ISSN 2528-3669 (CETAK) dan 2655-6383 (ONLINE)

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MATERI SISTEM TATA SURYA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VI SDN BLUKON KECAMATAN LUMAJANG KABUPATEN LUMAJANGTAHUN PELAJARAN 2017/2018

RACHMAT, S.Pd
SDN Blukon Kecamatan Lumajang Kabupaten Lumajang

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPAmateri "Sistem Tata Surya" pada siswa kelas VI SD Negeri Blukon. Penyampaian materi oleh guru masih belum bervariasi dan belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Hal ini menjadi penyebab hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya tergolong rendah. Metode Pembelajaran *Role Playing* diterapkan bertujuan memberikan perbaikan hasil belajar pada siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1) Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi Sistem Tata Surya padasiswa kelas VI SD Negeri Blukon tahun pelajaran 2017/2018? 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar IPA materi Sistem Tata Surya padasiswa kelas VI SD Negeri Blukon dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* Tahun Pelajaran 2017/2018? Adapun tujuan penelitian dalam hal ini adalah 1) Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya pada siswa kelas VI SD Negeri Blukon tahun pelajaran 2017/2018. 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Blukon dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* Tahun Pelajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan penelitian jenis tindakan kelas. Adapun tekhnik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dokumentasi, catatan lapangan, dan wawancara. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Blukon Tahun Pelajaran 2017/2018. Sedangkan observasi, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi digunakan untuk menggali data tentang pembelajaran IPA dan respon siswa terhadap pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil analisis data pada hasil tes belajar sebelum prasiklus sebesar 59%, pada siklus 1 sebesar 72%, siklus 2 82% dan pada siklus 3 sebesar 91%. Hasil ini menunjukkan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi Sistem Tata Surya pada siswa kelas VI SD Negeri Blukon tahun pelajaran 2017/2018.

Kata kunci : Hasil Belajar IPA, Materi Sistem Tata Surya, Metode *Role Playing*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada siswa kelas VI SD Negeri Blukon Kecamatan Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menjelaskan dan menyebutkan tentang urutan sistem tata surya. Kesulitan siswa terlihat pada saat siswa diberi pertanyaan hanya diam saja dan hasil belajar siswa untuk bidang studi IPA belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu ≥ 75.Dari 30 siswa diketahui bahwa sebanyak 7 siswa (23,33%) dinyatakan tuntas dan sisanya sebesar 23 siswa (76,67%) dinyatakan tidak tuntas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti diketahui bahwa dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas VI di SD Negeri Blukon Kecamatan Lumajang belum sepenuhnya efektif dan efisien serta masih banyak siswa kelas VI yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya respon dan rendahnya motivasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Kondisi siswa seperti ini masih ditambah lagi dengan cara penyajian materi yang kurang menarik sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan materi Sistem Tata Surya.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian melalui sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi Sistem Tata Surya. Dengan adanya metode pembelajaran *Role*

Playing diharapkan akan lebih membantu siswa dalam menerima, memahami, dan mempelajari suatu pembelajaran, terutama mata pelajaran IPA dengan materi Sistem Tata Surya.

Penerapan motode *Role Playing* ini diharapkan akan menanamkan kebiasaan dalam diri siswa memecahkan masalah sendiri dalam menyelesaikan tugas-tugas mata pelajaran khususnya IPA. Kebiasaan tersebut akan dapat menumbuhkan potensi yang ada dalam diri siswa sehingga hasil belajar akan meningkat. Dengan latar belakang yang mendasarkan masalah yang sudah diidentifikasi dan dianalisis tersebut, maka peneliti mengadakan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Sistim Tata Surya Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VI SDN Blukon Kecamatan Lumajang Kabupaten Lumajang Tahun Pelajaran 2017/2018*".

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPA dalam materi Sistem Tata Surya siswa kelas VI SD Negeri Blukon Kecamatan Lumajang Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Menganalisis pengaruh Metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Blukon Kecamatan LumajangSemester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

Manfaat Penelitian

Bagi Siswa : a) Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. b) Untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan membiasakan tehnik belajar siswa secara mandiri ataupun kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, yang dapat dilaksanakan di dalam dan di luar kelas. c) Memberikan pengalaman dalam memecahkan masalah dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Bagi Guru : Untuk menambah wawasan dan pengetahuan, Sehingga memantapkan keprofesionalan guru di SD Negeri Blukon Kecamatan Lumajangdalam proses belajar mengajar.

