

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Kelas V Sekolah Dasar Negeri 21 Biau Kabupaten Buol

Burhanudin, Mestawaty, dan Lestari

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA menggunakan metode bermain peran di kelas V sekolah dasar negeri 21 Biau pada tahun 2013/2014 yang berjumlah 24 siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya serap siswa dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam, pada guru dapat dijadikan petunjuk dalam melakukan pembelajaran kepada siswa, dan bagi sekolah dapat dijadikan pedoman dalam menggunakan metode pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil yang di dapat dalam penelitian ini adalah pada siklus pertama (I) ketuntasan individu 17 orang, ketuntasan klasikal 70,83% dan nilai rata-rata kelas individu 65. Pada siklus kedua (II) ketuntasan individu meningkat 24 orang, ketuntasan klasikal 100% dan nilai rata-rata 85. Hal ini menunjukkan bahwa daya serap siswa yang dilihat dari hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa kelas V sekolah dasar negeri 21 Biau meningkat dengan metode bermain peran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Bermain Peran, Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

I. PENDAHULUAN

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Karena bukan hanya sekedar menyampaikan materi saja, tetapi lebih dari itu guru merupakan sentral pembelajaran. gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan dapat diserap dengan baik dan nantinya membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut. Menurut (Yamin, 2006:11), Tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang mendeskripsikan kemampuan apa yang dapat dilakukan siswa setelah menyelesaikan suatu pembelajaran, tujuan ini mendeskripsikan pencapaian hasil belajar. Berhasilnya tujuan pembelajaran sangat

ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah adanya kesesuaian antara bahan atau materi yang disampaikan dengan metode belajar yang digunakan. Sebab ketepatan menggunakan metode belajar sangat menentukan pencapaian hasil belajar atau daya serap siswa khususnya pada mata pelajaran IPA”.

Metode Pembelajaran didefinisikan sebagai cara untuk mencapai hasil pembelajaran dan digunakan dalam kondisi tertentu untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Cara ini disebut strategi pembelajaran. Metode yang berfariasi atau strategi pembelajaran hal yang paling esensial dalam proses pembelajaran (Depdikbud, 2007:94). Kenyataan ini yang peneliti amati selama mengabdikan di jenjang SD, bahwa daya serap siswa terhadap materi pelajaran khususnya di kelas V SDN 21 Biau Kabupaten Buol, sangat perlu untuk ditingkatkan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya kemampuan guru dalam menerapkan metode belajar yang tepat dan sesuai. Setelah melalui berbagai pertimbangan yang mencakup banyak aspek, maka metode bermain peran atau *Role Playing* menurut penulis adalah salah satu metode yang dapat digunakan bagi anak SD, mengingat pada umur ini siswa masih dalam masa berpikir operasional konkret, anak pada masa ini memiliki operasi-operasi logis yang diterapkan pada masalah-masalah konkret (Gunarti, 1998:73). Artinya benda-benda konkret yang dihadirkan dalam pembelajaran akan lebih bermanfaat dibandingkan sekedar simbol-simbol. Anak pada masa ini masih sulit memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, guru yang baik harus mengajak siswa berpikir dalam dunia nyata mereka.

Penelitian lain yang mendukung tentang keunggulan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar IPA juga telah dilakukan, dengan menggunakan peran suatu kasus pada materi pelajaran yang sedang dibahas, alhasil siswa dapat menghayati kejadian itu sehingga pemahaman dan sikap mereka terhadap mata pelajaran IPA semakin meningkat. Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan daya serap siswa agar diperoleh prestasi belajar siswa khususnya pada pelajaran IPA. Adapun Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan daya serap siswa pada konsep fungsi organ tubuh manusia, mata pelajaran IPA dengan

menggunakan metode bermain peran (Role Playing) di Kelas V SDN 21 Biau Kabupaten Buol.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di Kelas V SDN 21 Biau Kabupaten Buol selama 2 bulan, Juni - Juli tahun 2014. dan Jenis penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas dimana untuk mengetahui peningkatan daya serap siswa konsep fungsi organ tubuh manusia melalui penerapan metode bermain peran (Role Playing) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Subjek Penelitian adalah peserta didik Kelas V SDN 21 Biau Kabupaten Buol yang berjumlah 24 orang, terdiri dari 15 siswa dan 9 siswi pada mata pelajaran IPA. Adapun desain atau model penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri 2 kali pertemuan dan berarti pelaksanaan penelitian dengan 4 kali pertemuan dan dilakukan dalam empat tahap yakni yang secara garis besar terdapat empat tahap yaitu : 1). Rencana, 2). Tindakan, 3). Observasi, dan 4). Refleksi. Kemudian data yang dianalisis adalah yang diperoleh dari hasil pengamatan dan hasil belajar siswa dengan teknik statistik deskriptif. Djamarah (1997:13) menyatakan yang dimaksud dengan statisik deskriptif adalah berusaha melukiskan dan menganalisis kelompok yang diberikan tanpa maksud menarik kesimpulan tentang populasi atau kelompok yang lebih besar. Analisis dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan tentang aktifitas siswa yang akan diamati.

III. HASIL PEMBAHASAN

Siklus I

Setelah selesai pelaksanaan tindakan siklus I dengan menerapkan metode bermain peran,kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes akhir siklus I untuk mengetahui hasil belajar siswa.bentuk tes hasil belajar yang diberikan adalah isian tes dengan jumlah soal 5 butir.

