

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS IV SDN 014710 TANJUNG KUBAH

Irwansyah<sup>1</sup>, Maysarah<sup>2</sup>, Tri Harsono<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Quality, <sup>2</sup>SDN 014710, <sup>3</sup>Universitas Negeri Medan

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Mengidentifikasi dan mengamati pelajaran yang terjadi di kelas dan Meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model Bermain Peran. objek penelitian ini adalah Siswa Kelas IV SDN 014710 Tanjung Kubah. yang terdiri dari 30 siswa. Pada saat siklus I pada pelajaran IPA nilai rata-rata siswa 66 dan yang tuntas 56% setelah dilakukan tindakan yaitu pada siklus II mengalami peningkatan yakni nilai rata-rata menjadi 73,6 dan yang tuntas 86%. sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dengan dibelajarkan dengan menggunakan model bermain peran.

**Kata Kunci :** Model, Hasil Belajar, Bermain Peran

### Pendahuluan

#### A. Latar belakang masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya dikelola dengan baik secara kualitas dan kuantitas. Menurut UU No. 20 Thn 2003, tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sanjaya, w. 2007). Salah satu jalan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah dengan memiliki proses pendidikan.

Suatu sistem pendidikan dapat dikatakan bermutu, jika proses belajar-mengajar berlangsung secara menarik dan menantang sehingga peserta didik dapat belajar sebanyak mungkin melalui proses belajar yang berkelanjutan. Proses pendidikan yang bermutu akan membuahkan hasil pendidikan yang bermutu dan relevan dengan pembangunan. Masyarakat luas umumnya mengenal pendidikan identik dengan sekolah,

Sedangkan makna sesungguhnya dari kata pendidikan adalah proses untuk mencapai tujuan yang lebih luas yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Wadah untuk mencetak kader-kader bangsa yang berkualitas dan memiliki akses untuk menghasilkan daya kreatifitas yang tinggi dalam meneruskan pembangunan di tanah air ini.

Kenyataan yang dihadapi penulis sebagai guru Sekolah Dasar Negeri *No. 014710 Tanjung Kubah Kecamatan Air Putih Kabupaten Batu Bara*, bahwa penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang direncanakan seringkali tidak berhasil. Hasil belajar siswa masih relatif rendah, indikasi ini memperlihatkan tingkat keberhasilan belum mencapai tingkat ketuntasan. Oleh karena itu penulis dengan kemampuan yang ada berupaya meningkatkan kualitas keberhasilan siswa dengan melaksanakan perbaikan pembelajaran. hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan perbaikan hasil belajar siswa dengan bantuan model Pembelajaran bermain peran.

#### 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 014710 Tanjung Kubah.

2. Keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar masih kurang.
3. Rendahnya aktifitas belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar
4. Metode atau pendekatan pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan materi yang di ajarkan

## 2. Analisis Masalah

Sejumlah Pembelajaran diatas terkait dengan belum adanya pengolahan pembelajaran di kelas sehingga siswa belum aktif untuk belajar. beberapa penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA adalah:

- a. Dalam Kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan metode pembelajaran.
  - b. Menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah
  - c. Kurang pemberian ilustrasi dalam pembelajaran
- ## 3. Alternatif Dan Prioritas Pemecahan Masalah.

Selain metode atau strategi pembelajaran keaktifan dan hasil belajar siswa juga ditentukan oleh penggunaan Model pembelajaran. maka dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran akan menuntut siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil analisa penyebab kurangnya aktifnya siswa untuk belajar adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang dapat diamati langsung dalam pembelajaran. Maka dengan demikian yang menjadi fokus perbaikan dalam kegiatan pembelajaran IPA dikelas IV SDN 014710 Tanjung Kubah adalah” Bagaimanakah meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran bermain peran”

## C. Tujuan Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Tujuan perbaikan dilakukan penulis dalam pembelajaran IPA adalah dengan:

1. Mengidentifikasi dan mengamati pelajaran yang terjadi di kelas.

2. Meningkatkan aktifitas belajar siswa dengan menggunakan model bermain peran.

## D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru
  - Menjadi bahan informasi yang berguna untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran
  - Sebagai alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa
  - Sebagai temuan awal untuk mengikuti pembelajaran yang bermakna dan bermutu
2. Bagi siswa.
  - Membuka peluang untuk mengikuti pembelajaran yang bermakna dan bermutu
  - Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa
3. Bagi Sekolah.  
Membuka kesempatan untuk memiliki guru-guru yang berkompeten, profesional dan mampu meningkatkan mutu pendidikan disekolah.