Bagi Sekolah : Mendorong sekolah agar berupaya menyediakan sarana dan prasarana untuk pelaksanaan pembelajaran IPA dengan lebih baik.

Definisi Istilah

Peningkatan adalah menjadikan lebih baik atau lebih tinggi dari keadaan sebelumnya. Dalam hal ini berupa peningkatan nilai belajar setelah mempelajari materi dalam kurun waktu tertentu.

Hasil belajar IPA adalah nilai atau kemampuan yang berupa angka setelah siswa mengikuti pembelajaran dan tes mata pelajaran IPA materi sistem tata surya.

Model *Role Playing* adalah sebuah metode bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berperan, bertingkah laku seperti benda tertentu situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Blukon Tahun Pelajaran 2017-2018. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan secara mandiri.Subyek penelitian yang di ambil adalah kelas VI SD Negeri Blukon. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas tiga siklus. Siklus 1 dilakukan hari selasa pada tanggal 15-03-2018,Siklus 2 dilaksanakan hari selasa pada tanggal 03-04-2018 dan siklus 3 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15-04-2018.

Kelas VI berjumlah30 siswa, dengan latar belakang sosial-ekonomi siswa mayoritas anak buruh dan petani dengan tingkat kesejahteraan menengah ke bawah. Kemampuan akademik siswa masih tidak merata karena motivasi belajar siswa belum tinggi, hanya sebagian kecil saja yang memiliki motivasi belajar tinggi. Situasi kelas saat pembelajaran masih belum optimal, siswa masih belum seluruhnya mempunyai keaktifan dalam belajar.

Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas empat tahapan yaitu (Suharsimi Arikunto, 2006) :

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan merupakan kegiatan awal dari setiap siklus. Kegiatan ini diawali dengan adanya keprihatinan peneliti terhadap perolehan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Blukon dilanjutkan dengan observasi dan dialog dengan siswa. Dari hasil observasi dan dialog dengan siswa peneliti menentukan masalah penelitian.

Berdasarkan data yang diperoleh serta hasil diskusi, kemudian peneliti memilih strategi berdasarkan bobot data permasalahan dan alternatif pemecahannya, dalam hal ini model pembelajaran pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran *Role Playing.*

2. Tindakan

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan penerapan model *Role Playing*yang telah ditentukan sebelumnya sebagai upaya memecahkan masalah pembelajaran. Materi/kompetensi dasar yang diberikan tindakan adalah membuat ringkasan teks.Kegiatan diawali dengan penyusunan RPP dan LKS dilanjutkan dengan pelaksaan pembelajaran dalam kelas.

3. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh guru dan observer ketika pelaksanaan penerapan tindakan dalam pembelajaran sedang berlangsung. Observasi dilakukan terhadap proses tindakan, efek tindakan dan terhadap hasil tindakan yang dilakukan dengan menggunakan instrument observasi.

4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan terhadap hasil observasi untuk mengevaluasi pelaksanaan dan hasil tindakan.Dari kegiatan refleksi dapat diketahui masalah dan segala hal yang muncul berkaitan dengan tindakan yang dilakukan.Berdasarkan hasil refleksi kemudian dirumuskan perencanaan tindakan berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Data yang diperlukan peneliti untuk menjawab rumusan masalah penelitian adalah data hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor. Untuk memperoleh data-data tersebut peneliti menggunakan instrument antara lain :

1. Pengamatan

Aktifitas siswa yang diamati pada kegiatan kerja kelompok untuk memperoleh data hasil belajar afektif adalah keterampilan kooperatif siswa yang terdiri atas : (1) Kontribusi anggota terhadap kinerja kelompok (2) Keterampilan kerja sama antar anggota dalam kelompok (3)Keterampilan dalam mengelola dan memelihara kelompok. (4) mengambil keputusan yang bertanggung jawab, (5) Menjaga kebersamaan dengan teman, (6) peduli dan menghargai pilihan.

