

---

## Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 1 Kertosari

Mahfud<sup>1</sup>, Dian Arief Pradana<sup>1</sup>, Susintowati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author\*

E-mail: [mahfud@untag-banyuwangi.ac.id](mailto:mahfud@untag-banyuwangi.ac.id)

---

### Info Artikel

Kata Kunci:

*Role Playing*, Hasil Belajar

Keywords:

Role Playing, Learning Outcomes

---

### Abstrak

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Disana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan. Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Hasil belajar adalah peningkatan perubahan kemampuan yang dimiliki setelah seseorang mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai atau yang diraih siswa mencakup segenap ranah psikologis siswa yang meliputi (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik). Jadi pembelajaran dengan *Role Playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut. Dalam penelitian ini, kegiatan siswa sangatlah menunjang dan mendukung kegiatan guru dalam melakukan Penerapan model pembelajaran *role playing*. Kegiatan siswa merupakan faktor utama yang berperan penting dalam peningkatan hasil belajar tiga ranah tersebut, kegiatan siswa, kegiatan guru, dan peningkatan hasil belajar siswa adalah tiga hal yang saling terkait satu dengan yang lain. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh data hasil belajar siswa, yaitu mendapat peningkatan dari sebelum siklus 75%, Siklus I 81,2% dan Siklus II 93,8% dari target ketuntasan klasikal sebesar 90% maka dapat disimpulkan jika Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Kertosari Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023.

---

### Abstract

*Teaching and learning activities are conditions that are deliberately created. It was the teacher who created it to teach students. Teachers who teach and students who learn. The combination of these two human elements creates educational interactions*

---

*using materials as the medium. There all teaching components are played optimally in order to achieve the teaching objectives that have been set before the teaching is carried out. The Role Playing Learning Model is a way of mastering learning materials through developing imagination and appreciation which is carried out by students by acting as living characters or inanimate objects. . Learning outcomes are an increase in changes in abilities that a person has after following the learning process. The learning outcomes achieved or achieved by students cover all of the students' psychological domains which include (Cognitive, Affective and Psychomotor). So learning by role playing is a way of learning that is done by dividing students into several groups and each group acts out a character according to the script that has been created and the material that has been determined by the teacher, so that students can more easily understand and remember the material that has been acted out. In this research, student activities really support and support teacher activities in implementing the role playing learning model. Student activities are the main factor that plays an important role in improving learning outcomes in these three domains, student activities, teacher activities, and improving student learning outcomes are three things that are interrelated with each other. Based on the results of research and discussion, data on student learning outcomes was obtained, namely received an increase from before the cycle of 75%, Cycle I 81.2% and Cycle II 93.8% from the classical completion target of 90%, so it can be concluded that the Application of the Role Playing Learning Model can Improve Science Learning Outcomes for Class V Students of SDN 1 Kertosari Odd Semester Academic Year 2022/2023.*

---

✉ Alamat korespondensi:  
Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan seiring dengan tuntutan zaman yang semakin kompleks. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah penerapan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran Role Playing merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), terutama di tingkat SD kelas V, diperlukan pendekatan yang menarik dan menyenangkan untuk menarik minat siswa serta membantu mereka memahami konsep-konsep IPA dengan lebih baik. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data dari guru kelas V, menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 1 Kertosari berjumlah 32 siswa, hampir 25% memiliki nilai IPA dibawah atau sama dengan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Ada banyak faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas diantaranya adalah : Siswa kurang memiliki kemampuan dalam merumuskan gagasan sendiri, siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat, siswa cenderung cepat bosan memperhatikan pelajaran, kemudian ngobrol dengan pasangan duduknya dan siswa belum terbiasa bersaing dalam menyampaikan pendapat dengan teman yang lain.

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Disana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan ( Djamarah dan Zain, 2006).

Peningkatan kualitas pendidikan secara dominan dipengaruhi oleh sistem pembelajaran, untuk itu perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta

didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal yang datang dari dalam individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Guru harus mampu mengkondisikan lingkungan pembelajaran sebaik mungkin untuk menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Kondisi lingkungan yang dapat menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik adalah kondisi yang dapat membuat peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar tersebut ditandai dengan partisipasi peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru. Kenyataannya dalam proses pembelajaran saat ini belum menggambarkan kondisi tersebut.

Bermain Peran (Role Playing) model ini dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu model ini digunakan pula untuk membentuk para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki ketrampilan sosial. Sebagai model mengajar, model ini mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. Karena itu pada dimensi sosial model ini memungkinkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut (Aunurrahman, 2009).

Dengan memperhatikan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 1 Kertosari, pada semester gasal tahun pelajaran 2022/2023.

