tertinggi	100	100
5	Nilai terendah	0	0

Berdasarkan Tabel 11 di atas terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran selama siklus II dengan 2 kali pertemuan bahwa hasil dari nilai posttest yang memperoleh nilai ≤ 65 atau dikatakan tuntas sebanyak 83,3%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai > 65 atau dikatakan belum tuntas sebanyak 16,7%. Berdasarkan data di atas, maka target pembelajaran dari siklus I dan siklus II telah tercapai.

4) Refleksi Siklus II

Dari hasil pengamatan oleh observer pada kegiatan siklus II didapatkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sudah lebih baik dibandingkan dengan siklus I, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a) Siswa menjadi semangat dan tertarik memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan metode *role*

playing, sehingga siswa lebih paham terhadap materi posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari.

- b) Siswa lebih aktif karena langsung mempraktekkan serta memainkan drama yang berhubungan dengan materi posisi bulan di dalam kelas.
- c) Adanya peningkatan hasil belajar siswa yang telah memenuhi target sehingga tidak perlu lagi melaksanakan siklus selanjutnya.
- d) Adanya peningkatan aktivitas siswa dalam bertanya kepada guru berhubungan dengan materi yang belum dimengerti siswa.
- e) Siswa menjadi lebih berani dalam mempersentasikan hasil percobaan yang telah dilakukan pada siklus 2.
- f) Adanya peningkatan aktivitas guru yang dapat dilihat pada lembar observasi siklus 2.

B. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, didapatkan peningkatan yang baik dari aktivitas guru, aktivitas siswa dan nilai hasil belajar siswa dengan empat kali pertemuan (2 siklus).

Dari hasil penelitian selama 2 siklus dengan menggunakan metode *role playing* didapatkan peningkatan pada aktivitas siswa, hal tersebut dapat dilihat pada perolehan hasil lembar observasi aktivitas siswa selama empat kali pertemuan. Hal tersebut dapat dilihat dari salah satu siswa

yang bernama Riski Nurhidayat yang pada pertemuan pertama hanya sekali bertanya menjadi aktif bertanya pada pertemuan kedua dan sampai sangat sering bertanya pada akhir siklus kedua, siswa lain yang mengalami peningkatan dalam aktivitas belajar adalah Siti Rojikhah, siswa tersebut sangat bersemangat ketika proses pembelajaran pertemuan kedua siklus 1, Siti sangat ingin berperan menjadi salah satu bulan seperti yang telah di perankan teman-temanya pada pertemuan pertama. Siswa lain yang sangat bersemangat dalam proses pembelajaran adalah Feri dan Nopran, kedua siswa tersebut ingin selalu berperan ketika guru sudah mulai mempersiapkan alat-alat untuk bermain drama, kedua siswa tersebut juga sangat bersemangat ketika guru meminta untuk menulis catatan yang berhubungan dengan materi, kedua siswa tersebut juga selalu berebut dengan siswa lain untuk maju menjelaskan atau mempersentasikan hasil percobaan. Hasil peningkatan aktivitas siswa secara keseluruhan (2 siklus) dapat dilihat pada lampiran 5, yaitu dengan persentase 46,37 % pada pertemuan pertama dan mengalami peningkatan pada pertemuan kedua yaitu menjadi 53,83 %. Dan peningkatan juga terjadi pada siklus kedua yaitu 64,34 % pada pertemuan pertama dan menjadi 64,83 % pada pertemuan kedua siklus 2.

Dari hasil penelitian dengan 2 siklus yang telah dilakukan juga diperoleh hasil belajar IPA siswa kelas IV b dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12

Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Komponen Analisis	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Rata-rata	70	78	Meningkat
2	Nilai Tertinggi	100	100	Meningkat
3	Nilai Terendah	0	0	Meningkat
4	Tuntas KKM	62,5 %	83,3 %	Meningkat
5	Tidak Tuntas KKM	37,5 %	16,7 %	Menurun

Menurut Tabel 12 tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada siklus I sebesar 62,5 % dan yang tidak tuntas belajar sebesar 37,5 %. Sedangkan pada siklus I belum tuntas karena masih di bawah target keberhasilan yaitu 75% dari KKM ≥ 65 .

Kemudian peneliti melakukan tindakan siklus II, pada siklus II ini hasil belajar siswa yang tuntas sebesar 83,3 % dan tidak tuntas sebesar 16,7 % dengan peningkatan sebesar 33,28% pada siklus II, siklus II sudah memenuhi target ketuntasan yaitu 75% siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 . Peningkatan ini disebabkan karena proses pembelajaran pada siklus II dilakukan upaya-upaya memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar. Upaya yang dilakukan seperti menekankan penjelasan materi, memotivasi siswa untuk lebih giat lagi membaca, mengarahkan siswa untuk lebih selalu memperhatikan penjelasan guru, memberikan umpan balik dan menimbulkan rasa percaya diri kepada siswa untuk bertanya dan

menjawab pertanyaan dari guru. Jadi dalam penelitian ini peneliti tidak merencanakan tindakan berikutnya.