Aktifitas siswa yang diamati pada kegiatan presentasi untuk memperoleh data hasil belajar afektif adalah adalah : (1) Menjelaskan materi sesuai dengan tema(2) menjelaskan gambar atau diagram (3)Kualitas sosial, dan antusiasme, memberi waktu audien berfikir (4) Menjelaskan konsep secara tepat, rinci sesuai dengan materi (5) menggunakan fakta sebagai dasar argumentasi, (6) berani dan santun dalam berargumentasi

2. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pendapat siswa mengenai pembelajaran dengan model *Role Playing*yaitu: (1) Penerapan *Role Playing*membuat siswa senang mengikuti pembelajaran, (2) Penerapan *Role Playing*membuat siswa mudah memahami materi, (3 Penerapan *Role Playing* membuat siswa tertantang dengan tugas yang diberikan, (4) Penerapan *Role Playing*membuat siswa memperoleh manfaat dari diskusi kelompok (5) Penerapan *Role Playing*mengefekifkan waktu pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumen dalam penelitian ini adalah daftar nilai siswa sebelum penelitian dan selama penelitian yaitu nilai tes akhir, hasil pengamatan observer selama siswa melaksanakan kegiatan bermain peran, kerja kelompok dan presentasi, hasil pekerjaan siswa dan dokumen peningkatan nilai siswa.

4. Dialog

Dialog dalam penelitian ini diperlukan untuk melengkapi informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran dan partisipasi siswa. Dialog juga diperlukan untuk *cross check*

apabila ada hal-hal yang tidak dapat atau kurang jelas diamati pada saat observasi.

Teknis Analisis Data

Indikator ketuntasan hasil belajar siswa adalah bila siswa telah mencapai 75 % nilai maksimal sedangkan Indikator ketuntasan hasil belajar kelas adalah bila terdapat 80 % siswa telah belajar tuntas.

1. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut: jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi jumlah siswa dikalikan 100%.

2. Untuk lembar observasi

a. Lembar observasi pengelola Metode *Role Playing*

Untuk menghitung lembar observasi pengelolaan metode pembelajaran kooperatif model *Role Playing* digunakan rumus sebagai berikut: pengamat 1 ditambah pengamat 2 dibagi 2.

b. Lembar observasi aktifitas guru dan siswa

Untuk menghitung lembar observasi aktifitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut : nilai *role playing* dibagi jumlah rata-rata dikalikan 100%.

Rencana Tindakan

Siklus ke-1

Tahap Perencanaan (Planning), mencakup: 1) Menganalisis Silabus/Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan**.** 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. 3) Merancang model pembelajaran individu. 4) Mendiskusikan penerapan model pembelajaran interaktif. 5) Menyiapkan instrumen (angket, pedoman observasi, tes akhir). 6) Menyusun kelompok belajar peserta didik. 7) Merencanakan tugas kelompok.

Tahap Melakukan Tindakan (Action), mencakup : 1) Melaksanakan langkah-langkah sesuai perencanaan. 2) Menerapkan model pembelajaran individu. 3) Melakukan pengamatan terhadap setiap langkah-langkah kegiatan sesuai rencana. 4) Memperhatikan alokasi waktu yang ada dengan banyaknya kegiatan yang dilaksanakan. 5) Mengantisipasi dengan melakukan solusi apabila menemui kendala saat melakukan tahap tindakan.

Tahap Mengamati (observation), mencakup: 1) Melakukan diskusi dengan guru Ketrampilan dengan teman sejawat maupun dalam kelompok MGMP Ketrampilan dan kepala sekolah untuk rencana observasi. 2) Melakukan pengamatan terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing*yang dilakukan guru kelas VI**.** 3) Mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi saat penerapan model *Role Playing.* 4) Melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang kelemahan-kelemahan atau kekurangan yang dilakukan guru serta memberikan saran perbaikan untuk pembelajaran berikutnya.