## **2. METODE**

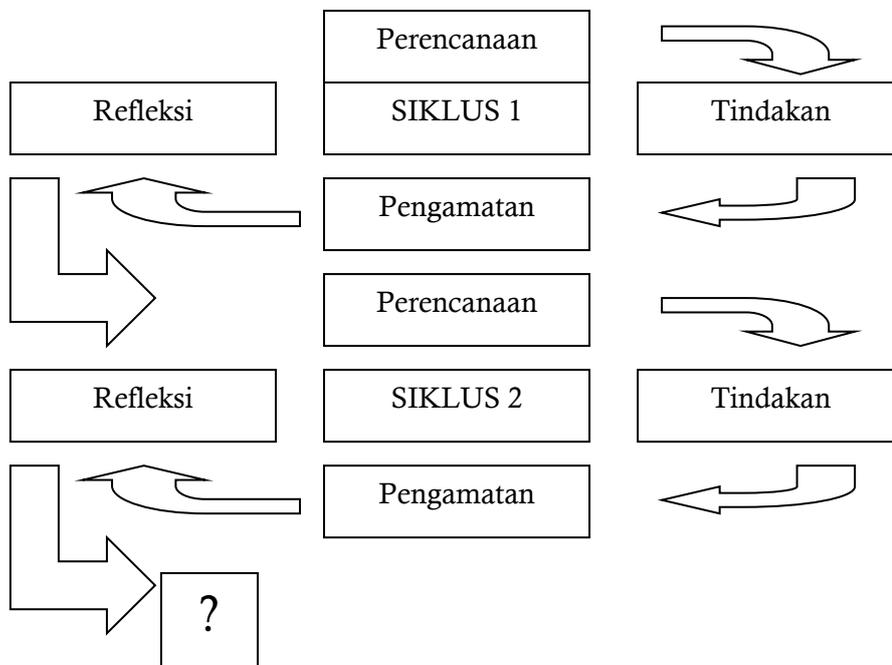
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN Negeri 1 Kertosari Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023. Penentuan subjek penelitian yaitu dengan menggunakan tehnik Purposive Sample atau sample yang bertujuan. Menurut Suharsimi Arikunto (2006) Purposive Sample adalah penentuan daerah penelitian bukan didasarkan atas sastra, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Penentuan daerah penelitian bertujuan agar penelitian yang dilakukan berjalan efektif, efisien, dan perlakukannya dapat disesuaikan dengan keadaan atau kondisi wilayah yang bersangkutan. Sedangkan sampel adalah sebagian sumber informasi yang memiliki sifat yang sama dan dapat dipercaya, agar data dan informasi yang diperoleh dapat digunakan untuk menjawab masalah penelitian atau untuk menguji hipotesis, yang tentunya sampel penelitian ini adalah siswa.

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rencana Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang berusaha mengkaji proses pembelajaran siswa untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Negeri 1 Kertosari dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Menurut Arikunto dkk. (2006), Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar

berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan siswa. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah terkait dengan performance guru, interaksi guru-siswa dan interaksi antara siswa dengan siswa. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah terkait dengan performance guru, interaksi guru-siswa dan interaksi antara siswa dengan siswa.

Menurut desain penelitian tindakan kelas mempunyai empat tahapan besar, yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus atau lebih, yang nantinya setiap siklus akan dilaksanakan 3 kali pertemuan untuk pendalaman materi dan satu kali pertemuan untuk evaluasi/ ulangan yang berlangsung selama 2 X 40 menit. maka menurut Arikunto dkk. (2009) penelitian tindakan kelas ini disajikan dalam bentuk skema spiral yaitu dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi).



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa masih adanya hasil belajar siswa yang rendah sehingga penerapan model pembelajaran role playing ini sangat sesuai untuk diterapkan.

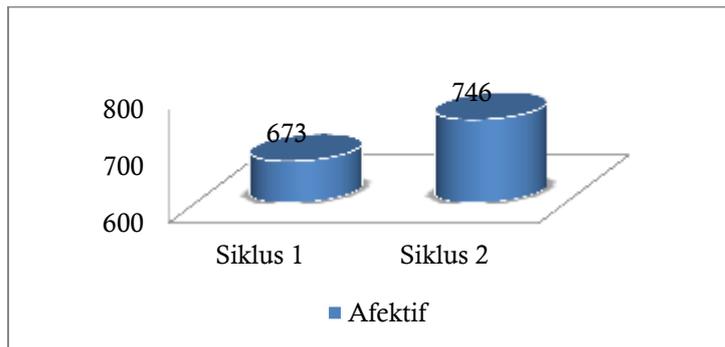
Setelah melihat dari hasil observasi tersebut, kemudian peneliti mengadakan tindakan pada siklus I dan siklus II yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing. Hasil observasi menunjukkan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran dengan model pembelajaran role playing nilai hasil belajar siswa meningkat

dari siklus I dan setelah siklus II. Adapun tabel peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari sebelum siklus, setelah siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Afektif siswa, siklus I dan siklus II

Siklus	Ranah Afektif
Siklus I	673
Siklus II	746

Peningkatan Nilai Afektif Siswa SDN 1 Kertosari Banyuwangi dapat dilihat pada grafik berikut ini :