2. Aktivitas Guru Pada Saat Mengajar di Siklus I dan Siklus II

Observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan guru dalam proses kegiatan mengajar di dalam kelas dengan menggunakan metode *role playing*. Indikator aktivitas guru yang diamati saat guru mengajar dan hasil perolehan rata-rata pada tiap pertemuan di siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 13.

Tabel 13
Data Rata-rata Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I dan II

No	Komponen Analisis	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1	Pertemuan I	69 %	81 %	17,39 %
2	Pertemuan II	74 %	86 %	16,21 %
Rata-rata		71,5 %	83,5 %	16,78 %

Berdasarkan Tabel 13 diatas rata-rata persentase aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I sebesar 71,5 % dan meningkat pada siklus II sebesar 83,5% sehingga mengalami peningkatan sebesar 16,78 %. Peningkatan ini disebabkan karena penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Penggunaan metode *role playing* tidak berpusat pada guru, peran siswa dalam proses pembelajaran sudah aktif dan kreatif, sehingga berkembangnya potensi yang dimiliki siswa secara mandiri dalam rangka meningkatkan hasil belajar. Berarti penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Metode *role playing* sangat berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga aktivitas siswa di kelas ketika proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas belajar siswa yang terlihat baik adalah siswa dengan inisial SR, siswa tersebut sangat baik dalam peningkatan aktivitas yang dinilai guru ketika di kelas selama proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat baik oleh siswa dengan inisial FHK, siswa tersebut sangat baik dalam peningkatan aktivitas maupun hasil belajarnya ketika mengerjakan soal yang diberikan guru.

3. Analisis Identifikasi Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode *role playing*

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran siklus I dan siklus II lebih dari separuh siswa mengalami peningkatan dalam aktivitas pembelajaran seperti memperhatikan penjelasan guru, bertanya kepada guru, melakukan percobaan, membuat kesimpulan dan mempersentasikan hasil diskusi. Hal yang sangat terlihat dalam pengamatan selama proses pembelajaran adalah siswa yang tidak sering bertanya menjadi sering bertanya untuk mencari jawaban yang belum diketahui. Hal tersebut dapat di lihat dari siswa dengan nomor absen 12 (Nopran), pada awal siklus siswa tersebut

hanya sekali bertanya kepada guru, dan pada pertemuan pertama siklus II sampai dengan akhir siklus siswa tersebut sangat aktif bertanya seputar hal yang belum diketahuinya tentang materi kenampakan bulan, beberapa siswa lain juga menjadi aktif bertanya kepada guru tentang hal yang belum diketahui, dan bahkan guru merasa kesulitan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa karena siswa bertanya secara bersamaan.

Aspek yang sangat teramati dalam aktivitas siswa adalah siswa memperhatikan penjelasan guru (A). Aspek tersebut dapat dilihat pada tabel aktivitas siswa selama dua siklus, persentase peningkatannya sangat baik pada aspek tersebut jika dilihat dari empat pembelajaran, siswa yang mulanya pada awal pertemuan sangat ribut dan acuh terhadap guru, pada pertemuan kedua sampai dengan seterusnya mulai dapat dikendalikan oleh guru, bahkan siswa sangat antusias untuk mengikuti dan memperhatikan penjelasan guru.

Aspek kedua yang teramati dalam aktivitas siswa adalah siswa menulis kesimpulan dari hasil percobaan (B). Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan metode *role playing* dalam materi kenampakan bulan siswa terlihat sangat senang dalam memainkan perannya masing-masing. Dengan demikian siswa yang menghayati perannya dan memperhatikan penjelasan dari guru, siswa menjadi lebih rajin dalam membuat catatan ataupun kesimpulan, karena hal tersebut merupakan hal baru bagi para siswa.

Hasil belajar siswa pada siklus I masih terlihat sangat rendah dan belum memenuhi target pencapaian, hal tersebut terjadi karena banyak aspek yang belum terlaksana baik dari guru maupun siswa, oleh karena itu guru mengadakan perbaikan-perbaikan pada siklus II, dan hasilnya sangat baik, hasil belajar yang ingin dicapai gurupun tercapai pada siklus kedua. Aspek yang menarik dalam pembelajaran selama dua siklus tersebut adalah pada tingkat ketuntasan pada siswa karena angka persentasenya meningkat dengan sangat baik, dan tentunya hal tersebut terjadi karena antara guru dan siswa menjalin komunikasi yang baik untuk mencapai hasil belajar yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil pengamatan penerapan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), menunjukkan bahwa terujinya hipotesis penelitian yaitu Penerapan Metode *role playing* pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVb SD Negeri 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan identifikasi peningkatan hasil belajar siswa tersebut, dapat dikemukakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan beberapa hal berikut :

- a. metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Hal tersebut

sesuai di kelas ketika proses pembelajaran, yaitu guru menghubungkan metode *role playing* dengan materi kenampakan bulan yang merupakan benda mati. Pada pertemuan pertama siswa kelompok pertama yang berperan sebagai bulan serta siswa lainnya hanya terdiam dan hanya memperhatikan guru, dan pada pertemuan selanjutnya siswa mulai bertanya berhubungan dengan kenampakan bulan yang telah di perankan oleh kelompok yang maju, dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa mulai menghayati peran yang telah di perankanya. Hal tersebut dapat terlihat dari beberapa siswa yang sebelumnya hanya berdiam ketika di kelas menjadi aktif bertanya, seperti Ramsi, Mutia, Fais, dan beberapa siswa lain.

