

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

**Dwi Mardalena**

*dwimardalena@yahoo.com*

SD Negeri 9 Duri Barat Kecamatan Mandau  
Kabupaten Bengkalis

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the results of student learning science VI low grade of primary school 9 Duri Barat with an average value of 67.14. Therefore, the researchers provide learning alternatives to the application by implementing role playing model in class VI SD Negeri 9 Duri Barat. This research aims to improve student learning outcomes VI Elementary School science class 9 Duri Barat Application by implementing role playing model. This research is a form of classroom action research (PTK) with 2 cycles. Based on research data analysis after applying by implementing role playing model, the average percentage of the activity of teachers in the first cycle of 62.5% increased to 85.25% in the second cycle. The average percentage of student activity also increased 50% in the first cycle increased to 83.3% in the second cycle. Student learning outcomes in basic score with an average of 67.14 with 50% completion percentage of classes and the first cycle increased with an average value of 75.17 class with an increasing percentage of learning outcomes of 11.96% and the percentage of students who complete 57, 14%. Then the average value silus class II increased to 87.85 with the percentage increase learning outcomes by 30.84% and the percentage of students who completed was 85.71%, after the implementation by implementing role playing model. These results indicate that the implementation by implementing role playing model can improve student learning outcomes Elementary School science class VI SD Negeri 9 Duri Barat.*

**Keywords:** *role playing, learning outcomes of IPA*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat dengan nilai rata-rata kelas 67,14. Oleh karena itu, peneliti memberikan alternatif pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*. Bentuk penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus. Berdasarkan analisis data hasil penelitian setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, persentase rata-rata aktivitas guru pada siklus I 62,5% meningkat menjadi 85,25% pada siklus II. Persentase rata-rata aktivitas siswa juga meningkat yaitu 50% pada siklus I meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Hasil belajar siswa pada skor dasar dengan rata-rata kelas 67,14 dengan persentase ketuntasan 50% dan pada siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata kelas 75,17 dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 11,96% dan persentase siswa yang tuntas 57,14%. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 87,85 dengan persentase peningkatan hasil belajar sebesar 30,84% dan persentase siswa yang tuntas adalah 85,71%, setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat.

**Kata Kunci :** *role playing, hasil belajar IPA*

### **PENDAHULUAN**

IPA sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia melalui pemecahan masalah yang dapat

diidentifikasi. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran

yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah.

Dari uraian di atas, jelaslah bahwa masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru disekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Kondisi ini juga minimpa pada pembelajaran IPA, yang memperlihatkan bahwa selama ini proses pembelajaran IPA disekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/ strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran. Pada kenyataannya pencapaian tujuan pendidikan IPA masih belum tercapai dan belum memuaskan.

Demikian juga halnya hasil belajar IPA di kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat, masih banyak kendala dan masalah yang ditemukan, sehingga hasil belajar IPA siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil UH yang penulis lakukan ternyata dari 28 orang siswa hanya 14 orang (50%) yang tuntas, dan sisanya 14 orang (50%) yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata kelas 67,14. Dan KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Berdasarkan masalah yang dihadapi siswa yaitu rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat, penulis mencoba untuk

menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. dengan tujuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat Kecamatan Mandau.

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah : Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat Kecamatan Mandau? Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat Kecamatan Mandau dengan Penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

Menurut Wahab (2007) Bermain Peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang.

Adapun pengertian *Role Playing* menurut Sagala (dalam Taniredja dkk, 2011) adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Taniredja dkk (2011) yaitu: (1) guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kbm, (3) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang, (4) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (5) memanggil para siswa yang udah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (6) masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati

skenario yang sedang diperagakan, (7) setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, (8) masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya, (9) guru memberikan kesimpulan secara umum, (10) evaluasi, (11) penutup.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 9 Duri Barat Kecamatan Mandau pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan oleh peneliti sendiri, sedangkan guru sebagai pengamat selama proses pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua. PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan, yaitu penelitian tindakan kelas, maka desain penelitian kelas sesuai dengan yang dijelaskan Arikunto (2010) terdapat empat tahap yang lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah “Untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam

peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar, dengan tujuan utama untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas” (Suharjono dalam Arikunto, 2010).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 9 Duri Barat dengan jumlah siswa 28 orang siswa, yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Instrumen dalam penelitian ini yaitu perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP dan LKS, kemudian instrument pengumpulan data yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar tes hasil belajar IPA. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa aktivitas guru, aktivitas siswa serta ketercapaian KKM.

Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran berguna untuk mengamati seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\% \text{ (KTSP, 2007)}$$

Keterangan:

NR = Persentase rata-rata aktivitas (guru/siswa)

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM = Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru/siswa

**Tabel 1. Interval dan Kategori Aktivitas Guru dan Siswa**

% Interval	Kategori
81 – 100	Amat baik
61 – 80	Baik
51 – 60	Cukup
Kurang dari 50	Kurang

(Purwanto, 2010)

Untuk menentukan nilai hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$HB = \frac{\text{Jumlah soal yang benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100 \text{ (KTSP, 2006)}$$

Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Postrate - Baserate}{Baserate} \times 100\% \quad (\text{Aqib, 2009})$$

Keterangan :

P = Persentase Peningkatan  
Postrate = Nilai sesudah diberi tindakan  
Baserate = Nilai sebelum tindakan

Analisis keberhasilan tindakan siswa ketuntasan individu digunakan rumus :

$$PK = \frac{SP}{SM} \times 100\% \quad (\text{Purwanto, 2010})$$

Keterangan :

PK = Persentase ketuntasan individu  
SP = Skor yang diperoleh siswa  
SM = Skor maksimum

**Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

% Interval	Kategori
80 – 100	Amat baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup
40 – 59	Kurang
0 – 49	Kurang sekali

Purwanto (2010)

Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut :

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100\% \quad (\text{Purwanto, 2010})$$

Keterangan :

PK = Ketuntasan klasikal

N = Jumlah siswa yang tuntas  
ST = Jumlah siswa seluruhnya

Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80 % dari seluruh siswa sudah memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimal.

**Tabel 3. Interval dan Kategori Ketuntasan Klasikal**

Interval	Kategori
> 85	Sangat tinggi
71 – 85	Tinggi
56 – 70	Sedang
41 – 55	Rendah
< 41	Sangat rendah

(KTSP dalam Syahrilfuddin, 2011)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN 9 Duri Barat kelas VI pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa 28 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari sampai bulan Mei 2016 yang terdiri dari 2 siklus 4

kali pertemuan, setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, pada setiap pertemuan observer mengamati aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar pengamatan.

Kegiatan awal pembelajaran ( $\pm 5$  menit) sebelum memulai pembelajaran guru

mengucapkan salam dan mengabsensi kehadiran siswa. Kemudian guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa berdasarkan pengalaman untuk mengkonstruksikan pengetahuan awal siswa. Guru memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Kegiatan inti ( $\pm 50$  menit) proses pembelajaran selanjutnya adalah penjelasan materi pelajaran dan dilanjutkan dengan menceritakan isi pokok peristiwa yang akan *dirole playingkan*, yang menceritakan kegiatan jual beli dimana beberapa orang siswa berperan sebagai penjual dan pembeli. Saat penetapan pemain, Guru memilih beberapa orang siswa sebagai pemeran atau pemain, siswa lain yang tidak terpilih sebagai pemain ditugaskan untuk menjadi penonton yang aktif karena harus bisa memberi saran dan kritik setelah kegiatan *role playing* selesai. Para pemain diberi kesempatan untuk memahami peran mereka masing-masing, sehingga kegiatan *role playing* dapat berjalan dengan lancar. Selama proses *role playing* berlangsung

guru memberikan pengawasan dan penilaian.

Melaksanakan tugasnya dan sebagian lagi mengambil kesempatan untuk bermain. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mengisi lembar kerja siswa yang telah disiapkan. Diakhir pembelajaran guru memberikan evaluasi dan setelah dat terkumpul guru mengadakan tindak lanjut. Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua

### Analisis Hasil Tindakan

#### 1. Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis hasil tindakan pada penelitian ini adalah menganalisa data yang telah dikumpulkan selama penelitian yaitu data aktivitas guru dan siswa serta data hasil belajar siswa. Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran penerapan model pembelajaran *Role Playing* maka dilakukan pengamatan pada setiap proses pembelajaran. Hasil pengamatan tersebut terlihat dalam lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

**Tabel 4. Persentase Aktifitas Guru Siklus I dan Siklus II**

Siklus	Pertemuan	Jumlah	%	Kategori	Persentase persiklus
I	Pertemuan I	12	50%	Cukup	62,5%
	Pertemuan 2	18	75%	Baik	
II	Pertemuan I	20	83%	Amat Baik	85,25%
	Pertemuan 2	21	87,5%	Amat Baik	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa aktivitas guru pada setiap pertemuan dan setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama aktivitas guru mendapat skor 12 dengan rata-rata 2,0 persentase 50% dengan kategori kurang. Pada pertemuan pertama ini guru kurang menguasai kelas belum terbiasa dengan suasana yang mengarah pada model pembelajaran *role Playing*. Pertemuan kedua aktivitas guru mendapat skor 18 dengan rata-rata 3,0 persentase 75%

dengan kategori Baik. Pertemuan kedua ini aktivitas guru sudah mulai membaik, namun kekurangan guru masih terlihat pada saat membimbing siswa. Aktivitas guru dilanjutkan pada siklus II pertemuan pertama aktivitas guru mendapat skor 20 dengan rata-rata 3,3 persentase 83% dengan kategori amat baik. Pertemuan kedua siklus II aktivitas guru meningkat dengan skor 21 dengan rata-rata 3,5 persentase 87,5% dengan kategori amat baik. Guru sudah biasa membimbing siswa dengan baik

dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat dikatakan aktivitas guru

meningkat pada siklus II ini.