Tahap refleksi (Reflection), mencakup: 1) Menganalisis temuan saat melakukan observasi pelaksanaan observasi. 2) Menganalisis kelemahan dan keberhasilan guru saat menerapkan model *Role Playing*dan mempertimbangkan langkah selanjutnya. 3) Melakukan refleksi terhadap penerapan model *Role Playing*. 4) Melakukan refleksi terhadap kreativitas peserta didik dalampembelajaran Ketrampilan. 5) Melakukan refleksi terhadap hasil belajar peserta didik.

Siklus ke-2

Tahap Perencanaan (Planning), mencakup: 1) Mengevaluasi hasil refleksi, mendiskusikan, dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya. 2) Mendata masalah dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran. 3) Merancang perbaikan berdasarkan refleksi siklus 1.

Tahap Melakukan Tindakan (Action), mencakup: 1) Melakukan analisis pemecahan masalah. 2) Melaksanakan tindakan perbaikan dengan menggunakan penerapan model *Role Playing*

Tahap Mengamati (observation), mencakup: 1) Melakukan pengamatan terhadap penerapan model *Role Playing.* 2) Mencatat perubahan

yang terjadi. 3) Melakukan diskusi membahas masalah yang dihadapi saat pembelajaran dan memberikan balikan.

Tahap Refleksi (Reflection), mencakup: 1) Merefleksikan proses pembelajaran *Role* Playing. 2) Merefleksikan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model *Role* Playing. 3) Menganalisis temuan dan hasil akhir penelitian. 4) menyusun rekomendasi.

Siklus ke-3

Tahap Perencanaan (Planning), mencakup: 1) Mengevaluasi hasil refleksi, mendiskusikan, dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya. 2) Mendata masalah dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran. 3) Merancang perbaikan berdasarkan refleksi siklus 2.

Tahap Melakukan Tindakan (Action), mencakup:1) Melakukan analisis pemecahan masalah. 2) Melaksanakan tindakan perbaikan dengan menggunakan penerapan model *Role Playing*

Tahap Mengamati (observation), mencakup: 1) Melakukan pengamatan terhadap penerapan model *Role Playing.* 2) Mencatat perubahan yang terjadi. 2) Melakukan diskusi membahas masalah yang dihadapi saat pembelajaran dan memberikan balikan.

Tahap Refleksi (Reflection), mencakup: 1) Merefleksikan proses pembelajaran *Role Playing.* 2) Merefleksikan hasil belajar peserta didik dengan penerapan model *Role* Playing. 3) Menganalisis temuan dan hasil akhir penelitian. 4) menyusun rekomendasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Siklus 1 (tiga pertemuan)

Siklus 1 terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing)*, dan refleksi (*reflecting*), serta *Replanning*, seperti berikut ini:

Perencanaan (*Planning*) : 1) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan menerapkan Metode *Role Playing*. 2) Membuat RPP dengan pembelajaran yang menerapkan Metode *Role Playing***.** 3. Menyiapkan materi pembelajaran**.** 4. Membuat instrumen yang akan digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas**.** 5. Menyusun alat evaluasi pembelajaran

Pelaksanaan (*Acting*) :

Pada awal pelaksanaan siklus 1, belum sesuai dengan yang telah direncanakan. Hal ini disebabkan: 1) Sebagian kelompok belum terbiasa dengan kondisi belajar bersama dalam satu kelompok. 2) Sebagian kelompok belum memahami langkah – langkah pembelajaran dengan menerapkan Metode *Role Playing*

Cara mengatasi masalah diatas, dilakukan upaya sebagai berikut : 1) Guru dengan intensif memberi pengertian kepada siswa kondisi dalam belajar kelompok, kerjasama dalam kelompok, keikutsertaan setiap siswa dalam kelompok. 2) Guru membantu kelompok – kelompok yang belum memahami langkah– langkah pembelajaran dengan menerapkan Metode *Role Playing*

Pada akhir siklus 1 dari hasil pengamatan guru dan kolaborasi dengan teman sejawat dapat disimpulkan : 1) Siswa mulai terbiasa dengan kondisi belajar kelompok. 2) Siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran dengan menerapkan Metode *Role Playing*

Observasi dan Evaluasi *(Observation and Evaluation)*

Hasil belajar siswa kelas VI pada akhir siklus 1 dalam PBM IPA materi "Sistem Tata Surya" adalah : 4 siswa mendapat nilai 60; 1 siswa mendapat nilai 64; 14 siswa mendapat nilai 65; 1 siswa mendapat nilai 68; 3 siswa mendapat nilai 70; 3 siswa mendapat nilai 75; dan 4 siswa mendapat nilai 80. Nilai rata-rata 72.

