

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI
STRUKTUR DAN FUNGSI BAGIAN TUMBUHAN DI KELAS V SDN
002 MASEWE KECAMATAN NOSU KABUPATEN MAMASA
PROVINSI SULAWESI BARAT**

SKRIPSI



Oleh

MARKUS PAMALLUNAN

NIM 4512103170



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BOSOWA**

2016

SKRIPSI

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI BAGIAN TUMBUHAN DI KELAS V SDN 002 MASEWE KECAMATAN NOSU KABUPATEN MAMASA PROVINSI SULAWESI SELATAN

Disusun dan diajukan oleh

MARKUS PAMALLUNAN
NIM 4512103170



Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 9 September 2016

Menyetujui:

Pembimbing I,

Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum.
NIDN. 0931126006

Pembimbing II,

Jaja Jamaludin, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0920047306

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si.
NIK.D. 450 096

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

St. Muriati, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450 437

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di Kelas V SDN 002 Masewe Kecamatan Nosu Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan karya hasil plagiat. Saya siap menanggung risiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam karya saya ini.

Makassar, 9 September 2016

Yang membuat pernyataan,



Markus Pamallunan

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Kebanyakan hidup kita tidak mensyukuri apa yang kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai”

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada :

- 1. Tuhan Yang Maha Esa, Sang Pencipta yang telah memberikan rahmat dan nikmat kesehatan dalam mengarungi hidup.***
- 2. Ibundaku dan ayahandaku, saudara saudariku, serta keluargaku sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak atas segala pengorbanan dan kasih sayang serta mendoakanku”***



Markus Pamallunan

ABSTRAK

Markus Pamallunan (4512103170) "Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di Kelas V SDN 002 Masewe Kecamatan Nosu Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat" bimbingan Lutfin Ahmad dan Jaja Jamaluddin.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan di kelas V SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat.

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan data yaitu tes hasil belajar siswa, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 002 masewe yang berjumlah 20 siswa. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran metode *role playing* yang digunakan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata kelas 68,75 pada prasiklus menjadi 72,75 pada siklus I dan jika dilihat dari pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa, nilai ini belum tuntas. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 77,75. Nilai tersebut telah mencapai target karena lebih dari 75% siswa memperoleh nilai lebih dari 75,00.

ABSTRACT

Markus Pamallunan. 2016. The Implementation of Role Play Method in Improving students learning outcomes in Science topics of Structure and Function of Plants at class V SDN Masewe Nosu Mamasa District of West Sulawesi Province. Elementary Teacher Education Program Faculty of Teacher Training and Education Bosowa University. Supervised by Lutfin Ahmad and Jaja Ahmad Jamaluddin.

The aim of this study to describe the Implementation of Role Play Method in Improving students learning outcomes in Science topics of Structure and Function of Plants at class V SDN Masewe Nosu Mamasa District of West Sulawesi Province.

This type of research was classroom action research consisting of two cycles. Data collection techniques were the test results of the students', observation, interviews, and documentation. The subject of this study were class V SDN masewe totaling 20 students. The data were analyzed qualitatively and quantitatively.

The results showed that in the in the first cycle the mean score of the students were 72,75. In the second cycle, the average score of students increased to 77,75. That score has reached the target where more than 75% of students scored more than 75,00. The observation of student attitudes, from the first cycle to the second cycle increased. This is evidenced by the increased activity of students. Based on the result can be concluded that the Implementation of Role Play Method was Improvedstudents learning outcomes in Science topics of Structure and Function of Plants at class V SDN Masewe Nosu Mamasa District of West Sulawesi Province.

Keywords: Role Play Method, learning outcomes

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa karena atas berkah dan karuniah-Nyalah sehingga skripsi yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di Kelas V SDN 002 Masewe Kecamatan Nosu Kabupaten Mamasa Provinsi Sulawesi Barat" dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Selama menempuh perkuliahan, banyak hambatan dan tantangan yang penulis hadapi sampai penulisan skripsi ini. Namaun, dengan bantuan semua pihak, baik materi maupun nonmateri kepada penulis, skripsi ini dapat terselesaikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum selaku Pembimbing I dan Jaja Jamaluddin, S.Pd, M.Si selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu membimbing dan mengarahkan penulis mulai dari awal sampai saat ini.

Penulisan skripsi ini terselesaikan tidak terlepas pula dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk segalanya itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Saleh Pallu, MEng selaku Rektor Universitas Bosowa Makassar.
2. Dr. H. Mas'ud Muhammadiyah M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa Makassar yang telah banyak memberikan pengarahan serta sarana dan prasarana selama penulis menjalani perkuliahan di Universitas Bosowa Makassar.
3. St. Muriati, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Bosowa Makassar yang telah banyak memberikan pengarahan dalam menyelesaikan studi di Universitas Bosowa Makassar.

