

Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Rantai Makanan Kelas 5 SD Negeri 060924 Medan Amplas

Nur Fadhilah Nasution¹, Dalimawaty², Intan Afriwani³, Sutarini⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

e-mail: nurfadhilahnasution22@gmail.com¹, dalimawatykadir@umnaw.ac.id²,
intanputri014@gmail.com³, sutarini@umnaw.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi rantai makanan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). sampel penelitian ini dengan menggunakan kelas V-A sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian ini observasi, wawancara dan tes. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai pra siklus menunjukkan bahwa dari total 32 siswa, 7 siswa tuntas (25%) dan 25 siswa tidak tuntas (82%). Nilai siklus I hasil presentase guru 57% dan hasil presentase 39% dapat diketahui bahwa 12 siswa yang tuntas belajar dan 20 yang tidak tuntas belajar. Dan pada siklus II presentase aktivitas guru 81% dan hasil presentase siswa 84% pada proses siklus II menunjukkan bahwa 75% (20 siswa) yang sudah mencapai KKTP yang telah di tentukan hal ini terlihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes by using the Role Playing method on the food chain material. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR). The sample of this study used class V-A as many as 32 students. The data collection techniques for this study were observation, interviews and tests. Based on the results of the study, the pre-cycle value showed that out of a total of 32 students, 7 students completed (25%) and 25 students did not complete (82%). The value of cycle I, the teacher's percentage result was 57% and the percentage result was 39%, it can be seen that 12 students completed learning and 20 did not complete learning. And in cycle II, the teacher's activity percentage was 81% and the student's percentage result was 84%. In the cycle II process, it showed that 75% (20 students) had achieved the KKTP that had been determined, this can be seen from the enthusiasm of students in the learning process so that they get maximum results.

Keyword: *Role Playing Method, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses membentuk generasi bangsa berkualitas dan mampu mengikuti daya saing bangsa, pendidikan tidak hanya terbatas pada proses kelembagaan, akan tetapi proses pola asuh, akademik bahkan kultur budaya sangat berpengaruh. Pendidikan menjadi tiang tombak perjuangan untuk peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan yang berguna untuk menopang kehidupan di masa mendatang

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal tersebut

menunjukkan bahwa pemerintah berupaya memperbaiki kualitas pendidikan sehingga mampu bersaing dengan negara maju lainnya.

Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum. Kurikulum merupakan alat yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga bisa dikatakan bahwa kurikulum merupakan rujukan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan atau kemerdekaan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan diterapkannya kurikulum ini maka kegiatan belajar mengajar akan lebih optimal dan peserta didik memiliki waktu yang lebih banyak untuk meningkatkan kualitas dan potensi dalam dirinya.

Perubahan yang terjadi dalam kurikulum merdeka mulai dari proses perencanaan, implementasi hingga evaluasi pembelajaran yang semulanya bersifat terpadu dan menggunakan pendekatan tematik namun pada kurikulum merdeka setiap mata pelajaran dipisahkan kembali kecuali dengan mata pelajaran IPA dan IPS yang diintegrasikan menjadi satu yang disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sedangkan untuk pembelajaran IPA di semester ganjil dan untuk pembelajaran IPS di semester genap.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Dalam proses pembelajaran IPA, siswa diberikan kesempatan untuk memicu keingintahuan ilmiah mereka, mengembangkan kemampuan untuk mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban berdasarkan bukti atas fenomena alam. Ilmu alam adalah ilmu yang bersifat khusus, yaitu mengkaji fenomena alam yang nyata, baik yang berupa realitas maupun peristiwa, dan hubungan sebab-akibatnya.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di kelas V SD Negeri 060924 Medan Amplas ternyata masih banyak terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA, khususnya materi rantai makanan.⁷ Sehingga hasil nilai yang didapatkan masih jauh dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di bawah 75. Dengan rata-rata 56 dan ketuntasan sebesar 20% (10 dari 32 siswa). Hal ini dilanjutkan, dari hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada siswa kelas V, penyebab ketidak pahaman siswa karena pembelajaran kurang menarik dan membosankan⁸ serta jarang menggunakan model pembelajaran yang relevan. Kemudian peneliti juga melakukan wawancara kepada walikelas V, ketidak pahaman siswa dalam memahami isi materi karena kurangnya hasil belajar siswa, kurangnya perhatian orang tua terhadap anak, dan minat dalam praktek pembelajaran yang kurang, oleh karena itu guru berharap perlu adanya inovasi metode belajar yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan adanya yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan masalah tersebut, peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *role playing* (bermain peran). Model *role playing* merupakan model yang di rekomendasikan di dalam kurikulum merdeka karena melibatkan peserta didik aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Model *role playing* merupakan pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dimana siswa dibimbing untuk memerankan tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa dalam bentuk cerita sederhana. Metode belajar model *role paying* menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lainnya. Sebab metode belajar *model role playing* dengan sendirinya akan menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam bekerjasama dengan kelompok serta memberikan manfaat yang baik untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan judul “ Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD Negeri 060924 Medan Amplas”