1. Jumlah nilai hasil belajar siswa di kelas VI sebelum penerapan ***Role Playing*** = 1.815 dengan rata – rata nilai 65. Hasil perhitungan ini jika dikonsultasikan dengan Pedoman Analisis Hasil Belajar di Raport, maka nilai sebelum penerapan Metode *Role* ***Playing*** interval 55 – 74 dengan kategori **Cukup (C)**. Dengan demikian dapat dianalisis bahwa Hasil Belajar siswa kelas VIpada mata pelajaran IPAmateri "Sistem Tata Surya" semester genap tahun pelajaran 2017/2018 sebelum guru menerapkan Metode *Role* ***Playing*** mencapai nilai rata – rata 65 dengan kategori **Cukup.**

2. Jumlah nilai hasil belajar siswa di kelas VI pada siklus I setelah penerapan Metode *Role **Playing*** = 2.138 dengan rata – rata nilai 72. Hasil perhitungan ini jika dikonsultasikan dengan Pedoman Analisis Hasil Belajar, maka nilai pada siklus I setelah penerapan Metode *Role **Playing*** interval 72– 80 dengan kategori**Cukup (C)**.
3. Dengan demikian dapat dianalisis bahwa Hasil Belajar siswa kelas VIpada mata pelajaran IPAmateri "Sistem Tata Surya" semester genap tahun pelajaran 2017/2018 setelah guru menerapkan Metode *Role **Playing*** mencapai nilai rata – rata 72 dengan kategori juga **Cukup (C).** Ada kenaikan nilai rata – rata hasil belajar siswa kelas VI dari sebelum penerapan Metode *Role **Playing*** memperoleh rata – rata nilai 65 menjadi 72 naik 7 angka.
4. Hasil Observasi aktivitas guru dalam PBM selama siklus 1 dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada siklus 1 masih tergolong rendah dengan perolehan skor 17 atau 68% sedangkan Skor maximum nya adalah 75. Hal ini terjadi karena, guru lebih banyak ceramah dengan berdiri didepan kelas, memberikan teori saja dan kurang memberikan pengarahan, bimbingan kepada siswa di masing – masing kelompok.
5. Hasil Observasi kuisioner siswa penerapan Metode *Role **Playing*** pada siklus 1 tergolong masih belum berhasil dengan memperoleh rata – rata frekuensi 23 atau 65% sedangkan frekuensi maximumnya 34. Hal ini terjadi karena siswa mulai termotivasi, mulai merasa senang dengan melaksanakan pembelajaran dengan penerapan Metode *Role **Playing.***

Refleksi dan Perencanaan Ulang (*Reflecting and Replanning*)

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 adalah sebagai berikut : 1) Meningkatnya Hasil belajar siswa kelas VIpada mata pelajaran IPA materi"Sistem Tata Surya" di SD Negeri Blukonsemester genap tahun pelajaran 2017/2018 sebelum menerapkan Metode *Role **Playing*** memperoleh rata – rata nilai 65 dengan kategori cukup meningkat menjadi 72 dengan kategori juga baik, naik 7 angka. 2) Guru belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran yang mengarah kepada penerapan Metode *Role **Playing*** . Hal ini diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam PBM hanya mencapai 68%. 3) Hasil observasi kuisioner siswa penerapan Metode *Role **Playing*** pada pembelajaran IPApada siklus 1, tergolong belum berhasil yakni , rata – rata nilai yang diperoleh 23 atau 65%. 4) Masih ada kelompok yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan waktu yang telah ditentukan. Hal ini karena ada anggota kelompok tersebut kurang serius dalam belajar. 5) Masih ada kelompok yang kurang mampu dalam mempresentasikan hasil diskusinya.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus 1, maka pada pelaksanaan siklus ke 2 dapat dibuat perencanaan sebagai berikut: 1) Memberikan motivasi kepada setiap kelompok agar lebih aktif lagi dalam belajar dan bekerja dalam kelompoknya. 2) Lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. 3) Memberi penghargaan / pujian (*reward*) kepada individu / kelompok yang berhasil dengan baik.