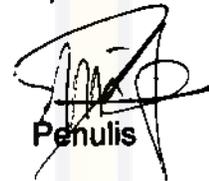
4. Bapak dan ibu dosen beserta staf Universitas Bosowa Makassar Khususnya Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah banyak memberikan dorongan, bimbingan dan kesabaran dalam mendidik penulis selama mengikuti pendidikan.
5. Kepala dan Staf Perpustakaan Universitas Bosowa Makasar yang dengan rela memberikan pinjaman buku kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Kepada dua kekasih hatiku Ayahanda Paulus Pappang dan Ibunda Serlina Bua' yang tercipta sebagai orang tua yang tiada duanya di dunia ini, yang telah merawat, memberikan kasih sayang, doa dan dorongan serta perhatian kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa ananda balas dengan apapun, suatu kebanggaan dapat terlahir dari seorang ibu yang sangat sabar dalam mendidik anak-anaknya. Sebagai orang tua tanpa mengharapkan pamri dari anaknya, walau keringat membasahi sekujur tubuh dan air mata membasahi pipih tapi tetap tabah memikrkan dan mendoakan anaknya untuk sukses dalam pendidikan.
7. Adik-adikku Marnita Lembang, Elsi Natalia, Mirna Tiku Mani, Owen Slya yang telah memberikan motivasi dan dukungan selama menempuh pendidikan. Semoga keberhasilan ini kita jadikan contoh betapa pentingnya pendidikan.
8. Kepada sahabatku seperjuangan Alfian, SPd yang telah membantu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini merupakan upaya dan kerja keras dari penulis untuk mendapatkan sesuatu yang terbaik, namun penulis menyadari bahwa di dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat keterbatasan

ilmu pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca dalam pengembangan bidang pendidikan pada masa yang akan datang.

Akhirnya penulis mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin ...,

Makassar, 9 September 2016



Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Praktis	7
2. Manfaat Teoritis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Hakikat Belajar	8
B. Hasil Belajar	11
C. Metode <i>Role Playing</i>	14
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	14
2. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	19
3. Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>)	21
4. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	22
D. Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan	25
1. Akar	25
2. Batang	28
3. Daun	29

4. Bunga	31
5. Buah	32
E. Kerangka Pikir	32
F. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek Penelitian	35
D. Faktor yang diselidiki	35
E. Prosedur Penelitian	36
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	41
H. Indikator Keberhasilan	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	44
2. Deskripsi Subjek Penelitian	45
3. Deskripsi Data Awal Siswa Pra Siklus	46
4. Deskripsi Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan	99
C. Keterbatasan Penelitian	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	109
LAMPIRAN.....	111

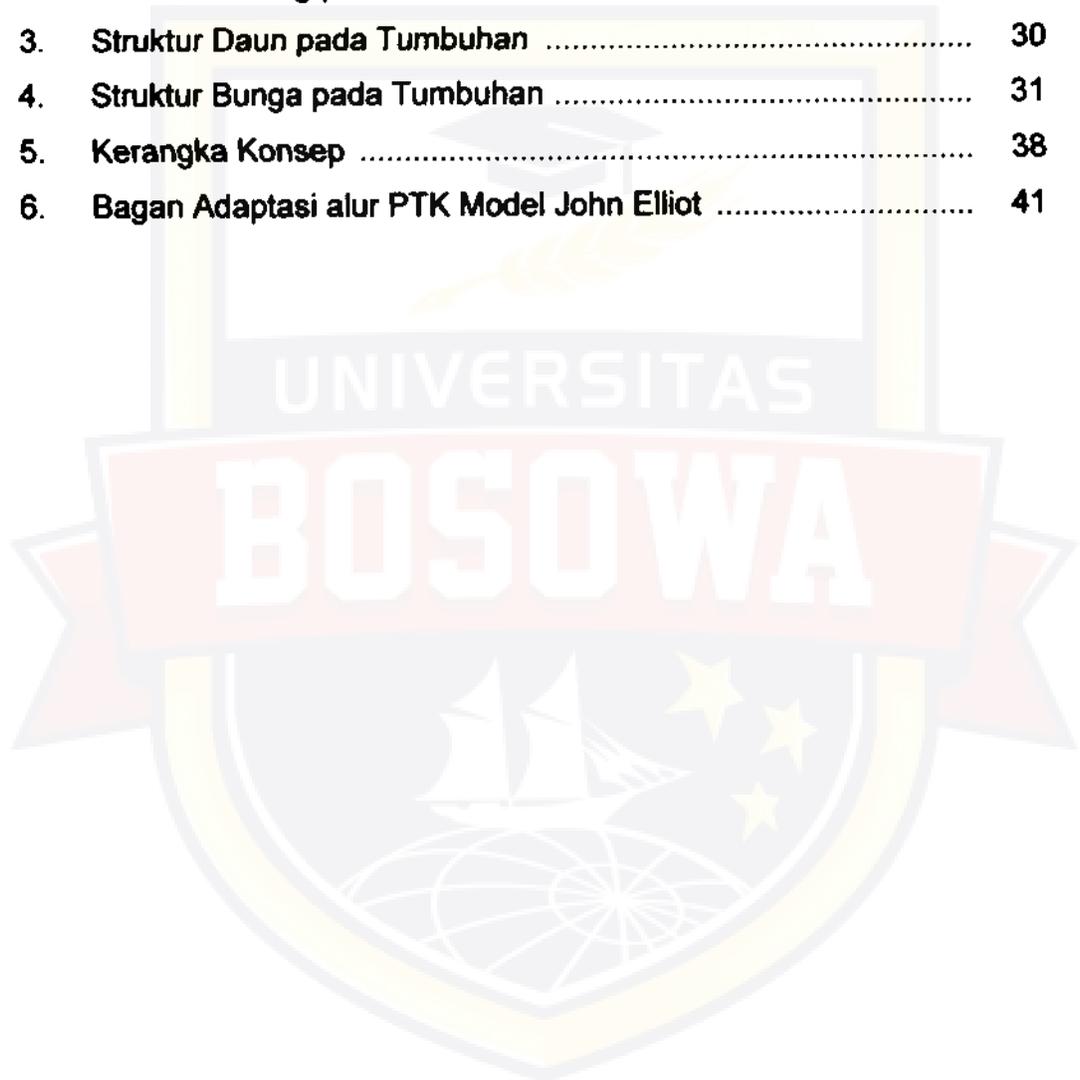
DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa.....	49
2. Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin Kls V SDN 002 Masewe 002 Tahun Ajaran 2016/2017	46
3. Deskripsi Hasil Belajar IPA Siswa Pra Siklus pada Kelas V SDN 002 Masewe	47
4. Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Pendidikan IPA Kelas V SDN 002 Masewe pada Pra Siklus	50
5. Distribusi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pendidikan IPA pada siklus II	51
6. Deskripsi Hasil Belajar Siswa IPA Siklus I Pada Kelas V SDN 002 MASewe	60
7. Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Pendidikan IPA Kelas V SDN 002 Masewe pada Siklus I	62
8. Distribusi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pendidikan IPA Kelas V SDN Masewe pada Siklus I	63
9. Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus I Pertemuan 1.....	64
10. Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus I Pertemuan 2	66
11. Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus IPertemuan 3	68
12. Deskripsi Hasil Belajar Siswa IPA Siklus II pada Kelas V SDN 002 Masewe	82
13. Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar	