**Tabel 5. Persentase Aktifitas Siswa Siklus I dan Siklus II**

Siklus	Pertemuan	Jumlah	%	Kategori	Persentase Persiklus
I	Pertemuan I	10	41,7%	Kurang	50%
	Pertemuan 2	14	58,3%	Baik	
II	Pertemuan I	18	75%	Baik	83,33%
	Pertemuan 2	22	91,6%	Amat Baik	

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa aktivitas siswa pada setiap pertemuan dan setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa mendapat skor 10 dengan rata-rata 1,7 persentase 41,7% dengan kategori kurang. Pada pertemuan pertama ini aktivitas siswa masih banyak yang bermain tidak memperhatikan dan tidak mendengarkan guru menyampaikan tujuan dan motivasi. Pertemuan kedua aktivitas siswa mendapat skor 14 dengan rata-rata 2,3 persentase 58,3% dengan kategori cukup. Pertemuan kedua ini aktivitas siswa masih belum terlaksana dengan baik, karena ketika guru menyampaikan tujuan pelajaran dan materi pelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan dengan baik dan masih terlihat pada saat siswa mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas masih ada siswa yang tidak mau dan malu-malu untuk tampil membacakan hasil diskusinya. Aktivitas siswa dilanjutkan pada siklus II pertemuan pertama aktivitas siswa mendapat skor 18 dengan rata-rata 3,0 persentase 75% dengan kategori baik.

Pertemuan kedua siklus II aktivitas siswa meningkat dengan skor 22 dengan rata-rata 3,6 persentase 91,60% dengan kategori amat baik. Pada pertemuan kedua ini siswa sudah mulai terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Pada siklus II ini aktivitas dapat dikatakan meningkat dimana siswa sudah mulai bisa mengikuti model pembelajaran *Role Playing* dengan baik

## 2. Analisa Hasi Belajar Siswa

Data hasil belajar IPA siswa pada siklus I dan siklus II dalam penelitian ini dengan melihat ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal hasil belajar IPA siswa yang mencapai KKM 70 sesuai dengan yang ditetapkan sekolah, yaitu dari skor dasar, ulangan harian I dan II.

### a. Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar IPA siswa sebelum tindakan dan sesudah tindakan (Siklus I dan Siklus II) dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar IPA Siswa dari Skor Dasar, Siklus I dan Siklus II**

No	Data	Jumlah Siswa	Rata-rata	Peningkatan	
				SD- Siklus I	SD- Siklus II
1	Skor Dasar	28	67,14		
2	UH I	28	75,17	11,96%	30,84%
3	UH II	28	87,85		

Dari tabel di atas dapat dilihat hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dari hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada skor dasar dan siklus I dan II mengalami peningkatan, sebelum dilakukan tindakan skor dasar dengan rata-rata 67,15 dikarenakan proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum menggunakan model pembelajaran. Selama dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah), tidak melibatkan siswa secara langsung dan kurangnya interaksi antar siswa. Setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* hasil belajar mengalami peningkatan, peningkatan hasil belajar dari skor dasar ke UH I yaitu 75,17 dengan persentase peningkatan sebesar 11,96%. Peningkatan juga terjadi pada UH

II meningkat dari skor dasar menjadi 87,85 dengan persentase peningkatan sebesar 30,84%.

Hasil belajar IPA kalau diperhatikan sebelum dilakukan tindakan mengalami peningkatan, ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan tidak menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

#### a. Ketuntasan Individu dan Klasikal

Perbandingan ketuntasan secara individu dan klasikal pada skor dasar, siklus I, dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat dapat dilihat dari hasil belajar IPA siswa, yaitu jumlah siswa yang mencapai KKM pada skor dasar dan dibandingkan dengan ulangan harian I, II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Ketuntasan Individu dan Klasikal**

Prtemuan	Jumlah Siswa	Ketuntasan Individu		Ketuntasan Klasikal	
		Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Persentase ketuntasan	Kategori
Skor Dasar	28	14	14	50%	TT
Siklus I	28	16	12	57,14 %	TT
Siklus II	28	24	4	85,71%	T

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat siswa yang tuntas pada skor dasar adalah 14 orang siswa dengan ketuntasan klasikal 50%. Pada ulangan siklus I mengalami peningkatan ketuntasan hasil belajar, siswa yang tuntas adalah 16 orang siswa dengan ketuntasan klasikal 57,14% belum tuntas secara klasikal. Pada ulangan siklus II ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan jumlah siswa yang tuntas adalah 24 orang siswa dengan ketuntasan klasikal 85,71%.