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun yang dimaksud dengan penelitian tindakan menurut Sanjaya (2009, hlm. 26) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Dalam penelitian ini, hanya satu kelas yang digunakan, yaitu kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas, yang berfungsi sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi rantai makanan. Penelitian dilaksanakan penelitian ini ialah di SD Negeri 060924 Medan Amplas, yang terletak Jalan S.M Raja KM 5, 5, Harjosari 1, Harjosari I, Medan Amplas, Medan, Kota Medan, Sumatera Utara 20147. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli 2024. Populasi terdiri dari seluruh siswa kelas V yang berjumlah 32 siswa di SD Negeri 060924 peneliti mengambil sampel pada peserta didik di kelas V yang terdiri dari kelas V-A. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah penggunaan metode *Role Playing*. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar peserta didik

Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Data yang diolah dalam penelitian ini merupakan data pelaksanaan tindakan dan data hasil belajar siswa. Data yang pelaksanaan tindakan yang dimaksud pada penelitian ini mengenai proses penerapan metode *role playing*. Data pelaksanaan yang diperoleh dari lembar observasi dan pedoman wawancara. Sedangkan hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian aktivitas kegiatan belajar siswa dan tes tertulis. Adapun instrumen yang digunakannya adalah soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

a. Prasiklus

Adapun analisis ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan data hasil soal tes kognitif awal siswa kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas pada pembelajaran IPA. Hal ini menunjukan bahwa dari total 32 siswa, 7 siswa tuntas (25%) dan 25 siswa tidak tuntas (82%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai maksimal sehingga diharapkan dapat ditingkatkan pada pertemuan berikutnya.

b. Siklus I

Berdasarkan dari paparan masalah pada Pra siklus diatas, selanjutnya peneliti akan melakukan tidakan dalam penerapan model pembelajaran *role playing* untuk memperbaiki serta meningkatkan hasil belajar siswa kelas V- A di SD Negeri 060924 Medan Amplas

Observasi yang dilakukan pada saat tindakan adalah proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa pada proses penggunaan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) oleh peneliti Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat melihat keaktifan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	12	17	57%
Siswa	15	32	39%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi siklus I masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase guru 57% dan hasil presentase 39%. siklus I terhadap pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi rantai makanan dengan memakai *role playing*

maka selanjutnya dilakukan pada tahap refleksi, berdasarkan data pada siklus I dapat diketahui bahwa 12 siswa yang tuntas belajar dan 20 yang tidak tuntas belajar. Hal ini karena tahap pengetahuan dan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran berbeda dengan yang lain yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah. Peneliti menemukan kendala siswa dalam menyelesaikan proses pembelajaran.

c. Siklus II

Pada tahap perencanaan siklus II peneliti mempersiapkan Modul Ajar dengan mengikuti kurikulum yang di gunakan sekolah yaitu kurikulum Merdeka Belajar, materi yang di gunakan adalah rantai makanan. Kemudian peneliti menyediakan LKPD (lembar kerja peserta didik), menyediakan lembar observasi dan lembar tes kognitif siswa pada setiap pembelajaran. Dalam penelitian ini peserta didik dikatakan berhasil apabila nilai siswa sudah mencapai KKTP dengan nilai 75. Adapun hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti, dapat dilihat pada lampiran observasi guru dan siswa pada siklus II, hasil observasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus II Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Presentase
Guru	14	17	82%
Siswa	17	32	85%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan I selamaproses pembelajaran dapat dilihat pada tabel diatas, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran mendapatkan hasil dengan kriteria cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas guru 81% dan hasil presentase siswa 84%. Berdasarkan dari hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada proses siklus II menunjukan bahwa 75% (20 siswa) yang sudah mencapai KKTP yang telah di tentukan hal ini terlihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

d. Analisis data rekapitulasi hasil belajar

Dari hasil dapat diketahui bahwa hasil belajar IPA siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dengan hasil presentasi yang diharapkan yaitu 80% siswa yang memperoleh nilai sangat bagus dalam peningkatan hasil belajar siswa di kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas. Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas V-A dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa, Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	Jumlah	Nilai Rata-Rata
Pre Tes	7	25%	25	82%	710	47
Siklus I	12	26%	20	75%	765	60
Siklus II	20	75%	12	36%	1.125	80