	Pendidikan IPA Kelas V SDN 002 Masewe pada Siklus II	84
14.	Distribusi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pendidikan IPA pada siklus II	85
15.	Perbandingan Ketuntasan Belajar Kelas Siklus I dan Siklus II	86
16.	Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus II Pertemuan 1	87
17.	Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masew Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus II Pertemuan 2	89
18.	Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus II Pertemuan 3	91
19.	Daftar Nilai Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	93
20.	Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran dengan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i>	95

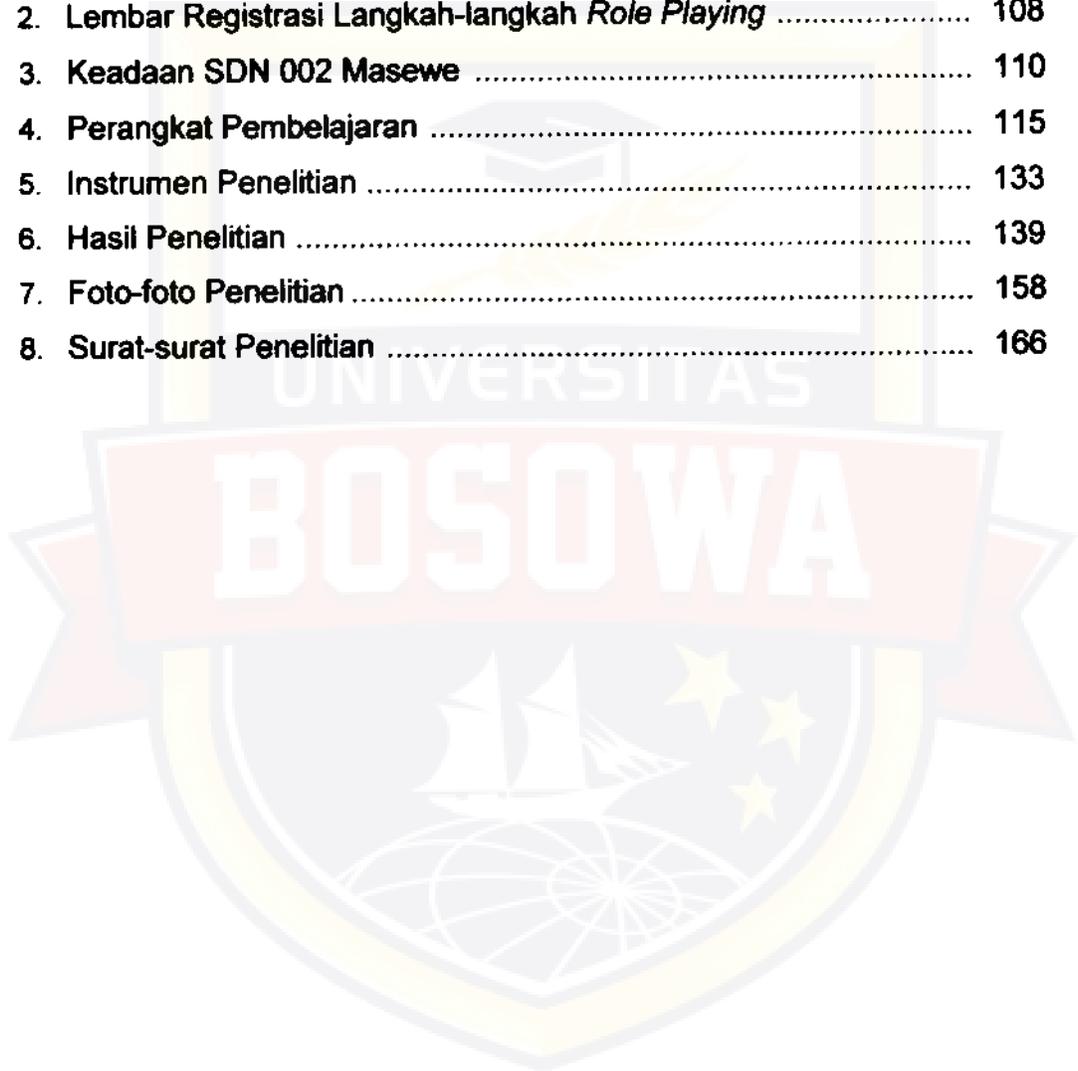
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Struktur Daun pada Tumbuhan	25
2. Struktur Batang pada Tumbuhan	28
3. Struktur Daun pada Tumbuhan	30
4. Struktur Bunga pada Tumbuhan	31
5. Kerangka Konsep	38
6. Bagan Adaptasi alur PTK Model John Elliot	41



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Jadwal Penelitian	107
2. Lembar Registrasi Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	108
3. Keadaan SDN 002 Masewe	110
4. Perangkat Pembelajaran	115
5. Instrumen Penelitian	133
6. Hasil Penelitian	139
7. Foto-foto Penelitian	158
8. Surat-surat Penelitian	166



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana 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 dan masyarakat.

