



## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Materi Daur Air

### *Improving Student Learning Outcomes by Using the Role Playing learning Model on Hydro Cycle Materials*

El Hajjah Samsiati<sup>1)</sup>, Burhan<sup>2)</sup>, Aris Armeth Daud Al Kahar<sup>3)</sup>\*

1) Madrasah Ibtidaiyah I Bombana, Sultra, Indonesia

2) Madrasah Ibtidaiyah I Bombana, Sultra, Indonesia

3) Prodi PGMI, FTIK, IAIN Manado, Indonesia

#### Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Siswa pada Materi Daur Air di MIN I Bombana. Model Pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu usaha peneliti guna meningkatkan hasil belajar siswa. Prosedur penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Sumber data adalah guru dan siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, serta tes tertulis pada tiap siklusnya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan berdasarkan hasil tes yang diberikan. Tes awal menunjukkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 63,38. Hasil rata-rata siswa pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,87 dengan ketuntasan klasikal sebesar 75% dan pada siklus II nilai rata-rata 86,26 dengan persentase ketuntasan klasikal 93,75%. Dengan demikian model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Role Playing*, Hasil Belajar

#### Abstract

*This research is a Classroom Action Research. The formulation of the problem in this study is whether the use of the Role Playing Learning Model can improve student learning outcomes on the Water Cycle Material at MIN I Bombana. The Role Playing Learning Model is an attempt by researchers to improve student learning outcomes. The procedure of this research consists of planning, implementing actions, observing, evaluating and reflecting. Sources of data are teachers and students. The research instrument used was an observation sheet, as well as a written test in each cycle. The results of this study indicate that student learning outcomes have increased based on the results of the tests given. The initial test showed the average score obtained by students was 63.38. The average student results in cycle 1 obtained an average value of 74.87 with classical completeness of 75% and in cycle II the average value of 86.26 with a percentage of classical completeness of 93.75%. Thus the Role Playing learning model can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Role Playing, Learning Outcomes.*

Disumbit (26-Mei), Direview (27-Mei), Diterima (09-Juni)

**How to Cite:** Samsiati, E. H., Burhan & Kahar, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Materi Daur Air. ***JEER: Journal of Elementary Educational Research***. Vol 2 (1): 29-36.

\*Corresponding author:

E-mail: [arisarmeth@yahoo.com](mailto:arisarmeth@yahoo.com)

## PENDAHULUAN

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan anak didik dikelas. (Zein, 2016) Kreatifitas dirangsang agar memberi kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kreatifitas siswa. Selain itu guru juga harus mengembangkan potensi anak. Menurut (Kahar, 2021) dalam masa anak, terjadi suatu proses perkembangan yang sangat komprehensif baik dalam hal perkembangan fisik, perubahan kognitif, perkembangan mental, perkembangan emosional, perkembangan sosial, maupun perkembangan moral. Salah satu kegiatan yang harus dilakukan guru adalah pemilihan dan penentuan metode yang seperti apa yang dapat dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran.

Materi daur air adalah adalah salah satu materi pada mata pelajaran IPA di kelas V MI. Menurut (Hamdani, 2015) Hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu: 1) Sikap rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar, 2) Proses : prosedur pemecahan masalah

melalui metode ilmiah yang meliputi penyusunan hipotesis, perancangan percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan, 3) Produk berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum, 4) aplikasi merupakan penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Pada mata pelajaran IPA terdapat materi daur air. Materi daur air bersifat empirik dan menjelaskan tentang realita gejala alamiah. Gejala gejala daur air (Hidrologi) berupa sirkulasi air dari atmosfer menuju ke bumi lalu kembali lagi ke atmosfer. (Sumiyati, 2016) Pembelajaran IPA khususnya materi daur air hendaknya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa agar mereka mampu memahami alam disekitarnya secara ilmiah.

Sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kinerja anggota anggota kelompok dalam menjalankannya, model pembelajaran *Role Playing* berfungsi mengaktifkan kreatifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kreatifitas tersebut berupa pelaksanaan penghayatan dan imajinasi siswa dalam memainkan suatu peran. Menurut (Basri, 2017) Role

playing adalah usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi.

Referensi mengenai Model Pembelajaran *Role playing* dan Materi daur air telah banyak lahir dari para pemikir dan pencipta produk keilmuan. Beberapa penelitian tersebut adalah (Mardalena, 2018) . Penelitian tersebut bertemakan “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh (Priatna, 2019). Tema penelitian yang diangkat adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan Model Pembelajaran menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dan dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Pada salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Bombana tepatnya Madrasah

Ibtidaiyah Negeri I Bombana, Setelah melakukan observasi, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran sehingga tidak mendukung terhadap keberhasilan pembelajaran. Beberapa permasalahan tersebut yakni siswa cenderung pasif, antusias dalam belajarnya kurang, kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran kurang, sehingga siswa di kelas banyak mengobrol dan tidak memperhatikan penjelasan materi khususnya pada mata pelajaran IPA Materi daur air. Setelah melakukan analisis terhadap model pembelajaran *Role Playing* dan juga didasarkan pada peneliti-peneliti terdahulu, penulis berkeyakinan model pembelajaran akan mampu mengembangkan hasil belajar siswa. Dari penjelasan yang telah dipaparkan tersebut makapenulis mengambil judul “Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model pembelajaran *Role Playing* pada Materi Daur Air”