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V-A di SD Negeri 060924 Medan Amplas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada materi rantai makanan dikelas V-A di SD Negeri 060924 Medan Amplas, jenis penelitian yang digunakan pada peneliti ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dimulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus dapat dilihat bahwa bahwa hasil belajar siswa sangat rendah, karena kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Hasil observasi siklus I masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase guru 57% dan hasil presentase 39%. siklus I terhadap pembelajaran ilmu pengetahuan alam materi rantai makanan dengan memakai *role playing* maka selanjutnya dilakukan pada tahap refleksi, berdasarkan data pada siklus I dapat diketahui bahwa 12 siswa yang tuntas belajar dan 20 yang tidak tuntas belajar. Hal ini karena tahap pengetahuan dan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran berdeda dengan yang lain yang menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah. Peneliti menemukan kendala siswa dalam menyelesaikan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel diatas, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran mendapatkan hasil dengan kriteria cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas guru 81% dan hasil presentase siswa 84%. Berdasarkan dari hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada proses siklus II menunjukan bahwa 75% (20 siswa) yang sudah mencapai KKTP yang telah di tentukan hal ini terlihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPA di kelas V-A dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II disebabkan karena prosedur yang ada dalam metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) sehingga siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup serta dapat memecahkan masalah yang ada dalam cerita tersebut dengan baik.

Kelebihan dari metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (1) Memberikan pemahaman siswa tentang pembelajaran mereka sendiri melalui bermain peran, (2) Membantu siswa untuk mengenali dan menafsirkan tempat mereka di dunia, (3) Bermain peran analog dapat membantu siswa untuk membuat konsep dalam pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, bahwa dengan penerapan model *role playing* pada pembelajaran IPA di kelas V-A dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II disebabkan karena prosedur yang ada dalam metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) sehingga siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup serta dapat memecahkan masalah yang ada dalam cerita tersebut dengan baik.

Hasil observasi siklus I masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase guru 57% dan hasil presentase 39% pada siklus I dapat diketahui bahwa 12 siswa yang tuntas belajar dan 20 yang tidak tuntas belajar. Dan pada siklus II dapat dilihat dari hasil presentase aktivitas guru 81% dan hasil presentase siswa 84%. Berdasarkan dari hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada proses siklus II menunjukan bahwa 75% (20 siswa) yang sudah mencapai KKTP yang telah di tentukan hal ini terlihat dari antusias siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal

DAFTAR PUSTAKA

- Agni, dkk, A Brilliant Idea The Champ Spirit Hukum, (Malang, UB Press, 2010). hlm.
- Ahmad, Pengaruh Penilaian kelas & model pembelajaran terhadap hasil belajar IPS (Malang:YPSMI,2020
- Ahmad Darlis, dkk, Pendidikan Bermasis Merdeka Belajar, *Analytica Islamica*, Volume 11, No. 2, Juli-Desember 2022, hlm. 395-396.
- Amin & Linda Yurike Susan, Model Pembelajaran Kontemporer,(Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM, 2022), hlm. 487.
- Dian Cahya, Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah, Skripsi, (Lampung: IAIN Metro, 2020), hlm. 72
- Dwi Puspitasari & Sujarwo, I, Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, Volume 3, No. 2, Desember 2021, hlm. 207.
- Eni Andari, Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Managemnent System (LMS), *Jurnal Pendidikan Profesi*, Volume 1, No. 2, 2022, hlm. 66-67.
- Ismawati Alidha, dkk, Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya, *Jurnal Pene Ilmiah*, Volume 1, No. 1 2016. hlm. 612.
- Julhadi, Hasil Belajar Peserta Didik, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021), hlm. 4
- Maspuja Yani, Penerapan Model Pembelajaranj Role Playing Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIN 8 Aceh Besar, Skripsi, (Banda Aceh, UIN Darussalam Banda Aceh, 2018), hlm. 68
- Mawaddah dan Sahna, Siswi Kelas V, Wawancara, (SDN 200223 Padangsidimpuan), 16 September 2023, Pukul 09.00 WIB
- Nelly Wedyaawati dan Yasinta Lisa, Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, (Yogyakarta: Budi Utama, 2019), hlm. 30.
- Nely Yunarti, Kesulitan dalam Pembelajaran IPA, *Jurnal Education*, Volume 7, No. 4, Oktober 2021. hlm. 4.
- Suryadi, Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Labuan, Skripsi, (Palu: IAIN Palu, 2019), hlm. 61.
- Yogi Nurfauzi, dkk, Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka, *Jurnal Education*, Volumen 6, No. 1, SeptemberDesember 2023, hlm. 220.