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa kata pendidikan berasal dari kata *didik* dan mendapat imbuhan *pe* dan akhiran *an*. Kata pendidikan ini mempunyai arti proses, cara atau perbuatan mendidik. Secara bahasa pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Nirmala dan Pratama, 2003 : 235).

Ahmadi (2005 : 75) mengemukakan pengertian pendidikan dalam arti yang luas, yaitu "*life is education and education is life*", akan berarti bahwa seluruh proses hidup dan kehidupan manusia itu adalah proses pendidikan. Jadi bagi manusia pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hidupnya yang dapat memberikan pengaruh dalam menata masa depan yang cemerlang, sejahtera, dan bahagia.

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting penentu keberhasilan pembangunan nasional, baik dalam upaya meningkatkan

kualitas sumberdaya manusia mampu dalam mningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilakukan dalam mewujudkan cita-cita pembangunan nasional sebagaimana tercantum dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003. Dalam UU SISDIKNAS dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana 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 dan masyarakat.

Tujuan sistem pendidikan nasional juga berfungsi memberikan arah pada semua kegiatan pendidikan dalam satu-satuan pendidikan yang ada. Tujuan pendidikan nasional tersebut merupakan tujuan umum yang hendak dicapai oleh semua satuan pendidikan nasional tersebut, meskipun setiap satuan pendidikan tersebut mempunyai tujuan sendiri-sendiri, namun semua itu tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional yang ada.

Pendidikan IPA merupakan bagian dari pendidikan sains (*natural science*) dan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. IPA merupakan wahana untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan bertanggung jawab kepada lingkungan. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam dan makhluk hidup secara



sistematis sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan fakta tetapi juga proses penemuannya.

IPA juga merupakan salah satu pendidikan dan langkah awal bagi seorang anak untuk mengenal dan memahami konsep-konsep tentang alam untuk membangun keahlian dan kemampuan berpikirnya agar dapat berperan aktif menerapkan ilmunya dalam dunia teknologi. Untuk merealisasikan hal tersebut, harus terjadi peningkatan mutu pendidikan dalam pembelajaran IPA.

Iskandar dalam Sofyan (2007 : 3) mendefinisikan bahwa pembelajaran IPA untuk anak-anak terdiri dari kegiatan mengamati apa yang terjadi, mencoba memahami apa yang diamati, mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang terjadi, dan menguji ramalan-ramalan di bawah kondisi-kondisi apakah ramalan itu benar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA merupakan kegiatan yang menekankan pembelajaran serta memberikan pengalaman secara langsung atau siswa ditekankan untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada dasarnya pelajaran IPA berupaya membekali siswa dengan berbagai kemampuan tentang cara mengetahui dan cara mengerjakan yang dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar. Atas dasar pemikiran tersebut pendekatan pembelajaran yang perlu dikembangkan yaitu penekanan pada kegiatan belajar siswa aktif.

Salah satu keberhasilan suatu pendidikan dalam sebuah negara adalah eksistensi guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, guru harus "kaya" dengan berbagai model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak didik. Hal ini penting dilakukan agar nantinya proses pembelajaran tidak monoton, tetapi dapat membuat antusias anak didik dalam mengikuti materi pelajaran yang disampaikan.

Masalah yang terjadi di Di SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat yakni rendahnya nilai hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan metode pembelajaran yang diterapkan khususnya pada pembelajaran IPA tidak menekankan keaktifan siswa sehingga hanya siswa yang tergolong pandai yang mendapat peningkatan hasil belajar. Hal tersebut perlu mendapat perhatian dengan mengganti metode pembelajaran yang digunakan demi perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa adalah metode *role playing*.

Role playing (bermain peran) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role*

playing seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana anak didik membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang. Ia juga berfungsi sebagai penanam karakter kata atau penggunaan ungkapan.

Penggunaan *role playing* dilakukan untuk (1) Mendemonstrasikan pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan yang diperoleh. (2) Mendemonstrasikan intregasi pengetahuan praktis. (3) Membandingkan dan mengontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan. (4) Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperensial. (5) Memberi *feed back* yang segera bagi guru dan siswa.

Strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajarinya. Apalagi untuk mempersiapkan pembelajaran dengan strategi *role playing* ini siswa harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya.

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru, bisa bekerjasama dengan siswa lain, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan hal tersebut, kiranya perlu diadakan suatu penelitian tindakan kelas. Namun, dalam penelitian tindakan kelas berikut, dikemukakan kompetensi struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Dalam hal ini peneliti mengangkat topik "Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di Kelas V SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dirumuskan masalah penelitian ini yaitu apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan di kelas V SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan di kelas V SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat.

D. Manfaat Penelitian

Secara khusus penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan kegunaan seperti berikut.