#### Pembahasan Hasil Tindakan

Hasil aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat dikatakan sudah terlaksana dengan baik, hal ini terlihat pada setiap pertemuan mengalami peningkatan aktivitas guru. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 50% dengan kategori cukup, mengalami peningkatan pada pertemuan kedua siklus I dengan persentase 75% berkategori baik. Pada siklus II pertemaun pertama juga mengalami peningkatan aktivitas guru, yaitu memperoleh persentase 83,0% dengan kategori amat baik, begitu juga pada pertemuan kedua siklus II mengalami

peningkatan aktivitas dengan persentase 87,5% berkategori amat baik. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan aktivitas guru telah dengan sangat baik melakukan pembelajaran *role playing*. Peningkatan tersebut diperoleh oleh guru dengan cara setiap pertemuan selalu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada pertemuan sebelumnya. Oleh sebab itu pada pertemuan ke dua siklus II kategori aktivitas guru dikatakan amat baik.

Aktivitas siswa juga pada setiap pertemuan terus mengalami peningkatan aktivitas. Hal ini ditunjukkan bahwa pada pertemuan pertama siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase 41,7% dengan kategori kurang, mengalami peningkatan pada pertemuan kedua siklus I dengan persentase 58,3% berkategori cukup. Pada siklus II pertemuan pertama juga mengalami peningkatan aktivitas siswa, yaitu memperoleh persentase 75% dengan kategori amat baik, begitu juga pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan aktivitas dengan persentase 91,6% berkategori amat baik. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan aktivitas siswa telah dengan baik dilakukan pada pembelajaran *role playing*. Peningkatan aktivitas siswa diperoleh karena siswa sudah mulai memahami model pembelajaran *role playing*. Hal ini juga dikarenakan pada setiap pertemuan siswa sudah tidak lagi bingung dengan model pembelajaran *role playing*.

Hasil belajar siswa terus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran *role playing*. Rata-rata nilai skor dasar adalah 67,14, pada ulangan siklus I rata-rata nilai siswa adalah 75,17 meningkat sebesar 11,96%. Pada ulangan akhir siklus II nilai rata-rata siswa adalah 87,85 mengalami peningkatan dari skor dasar sebesar 30,84%. Ketuntasan klasikal pada skor dasar yaitu 34,62 belum tuntas secara klasikal, pada

ulangan akhir siklus I ketuntasan klasikal yaitu 57,70 belum tuntas secara klasikal. Pada ulangan akhir siklus II ketuntasan klasikal yaitu 85,71% tuntas secara klasikal karena sudah mencapai lebih dari 80% dari jumlah keseluruhan siswa.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD Negeri 9 Duri Barat Kecamatan Mandau. Persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama adalah 50% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu 75% dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama aktivitas guru yaitu 83% dengan kategori amat baik aktivitas guru pada pertemuan kedua kembali mengalami peningkatan yaitu sebesar 87,5% dengan kategori amat baik. Persentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama 41,7% pada pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 58,3%, siklus II pada pertemuan kedua 75% kembali meningkat pada pertemuan kedua siklus II 91,6%. Hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 9 Duri Barat tahun pelajaran 2015/2016, hal ini dapat dilihat dari ulangan harian siklus I dan siklus II ada peningkatan dari setiap siklus. Adapun nilai rata-rata kelas skor dasar adalah 67,14 pada siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata kelas 75,17, kemudian pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 87,8. Persentase peningkatan hasil pada siklus I 11,96 % dan pada siklus II persentase peningkatan hasil belajar meningkat menjadi 30,84%. Persentase ketuntasan siswa pada skor dasar 50%, pada siklus I meningkat menjadi 57,14 %, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 85,71%, setelah



diterapkan model pembelajaran *Role Playing*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut: Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan diskusi dalam rangka memberi masukan pada guru IPA yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan alternatif pembelajaran IPA di sekolah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik terutama pada pembelajaran IPA. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka model pembelajaran *Role Playing* ini dapat dijadikan sebagai salah satu variable bebas dalam judul penelitian.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqib, Zainal. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: CV. Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syahrilfuddin, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru: Cendikia Insani. Pekanbaru
- Taniredja, Tukiran dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabet
- Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)*. Bandung: Alfabeta