Siklus 2 (tiga pertemuan)

Perencanaan (*Planning*)

Planning pada siklus 2, berdasarkan replanning siklus 1, yaitu : 1) Memberikan motivasi kepada setiap kelompok agar lebih aktif lagi dalam belajar dan bekerja dalam kelompoknya. 2) Lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. 3) Memberi penghargaan atau pujian (*reward*). 4) Membuat perangkat pembelajaran dengan penerapan Metode *Role Playing*lebih mudah dipahami oleh siswa

Pelaksanaan *(Acting)* : 1) Suasana pembelajaran sudah mengarah kepada pembelajaran dengan penerapan Metode *Role Playing*. Tugas yang diberikan guru kepada masing – masing kelompok dengan lembar tugas kerja akademik dapat dikerjakan dengan baik. Siswa dalam masing – masing kelompok telah menunjukkan saling membantuuntuk menguasai materi pelajaran yang telah diberikan melalui diskusi sesama teman dalam satu kelompok. 2) Sebagian besar siswa telah termotivasi untuk

bertanya dan menanggapi suatu presentasi dari kelompok lain. 3) Suasana pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif, kreatif dan menye-nangkan sudah mulai tercipta didalam kelas.

Observasi dan Evaluasi *(Observation and Evaluation)*

Hasil belajar siswa kelas VI dalam PBM IPA materi "Sistem Tata Surya" dapat dilihat pada perolehan hasil belajar siswa kelas viprosesbelajar mengajar ipa penerapan metode *role playing* siklus 2 sebagai berikut : 4 siswa mendapat nilai 65; 1 siswa mendapat nilai 68; 11 siswa mendapat nilai 70; 1 siswa mendapat nilai 72; 6 siswa mendapat nilai 75; 3 siswa mendapat nilai 80; dan 4 siswa mendapat nilai 85. Nilai rata-rata 82.

1. Jumlah nilai hasil belajar siswa di kelas VI pada siklus II dengan penerapan Metode *Role **Playing*** = 2.688 dengan rata – rata nilai 82. Hasil perhitungan ini jika dikonsultasikan dengan Pedoman Analisis Hasil Belajar, maka nilai pada siklus II dengan penerapan Metode *Role Playing*interval 75 – 85 dengan kategori **Baik** (B).
2. Dengan demikian dapat dianalisis bahwa Hasil Belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA materi pembelajaran "Sistem Tata Surya" semester genap tahun pelajaran 2017/2018 pada siklus II, setelah guru menerapkan Metode *Role Playing* meningkat yaitu naik 10 angka dari siklus I yaitu menjadi 82 dengan kategori **Baik (B**).
3. Hasil Observasi aktivitas guru dalam PBM pada siklus 2, tergolong sedang. Hal ini berarti mengalami perbaikan dari siklus 1. Dari skor maximal 25 skor yang diperoleh adalah 21 atau 84%.
4. Hasil observasi kuisioner siswa penerapan Metode *Role Playing* terhadap materi pembelajaran IPApada siklus ke 2, tergolong berhasil yakni, rata – rata nilai yang diperoleh adalah 29 atau 85%.

Refleksi dan Perencanaan Ulang (*Reflecting and Replaning*)

Adapun keberhasilan yang diperoleh selama siklus 2 ini adalah sebagai berikut :1) Meningkatnya Hasil belajar siswa kelasVI pada mata pelajaran IPA materi "Sistem Tata Surya" di SD Negeri Blukonsemester genap tahun pelajaran 2017/2018 menerapkan Metode *Role Playing* pada siklus I memperoleh rata – rata nilai 72 dengan kategori **cukup** meningkat menjadi 82 dengan kategori **baik**. Berarti prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat 10 angka. 2) Meningkatnya aktivitas guru, karena guru secara intensif selalu membimbing siswa saat mengalami kesulitan dalam PBM, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dalam PBM meningkat dari 68% pada siklus 1, menjadi 84% pada siklus ke kedua. 3) Meningkatnya hasil kuisioner siswa dalam melaksanakan Metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPA berdasarkan hasil kuisioner pada siklus 1 rata – rata nilai yang diperoleh 27 atau 79% dan pada siklus 2 meningkat menjadi rata – rata frekuensi 29 atau 85% meningkat menjadi 6%.