## I. Kajian Pustaka

### A. Hakikat Belajar Hakikat Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti, peningkatan kecakapan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Sedangkan menurut Slameto (2003), menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dngan lingkungannya.

Selanjutnya, menurut Skinner yang dikutip oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006), menyatakan bahwa belajar merupakan hubungan antara stimulus dan respons yang tercipta melalui proses tingkah laku. Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan

kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungannya. Jika didalam proses belajar tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan bahwa orang tersebut mengalami kegagalan didalam proses belajar.

### B. Model Pembelajaran Bermain Peran

Bermain peran adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centere*) yang merupakan rangkaian tahap – tahap kegiatan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai perannya masing – masing serta kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan berperan aktif (Fajaroh, 2010).

### III. Pelaksanaan Penelitian Perbaikan Pembelajaran

#### A. Subjek, Tempat dan waktu Penelitian

#### 1. Subjek

Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 014710 Tanjung Kubah Kecamatan Air Putih Kabupaten Batubara yang berjumlah 30 orang.

#### 2. Tempat

Penelitian ini bertempat di SDN 014710 Tanjung Kubah Jalan Datuk Palangki Tanjung kubah Kecamatan Air Putih Kabupaten Batubara.

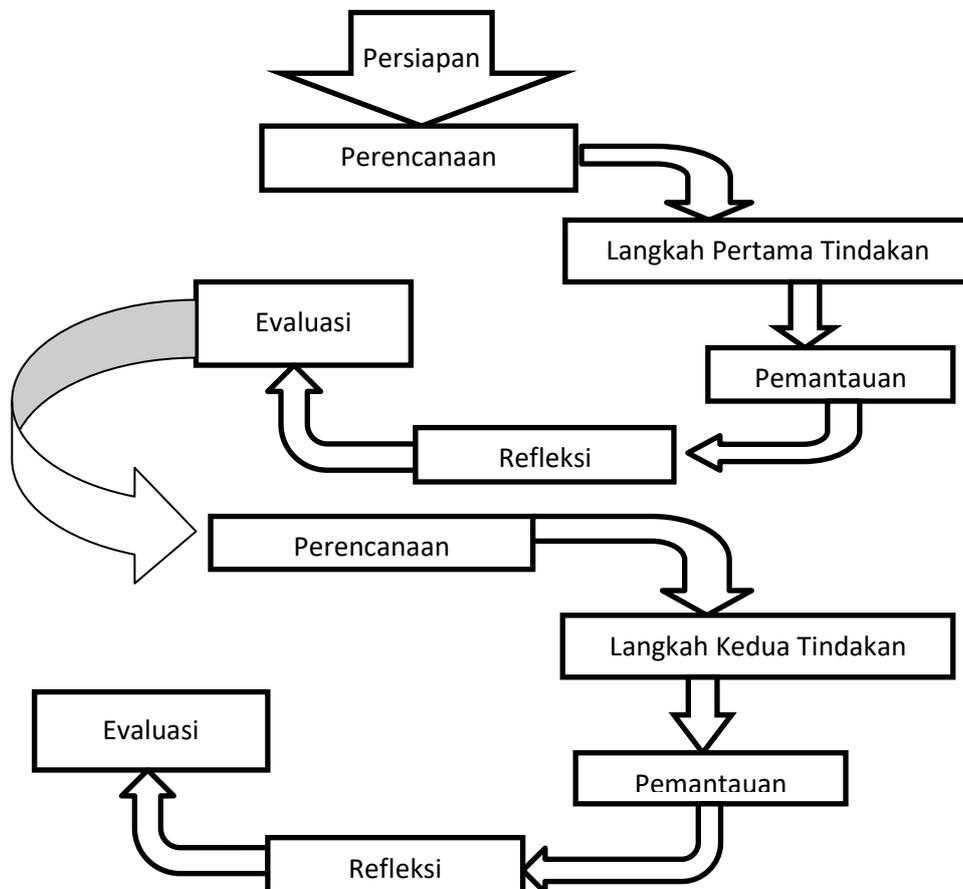
#### 3. Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung pada tanggal :

- 17 September 2019 Pelaksanaan siklus I
- 24 September 2019 Pelaksanaan siklus II

#### B. Desain Prosedur Pembelajaran

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas dalam bentuk siklus, seperti ditunjukkan dalam Gambar 3.1