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak didik, hasil penelitian ini diharapkan
 - 1) Memberikan kontribusi langsung bagi siswa berupa praktik tentang materi-materi yang sudah dipelajari.
 - 2) Memberikan anak didik perasaan senang terhadap materi pelajaran IPA karena dikemas dengan *role playing*.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadibahan pertimbangan penggunaan informasi atau menentukan langkah-langkah penggunaan modul pembelajaran pendidikan IPA khususnya dan materi pelajaran lain pada umumnya.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman yang sangat berharga dalam mengaplikasi ilmu (teori) yang selama ini diperoleh dibangku kuliah.

2. Manfaat Teoritis

Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode *role playing* pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu usaha atau perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh dengan sistematis dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik, mental, pancaindra, otak, dan anggota tubuh lainnya maupun dana. Demikian pula, aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, motivasi, dan minat. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhannya hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku (Ahmadi, 2005 : 17).

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Menurut Skinner dalam Muhibbin (2003 : 64), belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif. Berdasarkan eksperimennya, Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila diberi penguatan.

Perubahan dan hasil belajar terjadi manakala penguatan terus menerus diberikan. Dalam penguatan ini hubungan stimulus dan respon sebagai bagian dari proses belajar mengalami proses intersifikasi. Perubahan perilaku siswa terwujud dalam hasil belajar sebagai bentuk

respon siswa terhadap stimulus yang diberikan guru. Menurut Hitzman dalam Muhibbin (2003 : 65) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia dan hewan di sebabkan oleh pengalaman yang dapat memengaruhi tingkah laku organisme tersebut

Bigg dalam Muhibbin (2003 : 68) mendefinisikan belajar dalam tiga macam rumusan yaitu rumusan kuantitatif, rumusan institusional, dan rumusan kualitatif. Secara kuantitatif, belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Secara institusional (tinjauan kelembagaan) belajar dipandang sebagai proses validasi atau pengabsahan terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah dipelajarnya. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui sesuai dengan proses pembelajaran. Secara kualitatif (tinjauan mutu) belajar ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia disekeliling siswa. Dalam pengertian ini belajar difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.

Berhasil atau tidaknya pembelajaran tergantung pada beberapa faktor yang memengaruhi belajar. Faktor-faktor tersebut dapat bersumber pada dirinya, diluar dirinya atau lingkungannya, di antaranya adalah aspek jasmaniah maupun rohaniah dari individu itu sendiri. Keberhasilan belajar juga sangat dipengaruhi oleh faktor di luar diri siswa, baik faktor fisik, sosial maupun sosial-psikologis yang berada pada lingkungan keluarga,

sekolah, dan masyarakat. Aspek jasmaniah mencakup kondisi kesehatan jasmani dari individu. Seseorang yang mempunyai kondisi kesehatan dan jasmani yang baik akan baik pula dalam mengikuti proses belajar. Selain itu, kelengkapan indra dan kesehatan indra juga memengaruhi hasil belajar. Seseorang yang panca inderanya kurang baik akan bermengaruhi pula terhadap usaha dan hasil belajarnya (Arikunto, 2003 : 44).

Aspek psikis atau rohaniah (menyangkut kondisi kesehatan psikis dan kemampuan intelektual). Kondisi intelektual ini mencakup tingkat kecerdasan dan bakat. Selain itu, minat dan motivasi juga mempengaruhi dalam belajar. Seseorang yang menaruh minat dalam pelajaran tertentu biasanya cenderung untuk selalu memperhatikan mata pelajaran yang di minatnya. Sedangkan motivasi merupakan dorongan yang mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang di inginkan (Ratna Wilis, 1989 : 29).

Menurut Syaiful (2005 :13), faktor eksternal (faktor di luar diri siswa) meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar, misalnya dukungan dari orang tua dalam memotivasi kegiatan belajar. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh dalam pendidikan. Yang termasuk dalam lingkungan keluarga adalah keadaan lingkungan dan anggota keluarga (keadaan rumah), sarana dan prasarana belajar, dan suasana (keadaan tenang) dalam keluarga. Faktor masyarakat adalah suasana masyarakat yang ada di lingkungan rumah. Suasana lingkungan

yang ramai seperti di sekitar pasar atau tempat hiburan sangat mengganggu kegiatan proses belajar (Tu'u, 2004 : 73).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar ialah suatu proses usaha dan perbuatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Seseorang yang melakukan aktivitas belajar akan memperoleh perubahan dalam dirinya dan akan memperoleh pengalaman baru dalam hidupnya. Perubahan yang terjadi dalam proses belajar diwujudkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan tingkah laku, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, dan daya pikirnya. Selain itu, seseorang yang melakukan aktivitas belajar akan terjadi perubahan yang bersentuhan dengan aspek yang memengaruhi tingkah laku.

B. Hasil Belajar

Hasil akademik adalah hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah atau di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian (Tu'u, 2004 : 75).

Crow and Crow dalam Sofyan (2003 : 65) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perolehan kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Pemerolehan ini termasuk suatu cara baru (untuk melakukan sesuatu dan cara mengatasi masalah pada situasi baru). Menurut Skinner dalam Ibrahim (2003 : 75) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan respon (tingkah laku) yang baru. Pada dasarnya respon yang baru itu



sama pengertiannya dengan tingkah laku (pengetahuan, sikap, keterampilan) yang baru.