- b. Metode *role playing* dapat mengatasi masalah rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan metode demonstrasi siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari dan proses pengajaran lebih menarik. Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan mencoba melakukannya sendiri sehingga siswa dapat memahami melalui kegiatan langsungnya. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa siswa yang sangat tanggap menjawab pertanyaan siswa-siswa lain, siswa tersebut adalah Feri dan Ramsi, mereka sangat bersemangat sekali untuk menjawab ketika ada teman-temannya yang bertanya.
- c. Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Hal ini didorong dari langkah-langkah metode *role*

playing yang menempatkan siswa pada suasana pembelajaran yang mengharuskan siswa melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung. Dengan menempatkan siswa untuk selalu aktif pada setiap proses pembelajaran secara otomatis dapat merangsang siswa untuk meningkatkan aktivitas serta meningkatkan daya ingat mereka dalam pembelajaran yang kemudian dapat berimbas pada hasil belajar siswa tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikemukakan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IV b SD Negeri 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara. Pembahasan analisis tersebut juga menunjukkan sekaligus membuktikan bahwa mengapa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV b SD Negeri 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan persentase aktivitas mengajar guru dari empat kali pertemuan, hal tersebut dapat dilihat pada tabel lembar observasi aktivitas guru saat mengajar. Metode *role playing* juga dapat meningkatkan persentase aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung, yang dapat dilihat pada lampiran 5.

Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran IPA khususnya pada materi posisi bulan dan kenampakan bumi dari hari ke hari, dengan persentase peningkatan sebesar 16,78 %. Target ketuntasan belajar siswa mencapai target yang ditentukan dengan nilai KKM ≥ 65 sebesar 75 %, dapat dicapai dengan hasil sebesar 83,5 % diakhir siklus.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat penulis ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik, maka peneliti memberikan saran bagi guru untuk menggunakan metode *role playing*

dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang disesuaikan dengan tema pelajaran.

2. Bagi siswa SD Negeri 2 Raman Aji diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan siswa ikut serta dalam aktifitas belajar akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan guru sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Untuk sekolah, agar pihak sekolah lebih memberikan motivasi kepada guru-guru untuk menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- _____, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- _____, *Penelitian Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi belajar mengajar*, Jakarta: Rineka cipta, 2010.
- Fhatoni, Abburahmat, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Ghony, Djunaidi, *Petunjuk Praktis Penelitian Pendidikan*, Malang: UIN Malang Press, 2009.
- Hasan, M. Iqbal, *Pokok-pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Hamalik, Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004.
- Kurniasih, Imas dan Berlin sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena, 2015.
- Kusnadi, Edi, *Metodologi Penelitian Aplikasi Praktis*, Jakarta: Ramayulis pers, 2005.
- Lamiran, Sudarmaji, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*, Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011.
- Margono. S, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan*, Malang: UIN Maliki Press, 2010.
- Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, UIN-Maliki Press. 2011.
- Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Banjarmasin: Aswaja presindo, 2012.
- Purwanto, Ngalim, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.

- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sudjiono, Anas, *Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Jakarta: CV Alfabeta, 2009.
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Winarsih, Sri, *Daftar nilai IPA kelas IV B SDN 2 Raman Aji*, Lampung:2016
- W. Wisudawati, Asih, *Metode Pembelajaran IPA*, Jakarta: Bumi Aksara. 2014.

LAMPIRAN

FOTO DALAM PROSES PEMBELAJARAN



Guru membuka pembelajaran



Siswa memperhatikan guru



Siswa melakukan percobaan tentang rotasi dan revolusi bulan



Guru menjelaskan materi yang ditanyakan oleh salah satu siswa



Perwakilan siswa menyimpulkan hasil kerja diskusi



Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dibahas

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis adalah Rohman Sidiq, dilahirkan di Dusun Bantul Rt/Rw 002/001



Saptomulyo Kecamatan Kotagajah Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 12 Desember 1994. Penulis merupakan anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Haryanto dan Ibu Lasiyem.

Pendidikan Dasar penulis tempuh di Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Saptomulyo selesai pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Kotagajah dan selesai pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kotagajah selesai pada tahun 2012. Lalu melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dimulai semester 1 tahun 2012.