Gambar 1. Desain Penelitian

### 1. Perencanaan

Adapun perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Melakukan pra observasi.
- b. Membuat skenario pelaksanaan tindakan pada pengajaran IPA dengan Model bermain peran.
- c. Membuat lembar observasi instruktur untuk mengamati bagaimana kondisi proses belajar mengajar mata pelajaran IPA.
- d. Menyusun instrumen tes untuk mengetahui kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan tindakan.
- e. Melaksanakan uji coba instrumen tes .
- f. Memberikan tes awal kemampuan IPA. Hal ini untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum diberi tindakan.
- g. Melakukan observasi instruktur kemampuan anak pada setiap kegiatan dan pada setiap pertemuan proses belajar mengajar mata pelajaran IPA di dalam kelas.
- h. Memberikan tes IPA secara individual pada setiap siklus dan menganalisis hasil tes tersebut untuk mengetahui perkembangan kemampuan IPA.anak setelah diberi tindakan.

### 2.Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pelaksanaan tindakan yang telah tersusun, dengan menggunakan model bermain peran dalam menyajikan materi pelajaran tentang IPA.

### 3. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan tahap observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi terstruktur. Observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan anak pada setiap tindakan yang diberikan pada setiap proses belajar mengajar mata pelajaran IPA di dalam kelas.

Penelitian dalam melakukan observasi ini dibantu oleh seorang observer yaitu guru kelas V SD Negeri No. 014710 Tanjung Kubah.

### 4. Refleksi

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi kemampuan IPA melalui tes lisan dikumpulkan dan dari

evaluasi tersebut penelitian dapat merefleksi, apakah kegiatan yang telah dilakukan sudah dapat meningkatkan keaktifan siswa atau belum. Artinya jika hasil tes kemampuan IPA berdasarkan kriteria penilaian kemampuan belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh guru (peneliti) yaitu 70% anak belum memperoleh nilai 65 ke atas, maka penelitian tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun jika hasil tes kemampuan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan oleh guru (peneliti) yaitu 70% anak sudah memperoleh nilai 65 ke atas maka penelitian tindakan dihentikan.

### C. Teknik Analisis Data

#### 1. Langkah-langkah pengolahan data

- a. Mentabulasi data skor dari tiap siswa skala 1-10 dengan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{|\text{Jumlah Soal}|} \times 10$$

**Tabel 3.3. Tabulasi Atas dan Nilai dari Setiap Kelas**

No	Nama Siswa	Nilai

- b. Membuat Frekuensi Nilai dari Setiap Kelas

**Tabel 3.4. Frekuensi Nilai dari Setiap Kelas**

No	Nilai siklus	Frekuensi	
		Jumlah	Rerata

- c. Menghitung rata-rata setiap kelas dimana skor rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \quad (\text{Sudjana 2002})$$

Keterangan :

- $\bar{X}$  : Rata-rata skor
- $x_i$  : Jumlah skor
- $f_i$  : Frekuensi

### IV. Hasil Dan Pembahasan Penelitian.

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian.

Data Hasil belajar yang diperoleh dari nilai pembelajaran IPA Pada siklus I

dan II. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel  
1. nilai siswa kelas IV SDN 014710

Tanjung Kubah kecamatan air putih  
kabupaten batu bara

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada siklus I dan II**

No	Nama Siswa (inisial)	Siklus I		Siklus II	
		Skor	Nilai	Skor	Nilai
1	Add	14	70	15	75
2	AK	16	80	16	80
3	AP	12	60	14	70
4	AS	10	50	12	60
5	AF	12	60	15	75
6	BI	10	50	12	60
7	BK	13	65	15	75
8	BL	10	50	16	80
9	CP	14	70	15	75
10	CK	12	60	14	70
11	DE	13	65	16	80
12	DR	16	80	17	85
13	DW	14	70	15	75
14	FT	13	65	15	75
15	FT	12	60	14	70
16	FY	14	70	16	80
17	HS	15	75	17	85
18	HD	12	60	12	60
19	IRS	16	80	16	80
20	IP	14	70	13	65
21	LD	12	60	14	70
22	MK	12	60	13	65
23	NN	12	60	13	65
24	NK	11	55	16	80
25	NL	10	50	12	60
26	PTR	17	85	16	80
27	PY	16	80	18	90
28	SU	15	75	15	75
29	TW	15	75	15	75
30	TT	14	70	15	75

Dari data diatas dapat diperoleh data bahwa:

Tabel 2. Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

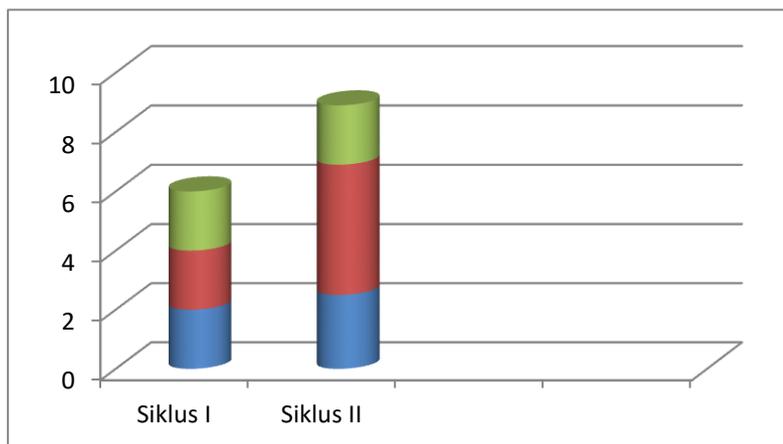
Keterangan	Test
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-rata	66
Ketuntasan Hasil Belajar siswa	56,6%

Tabel 3. Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Test
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-rata	73,6
Ketuntasan hasil Belajar siswa	86,6%

Sehingga jelas kelihatan dalam pembelajaran menggunakan bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Pada siklus I terlihat berikut:

ketuntasan klisikal belajar siswa 56,6 % namun pada siklus II setelah diberi tindakan ketuntasan klasikal belajar siswa 86,6 %. Sehingga dapat di grafikan sebagai



Gambar 2. Grafik Hasil ketuntasan belajar siswa siklus I dan siklus II pada pembelajaran IPA

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari Pengolahan data hasil belajar siswa pada siklus I dan Siklus II dapat di jabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Pengolahan data hasil belajar siswa pada siklus I dan Siklus II

No.	Persentase Ketuntasan	Siklus I		Siklus II		Tingkat ketuntasan
		Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Banyak Siswa	Persentase Jumlah Siswa	
1.	0%-69%	13	44%	4	14 %	Tidak tuntas
2.	70%-100%	17	56%	26	86%	Tuntas

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang tuntas pada siklus I pembelajaran IPA hanya 17 siswa(56%)dan di siklus II ada peningkatan yakni siswa yang tuntas berjumlah 26 siswa (86%).jadi

ada peningkatan hasil belajar siswa dengan dibelajarkan model Bermain Peran dengan kenaikan 30 %.

## V. Simpulan Dan Saran

### I. Simpulan

Dari hasil pembahasan dan pengamatan maka diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Sebelum diberi tindakan kesulitan yang dialami siswa adalah memahami pelajaran dan Aktifitas siswa cenderung kurang muncul.
2. Pada saat siklus I pada pelajaran IPA nilai rata-rata siswa 66 dan yang tuntas 56% setelah dilakukan tindakan yaitu pada siklus II mengalami peningkatan yakni nilai rata-rata menjadi 73,6 dan yang tuntas 86%.
3. Penerapan model Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 014710 Tanjung Kubah.

### II. Saran

Dari hasil penulisan dan simpulan diatas maka penulis mengajukan beberapa saran:

1. Bagi guru: Khususnya guru kelas di SD diharapkan menerapkan model atau media dalam pembelajaran salah satunya menggunakan Model Bermain peran agar aktifvitas dan hasil belajar siswa meningkat
2. Bagi siswa: Diharapkan agar lebih banyak melakukan latihan dan pengamatan dalam pembelajaran khususnya IPA
3. Bagi sekolah: diharapkan agar menaungi dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran secara maksimal khususnya dalam mengadakan pendekatan, strategi, model atau media

agar terwujud tujuan pendidikan yang baik dilingkungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman (2009). *Belajar Mengajar*, Rineka Cipta: Jakarta.
- Arend (2005) *Belajar dan Pembelajaran..*:Bandung Angkasa Departemen Pendidikan Nasional. (2007) *UU RI No 22 tahun 2005*, Jakarta:Depdiknas
- Dimiyati, 2006. *Pengantar Metode Researe*, Bandung, Alurni.
- Haryanto (2007), *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5 SD*, Tim bima Karya guru :Jakarta Erlangga
- Sanjaya (2007), *Strategi Belajar Mengajar MIPA*, Universitas Negeri Malang, Malang.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Cet. 5. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Sudjana, 2002. *Metode Statistika*. Ed. rev, cet. 6. Tarsito: Bandung
- Sudjana, N.,2008, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Suprijono (2010), *Cooperatif Learning*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Wardani dkk (2008), *Pemantapan Kemampuan Profesional Buku Panduan*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Wardani dkk (2007), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Universitas Terbuka