Poorman (2002 : 8) mengatakan bahwa hasil adalah hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Selain itu, hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan. Hamalik (2009 : 76) menyatakan bahwa hasil belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa. Nirmala dan Pratama (2003 : 231), mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Hasil belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Proses pendidikan mempunyai tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dikategorikan menjadi tiga bidang, yakni bidang kognitif (penguasaan intelektual), bidang afektif (berhubungan dengan sikap dan nilai) serta bidang psikomotorik (kemampuan/keterampilan untuk bertindak/prilaku) (Angkowo, 2007 : 56). Tipe belajar hasil kognitif meliputi tipe belajar hasil pengetahuan hafalan (*knowledge*), tipe hasil belajar pemahaman (*comprehention*), tipe belajar hasil penerapan (*aplication*), tipe belajar hasil analisis (*analysis*), dan tipe belajar evaluasi (*evaluation*). Tipe belajar hasil afektif berkenaan dengan sikap dan nilai, sedangkan

tipe hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu (perseorangan).

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Pencapaian belajar/hasil belajar diperoleh setelah dilaksanakannya suatu program pengajaran. Penilaian atau evaluasi pencapaian hasil belajar merupakan langkah untuk mengetahui seberapa jauh tujuan kegiatan belajar mengajar (KBM) suatu bidang studi atau mata pelajaran yang telah dicapai. Jadi, hasil belajar yang dilihat dari tes hasil belajar berupa keterampilan pengetahuan integensi, kemampuan dan bakat individu yang diperoleh di sekolah biasanya dicerminkan dalam bentuk nilai-nilai tertentu. Tes bertujuan membangkitkan motivasi siswa agar dapat mengorganisasikan pelajaran dengan baik (Sudjana, 2009 : 23).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan dan sikap yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan peristiwa yang bersifat internal dalam arti perubahan yang terjadi pada diri seseorang. Peristiwa tersebut dimulai dari adanya perubahan kognitif, yang kemudian berpengaruh pada perilaku. Dengan demikian perilaku seseorang

didasarkan pada tingkat pengetahuan terhadap materi yang dipelajari, kemudian dapat diketahui melalui tes dan pada akhirnya muncul hasil belajar dalam bentuk nilai.

C. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Role playing (bermain peran) adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. *Role playing* seringkali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana anak didik membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang. Ia juga berfungsi sebagai penanam karakter kata atau penggunaan ungkapan (Hafiz, 2009 : 7).

Role playing adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models*). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa, baik secara sosial maupun intelektual (Purwandari, 2012 : 49).

Azis (2007) menyebutkan bahwa strategi *role playing* adalah suatu permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Dalam *role playing*, anak didik diperlakukan sebagai subjek pembelajar yang secara aktif melakukan praktik-praktik yaitu menjelaskan struktur dan fungsi bagian tumbuhan (bertanya dan menjawab dalam pendidikan IPA) bersama teman-teman sebayanya pada situasi tertentu. Belajar yang efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri anak didik. Lebih lanjut, prinsip dalam pembelajaran IPA dikatakan bahwa anak didikan lebih berhasil jika diberi kesempatan terlibat langsung dalam proses pembelajaran IPA dengan melakukan berbagai kegiatan. Bila berpartisipasi, anak didikan lebih mudah menguasai materi yang mereka pelajarnya. Jadi, dalam pembelajaran IPA siswa harus aktif. Tanpa adanya aktivitas, proses pembelajaran tidak mungkin terjadi (Purwandari, 2012 : 20).

Role playing adalah latihan yang baik bagi tumbuh kembang anak didik. Ketika berperan sebagai ibu, misalnya saat itu anak didik membayangkan dan meniru sikap seorang ibu dengan berkaca pada perilaku ibunya atau ibu idamannya. Selain itu, anak didik juga mengembangkan sikap keibuan. *Role playing* juga dapat membuat anak didik pandai berimajinasi karena memerankan sosok yang bukan dirinya. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan verbal anak didik dalam pembelajaran struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

Azis (2007 : 33) mengemukakan bahwa sebuah penelitian mengatakan bahwa metode pengajaran instruksional yang satu arah, yaitu guru mendominasi kelas sudah ketinggalan zaman karena membuat anak

menjadi pasif dan pada gilirannya tidak melatih anak menjadi makhluk yang artikulatif ketika terjun ke masyarakat.

Menurut Mag (2001:17-18), ada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Mengambil peran (*role taking*) adalah tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, misalnya berdasarkan pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan) atau berdasarkan tugas jabatan (bagaimana seorang agen polisi harus bertindak) dalam situasi-situasi sosial.
- b. Membuat peran (*role making*) adalah kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- c. Tawar-menawar peran (*role negotiation*) adalah tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam *role playing*, peserta melakukan tawar-menawar antara ekspektasi-ekspektasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamik anak didik tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peran tersebut (Purwandari, 2012 : 25).

Pertama, peserta didik diminta untuk mengandaikan suatu peran khusus, apakah sebagai mereka sendiri atau sebagai orang lain. *Kedua*, peserta masuk dalam situasi yang bersifat simulasi atau skenario, yang

dipilih berdasarkan relevansi dengan pengetahuan yang sedang dipelajari anak didik atau materi kurikulum. *Ketiga*, peserta bertindak persis seperti pandangan mereka terhadap orang yang diperankan dalam situasi-situasi tertentu dengan menyepakati untuk bertindak "seolah-olah" peran-peran tersebut adalah peran mereka sendiri dan bertindak berdasarkan asumsi tersebut. *Keempat*, menggunakan pengalaman-pengalaman peran yang sama pada masa lalu untuk "mengisi" gap yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan (Hafiz, 2009 : 39).