Siklus 3 (dua pertemuan)

Perencanaan (*Planning*)

Planning pada siklus 3 berdasarkan replanning siklus 2, yaitu: 1) Memberikan motivasi kepada masing – masing kelompok agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran dengan penerapan Metode *Role Playing*. 2) Lebih intensif lagi membimbing siswa / kelompok yang mengalami kesulitan. 3) Selalu memberikan penghargaan atau pujian (*reward*) kepada siswa / kelompok yang berhasil dengan baik.

Membuat perangkat pembelajaran untuk diskusi kelompok dengan menggunakan pembelajaran dengan penerapan Metode *Role Playing*

Pelaksanaan *(Acting)* : 1) Hasil belajar siswa dikelasVI semakin meningkat, siswa merasa termotivasi untuk bersaing mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari siswa lain. 2) Suasana pembelajaran yang aktif dan efektif serta menyenangkan sudah mulai tercipt. 3) Suasana pembelajaran sudah lebih mengarah kepada pembelajaran dengan penerapan Metode *Role Playing*. Tugas memerankan materi system tata surya yang diberikan guru kepada masing–masing kelompok telah mampu dikerjakan dengan lebih baik lagi. Siswa dalam kelom-poknya masing – masing telah menunjukkan kekompakkan, saling membantu untuk menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan melalui diskusi dan tanya jawab

secara interaktif antar sesama anggota kelompok. Siswa semakin kelihatan lebih termotivasi, lebih antusias mengikuti PBM IPA.

Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

Hasil belajar siswa kelas VI dalam PBM IPAmateri "Sistem Tata Surya" pada siklus 3 adalah : 6 siswa mendapat nilai 75; 7 siswa mendapat nilai 80; 8 siswa mendapat nilai 85; 5 siswa mendapat nilai 90; dan 4 siswa mendapat nilai 95. Nilai rata-rata 91.

1. Jumlah nilai hasil belajar siswa di kelas VI pada siklus 3 dengan penerapan Metode *Role Playing* = 2.898 dengan rata – rata nilai 91. Hasil perhitungan ini jika dikonsultasikan dengan Pedoman Analisis Hasil Belajar, maka nilai pada siklus 3 dengan penerapan Metode *Role Playing* interval 85 – 95 dengan kategori **Amat Baik** (A).
2. Dengan demikian dapat dianalisis bahwa Hasil Belajar siswa kelasVI pada mata pelajaran IPAmateri "Sistem Tata Surya" semester genap tahun pelajaran 2017/2018 pada siklus 3, setelah guru menerapkan Metode *Role Playing* meningkat yaitu naik 11 angka dari siklus 2 yaitu menjadi 91 dengan kategori **Amat Baik (a**).
3. Hasil Observasi aktivitas guru dalam PBM pada siklus 3, tergolong tinggi. Hal ini berarti mengalami peningkatan dari siklus 2. Dari skor maximal 25 skor yang diperoleh adalah 22 atau 88%.
4. Hasil observasi hasil kuisioner pada siklus 3, pembelajaran ipa tergolong sangat berhasil karena memiliki rata – rata frekuensi 31 atau 91%

Refleksi (*reflecting*)

Adapun keberhasilan yang diperoleh selama siklus ke 3 ini adalah sebagai berikut : 1) Meningkatnya hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPAmateri "Sistem Tata Surya" di SD Negeri Blukonsemester genap tahun pelajaran 2017/2018 menerapkan Metode *Role **Playing*** pada siklus 2memperoleh rata – rata nilai 82 dengan kategori **baik** meningkat menjadi 91 dengan kategori **amat baik.** Berarti hasil belajar siswa dari siklus 2 ke siklus 3 meningkat 10 angka. 2) Meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatnya suasana pembelajaran yang mengarah kepada penerapan Metode *Role **Playing***. Guru selalu intensif membimbing siswa, terutama saat siswa mengalami kesulitan dalam PBM. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dalam PBM meningkat dari 82% pada siklus 2 menjadi 91% pada siklus 3. 3. Meningkatnya hasil kuisioner siswa dalam melaksanakan Metode *Role **Playing***pembelajaran IPAdari rata – rata nilai 82% pada siklus 2, menjadi 91% pada siklus 3.