Tabel 1. Analisis Tes Hasil Belajar Tindakan Siklus I

1	Skor tertinggi	80 (4 Orang)
2	Skor terendah	50 (7 orang)
3	Banyaknya siswa yang belum tuntas	7 orang
4	Banyaknya siswa yang tuntas	17 orang
4	Presentase tuntas klasikal	70,83 %
5	Presentase daya serap klasikal	65%

Berdasarkan table 1 hasil analisis diatas, skor rata-rata sudah menunjukan peningkatan yang diperoleh siswa dalam menyelesaikan soal tes akhir siklus I, yaitu 50% (nilai rata-rata tes awal) menjadi 65% .

Siklus II

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II dengan menerapkan bermain peran kegiatan selanjutnya memberi tes yang merupakan akhir dari siklus II tes yang diberikan dalam bentuk isian dengan jumlah soal sebanyak 5 nomor, hasil analisis tes siklus II secara singkat dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis Tes Hasil Belajar Tindakan Siklus II

1	Skor tertinggi	90 (4 orang)
2	Skor terendah	80 (4 orang)
3	Banyaknya siswa yang belum tuntas	- (orang)
4	Banyak siswa yang tuntas	24 (orang)
5	Presentase tuntas klasikal	100%
6	Presentase daya serap klasikal	85%

Berdasarkan tabel 2 diatas hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 21 Biau sudah menunjukan hasil yang sangat baik dengan presentase daya serap klasikal 85% dan ketuntasan klasikal 100%. setelah selesai memberikan tes siklus II menunjukan bahwa siswa senang dengan menerapkan metode bermain peran yang ditetapkan oleh peneliti.

Pembahasan

Berdasarkan teknik pengumpulan data pada BAB III maka diperoleh kesimpulan tentang data hasil belajar melalui ulangan harian, aktivitas guru dan siswa serta ketercapaian KKM untuk pembelajaran alat pencernaan makanan pada manusia. Dari analisis data tentang hasil belajar siswa melalui ulangan harian mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata 65 dan siklus II dengan rata-rata 85 meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II ini disebabkan karena alat pembelajaran pencernaan makanan pada manusia melalui metode bermain peran guru dapat menjelaskan dan merangsang siswa untuk dapat belajar lebih aktif melalui kelompok dan menambah pengertian siswa, selain itu setiap individu siswa memiliki rasa kebersamaan dalam kelompoknya sehingga tugas yang sulit untuk dikerjakan akan lebih mudah. Dari analisis data mengenai ketercapaian KKM untuk setiap indikator pada ulangan harian I diperoleh data rata-rata ketuntasan belajar siswa adalah 65 sedangkan pada siklus II 85. Dari data aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui metode bermain peran terlihat bahwa siswa bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan aktif dalam mengikuti setiap pembelajaran yang dilaksanakan.

Metode bermain peran atau *Role Playing* adalah metode yang sangat tepat digunakan bagi anak SD, mengingat pada umur ini siswa masih dalam masa berpikir operasional konkret, anak pada masa ini memiliki operasi-operasi logis yang diterapkan pada masalah-masalah konkret. Artinya benda-benda konkret yang dihadirkan dalam pembelajaran akan lebih bermanfaat dibandingkan sekedar simbol-simbol. Anak pada masa ini masih sulit memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, guru yang baik harus mengajak siswa berpikir dalam dunia nyata mereka (Haryanto, 2007:158).

Berdasarkan uraian di atas dan analisis maka secara umum peningkatan aktivitas siswa dan guru, dan hasil belajar IPA di Kelas V SDN 21 Biau pada akhir siklus II disebabkan guru menerapkan dengan baik metode bermain peran kepada

siswa. Dengan demikian dapat dikatakan untuk pembelajaran alat pencernaan makan pada manusia lebih tepat digunakan metode bermain peran.

IV. PENUTUP

Kesimpulan

1. Hasil tindakan siklus 1, analisis hasil belajar siswa untuk hasil belajar klasikal mencapai 65% sedangkan ketuntasan belajar klasikal 70,83% dengan jumlah siswa yang tuntas 17 siswa dan yang tidak tuntas 7 siswa.
2. Hasil tindakan siklus II, analisis hasil belajar siswa untuk hasil belajar klasikal mencapai 85% sedangkan ketuntasan belajar klasikal 100% dengan jumlah siswa yang tuntas 24 siswa.

Saran

1. Khususnya kepada guru IPA dalam proses pembelajaran dikelas di upayakan menerapkan metode bermain peran sehingga apa yang di harapkan dapat tercapai dengan baik.
2. Pemahaman guru tentang metode bermain peran harus dapat di aplikasikan secara nyata dalam pembelajaran selanjutnya guru diharapkan sebagai praktisi dilapangan dan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang masi di jumpai, sehingga di upayakan agar terciptanya suatu daya tarik atau minat yang tinggi dari siswa dalam proses pembelajaran.
3. Peranan serta dukungan kepala sekolah sebagai pihak yang dianggap paling dekat dan berpengaruh untuk mengembangkan dan mengevaluasi kemampuan melaksanakan pembelajaran sehingga guru sebagai pelaksana dan pengembangan pembelajaran secara rill dilapangan mempunyai landasan yang luas untuk melakukan inovasi terhadap metode pembelajaran selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2006). Permendiknas No.22 tahun 2006: Standar Isi (SI), Jakarta.
- Djamarah, SB. (1997). *Bermain Peran Sebuah Metode Pembelajaran*. Jakarta :
Cempaka Putih.
- Gunarti, W. dkk, (1998). *Metode Bermain Peran untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta :
BPFE.
- Haryanto (2007). *Metode Bermain Peran untuk Sekolah Dasar*. Yogya : BPFE.
- Yamin, 2006, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada
Press.