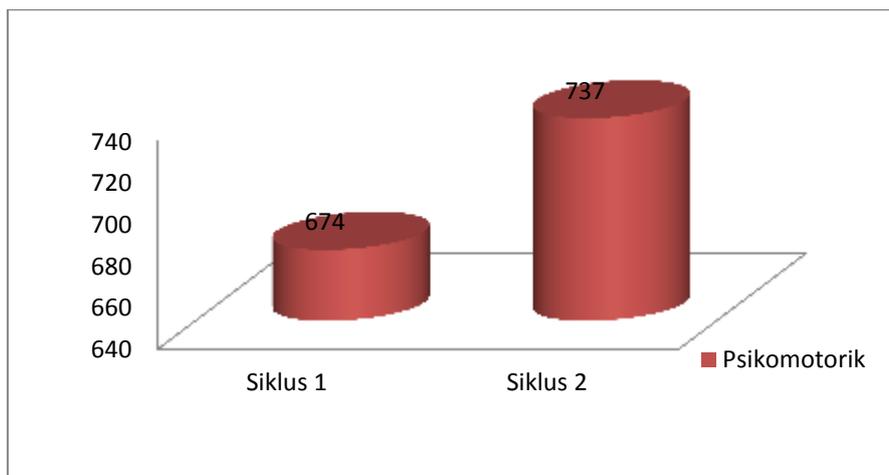


Gambar 2. Grafik Peningkatan Afektif Siswa

Tabel 2. Nilai Psikomotorik siswa, siklus I dan siklus II

Siklus	Ranah Psikomotorik
Siklus I	674
Siklus II	737

Peningkatan Nilai Psikomotorik siswa SDN 1 Kertosari Banyuwangi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Psikomotorik Siswa

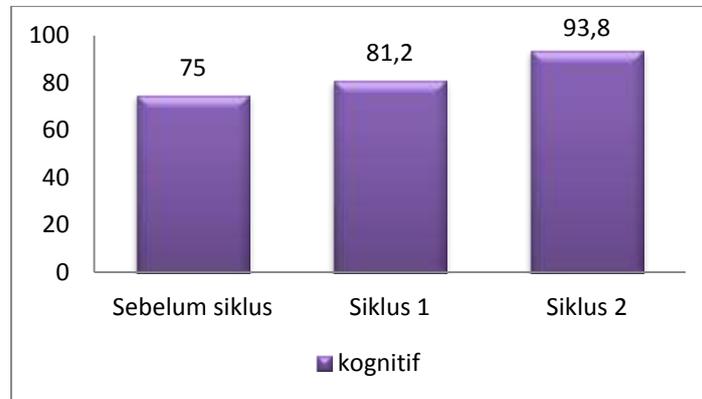
Tabel 3. Nilai Kognitif Siswa sebelum siklus, siklus I dan siklus II

Nilai	Sebelum Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jml Siswa	Prosentase	Jml Siswa	Prosentase	Jml Siswa	Prosentase
≥70	24	75%	26	81,2%	30	93,8 %

Sumber: Data primer yang diolah

Siklus	Ranah Kognitif
Sebelum siklus	75%
Siklus I	81,2%
Siklus II	93,8%

Peningkatan hasil belajar siswa SD Negeri 1 Kertosari dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa

Dari grafik diatas, dapat dilihat adanya prosentase peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa dari sebelum siklus 75% menjadi 81,2% setelah siklus I dan meningkat menjadi 93,8% pada siklus II.

#### 4. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan, kegiatan siswa sangatlah menunjang dan mendukung kegiatan guru dalam melakukan Penerapan model pembelajaran role playing. Kegiatan siswa merupakan faktor utama yang berperan penting dalam peningkatan hasil belajar tiga ranah tersebut, kegiatan siswa, kegiatan guru, dan peningkatan hasil belajar siswa adalah tiga hal yang saling terkait satu dengan yang lain. Dengan meningkatnya nilai yang diperoleh dalam observasi kegiatan siswa, menjadikan kenaikan nilai pula pada observasi kegiatan guru. Saat kedua hal tersebut mengalami peningkatan, dengan otomatis hasil belajar siswa juga ikut meningkat dari hasil awal sebelum penelitian, dalam siklus I maupun siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh data hasil belajar siswa ,yaitu dari sebelum siklus 75%, Siklus I 81,2 % dan Siklus II 93,8% dari target ketuntasan klasikal sebesar 90% maka dapat disimpulkan jika Penerapan Model Pembelajaran Role

Playing dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Negeri 1 Kertosari Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S.2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hisyam, Z.2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Marthin, H.2002. *Belajar Biologi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suwarno, M. 2009. *Panduan Pembelajaran IPA Kelas V*. Jakarta: BSE
- Syamsuri, I. 2007. *IPA Untuk SD Kelas V Semester I*. Jakarta: Erlangga