Pembahasan

Hasil penelitian dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3, menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru dalam PBM, hasil kuisioner siswa penerapan Metode *Role Playing* pada pembelajaran IPA di kelas VI di SD Negeri Blukon, serta hasil belajar pada materi Sistem Tata Suryaselalu mengalami peningkatan.

Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa VI di SD Negeri Blukonselama PBM IPA materi "Sistem Tata Surya" dari siklus 1, 2 dan siklus 3 dengan menerapkan Metode *Role Playing* adalah sebagai berikut :

Siklus I : Hasil belajar siswa kelas VI pada akhir siklus 1 dalam PBM IPA materi "Sistem Tata Surya" adalah : 4 siswa mendapat nilai 60; 1 siswa mendapat nilai 64; 14 siswa mendapat nilai 65; 1 siswa mendapat nilai 68; 3 siswa mendapat nilai 70; 3 siswa mendapat nilai 75; dan 4 siswa mendapat nilai 80. Nilai rata-rata 72.

Siklus II : Hasil belajar siswa kelas VI dalam PBM IPA materi "Sistem Tata Surya" pada siklus 2 adalah : 4 siswa mendapat nilai 65; 1 siswa mendapat nilai 68; 11 siswa mendapat nilai 70; 1 siswa mendapat nilai 72; 6 siswa mendapat nilai 75; 3 siswa mendapat nilai 80; dan 4 siswa mendapat nilai 85.Nilai rata-rata 82.

Siklus III : Hasil belajar siswa kelas VI dalam PBM IPA materi "Sistem Tata Surya" pada siklus 3 adalah : 6 siswa mendapat nilai 75; 7 siswa mendapat nilai 80; 8 siswa mendapat nilai 85; 5 siswa mendapat nilai 90; dan 4 siswa mendapat nilai 95. Nilai rata-rata 91.

Dari data diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri Blukon pada mata pelajaran IPAmateri "Sistem Tata Surya" dengan menerapkan Metode *Role*

Playing selalu mengalami peningkatan. Mayoritas siswa telah menguasai materi pembelajaran IPAmateri Sistem Tata Suryayang diberikan guru. Hal ini dapat dilihat dari data diatas hasil belajar siswa meningkat dari rata – rata 65 sebelum menerapkan Metode *Role* ***Playing*** menjadi 72 pada siklus ke I dan meningkat lagi menjadi 82 pada siklus II dan menjadi 91pada siklus III dengan kategori **Amat Baik (A).**

KESIMPULAN DA SARAN

Kesimpulan

1. Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VIdi SD Negeri Blukonpada semester Genap tahun pelajaran 2017/2018. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui evaluasi/test formatif dengan rata-rata nilai ketuntasan siswa meningkat dari 65 pada siklus I menjadi 72 pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 91 pada siklus III
2. Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan prosentase keaktifan siswa pada siklus I sebesar 59,46% meningkat pada siklus II sebesar 81,02% meningkat pada siklus III menjadi 91,59%.

Saran

1. Metode Pembelajaran *Role Playing*dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun demikian dalam praktek guru harus bisa memilih materi yang tepat sehingga pelaksanaannya dapat lebih maksimal dan berdayaguna.
2. Proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan adalah hal yang semestinya diciptakan oleh guru dalam membimbing dan memberi penguatan kepada siswa di kelas. Metode Pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyanto. 2008. *Psikoligi Belajar*. Jakarta: PT. Reneka Cipta.

Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dhieni, Nurbiana. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas terbuka.

Djamarah, Syaiful. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta

Moejono Hasiban.2012.*Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pers.

Nur Azizah, dan Yuli Kurniawati. 2013. *Metode Bermain Peran Pada Anak*., Semarang: Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies http://journal.unnes.ac.id/ sju/index.php/ijeces

Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. BumiAksara. Jakarta.

Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono.2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta: PT Indeks.