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun pelaksanaan tindakan penelitian dikemukakan Menurut Arikunto dalam (Suyadi, 2010) ada empat langkah dalam

melakukan Penelitian Tindakan Kelas yaitu :

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan tindakan
- c. Pengamatan
- d. Refleksi

### B. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dengan Observasi, Tes, Dokumentasi.

### C. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan oleh peneliti ini Lembar Observasi, Tes Tertulis.

### D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dibagi menjadi dua macam teknik, yakni teknik analisis data secara kualitatif dan teknik analisis data secara kuantitatif, teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus statistik dalam mengelolah data. Teknik analisis data kualitatif menggunakan analisis kualitatif atau nonstatistik.

### E. Indikator Keberhasilan Tindakan

Sebagai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dalam meningkatkan hasil belajar IPA adalah apabila pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran mencapai nilai 70 keatas , maka siswa telah dinyatakan mencapai ketuntasan secara perorangan, dan apabia tingkat

pemahaman siswa terhadap materi pelajaran mencapai 80%, maka siswa dinyatakan telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal dalam hal ini penelitian tindakan kelas ini telah berhasil. Ketuntasan apabila suatu kelas telah mencapai skor 85% dari jumlah yang tuntas atau dengan KKM 65 maka kelas tersebut dikatakan tuntas, dengan rumus. Menurut (Syahrilfuddin, 2011)

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100$$

Ket:

KK = Persentase ketuntasan belajar secara klasikal

JT =Jumlah siswa yang tuntas dan

JS = Jumlah siswa seluruhnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pelaksanaannya, penelitian Tindakan kelas di lakukan dengan tiga tahapan. Tahapan pertama dilakukan dengan melakukan tes awal tanpa menggunakan *treatment* model pembelajaran *Role Playing*. Selanjutnya peneliti menggunakan model pembelajaran baru yang dilkukan pada dua siklus selanjutnya. Penelitian ini dilakukan di MIN I Bombana dengan total jumah subjek penelitian adalah 16 siswa terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

### A. Hasil Tindakan Pra Siklus

Dalam pra siklus ini belum menggunakan metode yang akan di tawarkan pada guru, sehingga pelajaran yang digunakan masih murni belum tercampur dengan model pembelajara *Role Playing*. Selanjutnya peneliti mengadakan tes awal dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Daur Air. Hasil tes awal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Hasil Tes Awal**

No	Nama	Nilai
1	Aa	70
2	ASR	<b>59</b>
3	Ma	70
4	Sr	<b>63</b>
5	Im	72
6	DA	80
7	MAA	<b>64</b>
8	An	79
9	Sa	<b>69</b>
10	MA	<b>65</b>
11	Fn	<b>65</b>
12	An	<b>63</b>
13	MS	<b>59</b>
14	Sn	79
15	Rn	<b>61</b>
16	IF	<b>65</b>
	<b>Jumlah</b>	1014
	<b>Rata-rata</b>	63,38
	<b>Ketuntasan klasikal</b>	37,5%

Berdasarkan hasil tes awal banyak siswa yang belum tuntas. Adapun siswa yang tuntas yaitu berjumlah 6 orang atau dengan rata-rata sebesar 63,38 dan ketuntasan klasikal 37,5% sebelum

menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan demikian guru merencanakan untuk melanjutkan pelajaran dengan model yang berbeda yaitu model pembelajaran *Role Playing*.

### B. Hasil Tindakan Siklus I

Pada tahap ini siswa telah siap belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* selanjutnya kegiatan Siklus I dilakukan dengan skenario pembelajaran yang telah di buat. Dari tahap siklus I ini, peneliti mendapatkan hasil observasi aktivitas Guru, Hasil observasi aktivitas siswa dan juga mendapatkan nilai dr hasil tes pada percobaan pertama di siklus I.

Dari hasil observasi Kegiatan mengajar guru pada siklus I belum terlalu memuaskan. Terbukti dengan dilaksanakannya pengamatan oleh observer, peneliti memperoleh skor 25 dengan persentase 62,5%. Pada siklus I beberapa poin didapatkan oleh peneliti berkategori kurang dan cukup. Kegiatan guru yang masih kurang optimal adalah guru belum memberikan perhatian kepada siswa yang mengalami kesulitan untuk mengajukan masalah dan juga guru belum terlalu memotivasi siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Sedangkan Pada aktivitas Siswa siklus I, siswa masih kurang aktif dan

canggung dalam mengajukan pertanyaan, mengeluarkan pendapat, ide dan gagasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa baik secara individu maupun kelompok masih dalam kategori kurang dengan skor 24 atau persentase 60%.