Di samping tiga aspek utama dari pengalaman peran diatas, ada empat pokok pendekatan dalam *role playing* yang seringkali digunakan, yaitu *role play* berbasis keterampilan (*skills based*), berbasis isu (*issues based*), berbasis problem (*problems based*), dan berbasis spekulasi (*speculative based*) (Ibrahim, 2003 : 98).

Dalam *role playing* dengan pendekatan berbasis ketrampilan (*skills-based approach*), siswa diminta untuk memperoleh ketrampilan, kemampuan atau sikap yang sering dilakukan melalui perilaku model dengan seperangkat kriteria, kemudian melatih sifat-sifat ini sampai benar-benar terinternalisasi dengan mengikuti kriteria yang ada dan mendemonstrasikan sifat tersebut kepada yang lain, biasanya dengan tujuan penilaian atau evaluasi. Misalnya, adalah menjadi model peran seorang dokter (Poorman, 2002 : 38).

Dalam *role playing* dengan pendekatan berbasis isu (*issues-based approach*), anak didik secara aktif mengeksplorasi suatu isu dengan



mengandakan peran-peran dari manusia dalam kehidupan yang sesungguhnya yang berselisih satu dengan yang lainnya. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang dilandasi dengan seperangkat kepentingan pribadi yang jelas. Misalnya, dari pendekatan ini adalah membangun jalan bebas hambatan (Hafiz, 2009 : 11).

Dalam *role playing* dengan pendekatan berbasis problem (*problems-based approach*) adalah anak didik diminta untuk memecahkan masalah dengan menggunakan pengetahuannya secara tepat. Disini guru boleh mengintervensi dengan memberikan informasi atau problem baru, krisis atau tantangan baru sementara *role playing* tetap berjalan. Misalnya adalah perjuangan untuk mempertahankan hidup dari kecelakaan kapal laut (Ibrahim, 2003 : 107).

Dalam *role playing* dengan pendekatan berbasis spekulasi (*speculative-based approach*), anak didik diminta keterlibatannya untuk berspekulasi terhadap pengetahuan lampau dan pengetahuan akan datang dengan menggunakan aspek yang diketahui dari wilayah subjek tertentu. Misalnya kematian karena kecelakaan dalam konser musik yang kacau (Hafiz, 2009 : 13).

2. Kelebihan Metode Role Playing

Role playing merupakan metode mengajar yang memiliki beberapa kelebihan baik bagi siswa maupun bagi guru.

a. Metode *role playing* dapat meningkatkan minat siswa

Poorman (2002 : 42) menyebutkan bahwa strategi bermain peran dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dan materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang sedang dipelajarinya. Apalagi kalau mempersiapkan pembelajaran dengan strategi ini, siswa harus terlebih dahulu melakukan studi tentang karakter atau tokoh yang akan diperankan atau dibuat skenarionya.

Ibrahim (2003 : 124) menyatakan bahwa pada kelas-kelas sejarah dimana para guru bosan dengan pembelajarannya dan menunjukkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat diperbaiki dengan penerapan strategi bermain peran. Dari hasil pengamatan Fogg, siswa menjadi lebih tertarik dengan bahan pembelajaran yang diberikan.

b. Metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Siswa bukanlah botol kosong yang dengan serta-merta menerima ilmu pengetahuan yang diberikan oleh guru. Siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran baik secara *hands on* maupun *minds on*. Berdasarkan penelitian Poorman (2002:43), siswa yang diwawancarai mengatakan bahwa strategi *role playing* yang dilaksanakan oleh guru dapat memotivasi mereka untuk terlibat aktif melakukan sesuatu dalam pembelajaran. Hal itu senada dengan Ibrahim (2003 : 129) yang

mengatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan strategi *role playing* meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.

c. Metode *role playing* dapat mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami materi melalui berbagai sudut pandang.

d. Belajar yang menggunakan strategi *role playing* ternyata dapat mengajarkan siswa untuk berempati. Tentu saja kelebihan ini dapat dengan mudah kita maklumi karena strategi *role playing* sangat melibatkan emosi siswa. Hal ini merupakan suatu hal yang sangat positif terkait dengan domain afektif. Dengan memainkan suatu peran tertentu, siswa akan memahami bagaimana posisi seseorang yang diperankannya. Dengan strategi *role playing* siswa tidak akan mudah menghakimi seseorang atau suatu masalah, kecuali dengan terlebih dahulu melihatnya dari berbagai sudut pandang.

e. Metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan tokoh yang mungkin dikenal dalam kehidupannya sehari-hari.

Dengan *role playing* siswa akan dapat mengalami dan merasakan cara menjadi seorang tokoh yang mungkin familiar dalam kehidupan mereka. Hal ini membuat siswa menjadi lebih peka terhadap masalah-masalah yang ada di sekitarnya, meningkatkan keterampilan interpersonal, dan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi.

f. Metode *role playing* dapat diterapkan dalam berbagai situasi

Jangan mengira strategi *role playing* sulit untuk diaplikasikan. *Role playing* dapat diterapkan dalam situasi yang sangat bervariasi, termasuk di dalam ruang kelas standar. Selain itu *role playing* dapat dilakukan siswa, baik secara individual maupun secara berkelompok.