Setelah mendapatkan hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, peneliti melanjutkan kegiatan dengan melaksanakan tes guna melihat hasil belajar siswa. Hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Hasil Tes Siklus I**

No	Nama	Nilai
1	Aa	75
2	ASR	<b>69</b>
3	Ma	75
4	Sr	74
5	Im	78
6	DA	85
7	MAA	<b>68</b>
8	An	83
9	Sa	74
10	MA	76
11	Fn	78
12	An	<b>69</b>
13	MS	74
14	Sn	81
15	Rn	<b>69</b>
16	IF	70
	<b>Jumlah</b>	1198
	<b>Rata-rata</b>	74,87
	<b>Ketuntasan klasikal</b>	75%

Berdasarkan pada tabel di atas bahwa hasil tes siklus 1 menunjukkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran daur Air mengalami peningkatan dari tes awal siswa. Pada siklus I jumlah siswa yang

memperoleh nilai  $\geq 70$  sebanyak 12 orang atau sebesar 74% lebih tinggi dibandingkan tes pra siklus hanya sebesar 37,5%. Penelitian ini dilanjutkan dengan tindakan siklus II karena indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) ini belum tercapai sepenuhnya.

### C. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi, evaluasi dan refleksi pada tindakan siklus 1, maka peneliti merencanakan dan melaksanakan tindakan pada siklus II. Kelemahan-kelemahan selama pelaksanaan tindakan siklus 1 akan diperbaiki pada siklus II ini dengan harapan agar pemahaman siswa terhadap pembelajaran Daur Air dapat ditingkatkan.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II kembali diawali dengan mengkaji hasil observasi aktivitas guru. Hasil tersebut mendapatkan penilaian yang lebih baik. Penilaian berkuat pada kategori baik dan sangat baik. Hal ini sangat berbeda dengan yang didapatkan pada siklus I sehingga dalam siklus II ini aktivitas Guru memperoleh skor 32 atau 80%.

Layaknya pada pengamatan aktivitas guru disiklus II, hal yang serupa juga didapatkan pada pengamatan aktivitas siswa pada siklus II. Setelah dilakukan berbagai perbaikan dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa

meningkat dari siklus sebelumnya dengan skor 33 atau 82,5%.

Setelah melakukan analisis mengenai observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, peneliti kembali melakukan tes pada tahapan siklus II. Hasil yang didapatkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Hasil Tes Siklus II**

No	Nama	Nilai
1	Aa	90
2	ASR	91
3	Ma	89
4	Sr	87
5	Im	90
6	DA	92
7	MAA	76
8	An	90
9	Sa	86
10	MA	89
11	Fn	87
12	An	69
13	MS	80
14	Sn	98
15	Rn	80
16	IF	86
	<b>Jumlah</b>	1380
	<b>Rata-rata</b>	86,26
	<b>Ketuntasan secara klasik</b>	93,75%

Pada pelaksanaan tindakan siklus II ini telah menunjukkan kesempurnaan baik dari pihak guru maupun siswa. Guru telah melaksanakan skenario pembelajaran sepenuhnya. Siswa juga memperhatikan keaktifan siswa dan kekompakan mereka dalam belajar. Walaupun masih ada siswa yang belum mampu mengemukakan

pendapatnya ketika ditanya oleh guru namun mereka sudah menunjukkan sikap yang baik dalam penerapan pembelajaran *Role Playing* dalam Materi daur Air.

## **SIMPULAN**

Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil rata-rata siswa sebelum diterapkan pembelajaran *Role Playing* 63.38 dengan persentase klasikal 37,5% dan kemampuan siswa pada pembahasan daur air setelah diterapkan pembelajaran *Role Playing*, pada siklus 1 siswa mendapatkan nilai dengan nilai rata-rata sebesar 74,87 dengan persentase 75% dan pada siklus II nilai rata-rata 86.26 dengan persentase klasikal 93,75%. Dengan demikian kemampuan siswa dalam pelajaran IPA setelah diterapkan pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan. Meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus II termasuk kategori baik. Keberhasilan setiap siklus telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan. Dengan demikian dengan diterapkan pembelajaran *Role Playing* sangat perlu ditetapkan dalam pembelajaran terutama pada proses pembelajaran IPA materi daur Air.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa

- Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 1(1), 38–53.
- Hamdani, A. R. (2015). Pengaruh Blended Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Daur Air. *Didaktik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 48–66.
- Kahar, A. A. D. Al. (2021). Analisis Pemikiran Abdullah Nashi Ulwan Tentang Pendidikan Anak Dalam Ritual Katoba. *Zawiyah : Pemikiran Islam*, 7(1), 62–79.
- Mardalena, D. (2018). Penerapan Model pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(1), 128–136.
- Priatna, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV(2), 147–159.
- Sumiyati, yeti. (2016). Penerapan Model Learning cycle 7E untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Proses Daur Air. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 41–50.
- Suyadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. yogyakarta: Diva Press.
- Syahrilfuddin. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru: Cendekia Insani.
- Zein, M. (2016). Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, V(2), 274–285.