3. Kelemahan Metode Role Playing

Di bawah ini diuraikan beberapa kelemahan metode *role playing* oleh Hafiz (2009 : 51).

a. Metode *role playing* membutuhkan kerja keras semua pihak yang terlibat

Mempersiapkan pembelajaran dengan metode *role playing* memerlukan kerja keras, baik dari guru maupun siswa, bahkan pihak lain yang mungkin dilibatkan. Akan tetapi, semuanya ini akan impas dengan motivasi yang akan dimiliki siswa dan penguasaan materi yang dipelajarnya.

b. Alokasi waktu menjadi isu penting

Persiapan pelaksanaan strategi *role playing* membutuhkan alokasi waktu yang relatif lebih banyak ketimbang strategi lainnya. Hal ini wajar karena banyak hal yang harus dilakukan, baik oleh guru maupun siswa, sebelum dan saat melaksanakan pembelajaran dengan strategi ini.

4. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Metode Role Playing

Diatas sudah diuraikan metode *role playing* beserta kelebihan dan kelemahannya. Berikut ini dipaparkan langkah-langkah pembelajaran

dengan metode *role playing*. Langkah-langkah yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran dengan metode *role playing* ada enam langkah.

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini guru menentukan apa tujuan pembelajaran yang hendak dicapainya melalui metode *role playing*. Kemudian ini guru menentukan detail apa yang harus dilakukannya saat pembelajaran nanti. Hal ini sebenarnya bergantung pada alasan mengapa guru memasukkan metode *role playing* dalam kegiatan pembelajarannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini dapat dideskripsikan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan berikut. (1) Topik apa yang ingin guru ajarkan? (2) Berapa alokasi waktu yang tersedia/disediakan? (3) Apa yang guru harapkan dari siswa setelah kegiatan metode *role playing* selesai, apakah dalam bentuk penelitian, laporan, presentasi? (4) Apakah guru menginginkan siswa bermain peran secara terpisah atau bersama-sama? (5) Apakah guru ingin memasukkan sebuah elemen konflik dalam skenario? (Hafiz, 2009 : 46).

b. Memilih Konteks, Peran, dan Menulis Skenario

Pada tahap ini guru sebaiknya bersama-sama siswa memilih konteks dan peran yang akan dimainkan, dan tentunya menulis skenario. Guru dapat pula mempertimbangkan memilih dan mengadaptasi materi (skenario) yang lainnya telah disiapkan oleh guru lain (bila sudah tersedia). Jika menulis sendiri skenario, guru harus mencari informasi latar belakang setiap karakter atau lebih baik lagi jika siswa juga membantu

mengumpulkan informasi tersebut melalui studi kepustakaan atau sumber lain seperti internet (Purwandari, 2012 : 40).

c. Latihan Pendahuluan

Beberapa siswa kemudian dipilih atau mengajukan diri untuk menjadi pemeran dari tokoh-tokoh atau karakter dalam skenario tersebut. Kemudian mereka berlatih untuk memerankan tokoh-tokoh itu sesuai dengan penafsirannya di bawah bimbingan guru. Latihan dilakukan beberapa hari sebelum tampil di depan kelas. Siswa dapat melakukan studi tentang tokoh atau karakter yang akan diperankannya (Fogg, 2001 : 47).

d. Kegiatan Pembelajaran/Pelaksanaan Peragaan

Saat kegiatan pembelajaran guru menampilkan siswa-siswa yang telah berlatih memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario pada beberapa hari sebelumnya. Sementara pertunjukan *role playing* dilakukan oleh beberapa siswa dan siswa lainnya di dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan. Mereka mendiskusikan kandungan dari permainan yang ditampilkan. Hal-hal yang guru harapkan akan didiskusikan siswa dan dapat dipadu dengan lembar kerja (LKS) (Purwandari, 2012 : 39).

e. Mendiskusikan Kesimpulan

Setelah kegiatan peragaan peran oleh siswa-siswa di depan kelas, setiap kelompok dapat membahasnya pada diskusi kelas. Tentu saja kegiatan ini dilakukan dengan panduan dan fasilitasi oleh guru untuk

mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap kelompok mengajukan kesimpulannya dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum (Purwandari, 2012 : 41).

f. Penilaian

Penilaian berdasarkan cara siswa memerankan karakter atau tokoh dalam skenario. Untuk siswa yang menonton peragaan, dapat dinilai dari kemampuan mereka menginterpretasikan skenario yang telah disajikan dan kemudian bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dalam mengomunikasikan isi dari skenario yang ditampilkan. Penilaian dapat pula dilakukan dengan meminta mereka menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif. Tentu saja, penilaian mengacu kepada tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai siswa melalui kegiatan *role playing* tersebut (Hafiz, 2009 : 47).

D. Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan

1. Akar

Akar merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi menyerap air dan mineral dari dalam tanah. Tidak semua akar dapat mengisap zat-zat makanan, tetapi hanya bagian tertentu saja yaitu bagian yang belum diliputi gabus dan bagian yang belum tua. Bagian yang berperan dalam penghisapan makanan ini mudah mengalami kerusakan karena lingkungan yang tidak cocok, misalnya karena aerasi yang jelek, kurangnya kadar air dalam tanah, tingginya keasaman tanah (Widarti, 2012 : 71).



a. Fungsi Akar

Menurut Widarti (2012 : 73 -74), akar merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi seperti berikut.

1) Menyerap air dan unsur hara dari dalam tanah

Akar dipergunakan oleh tumbuhan untuk memperoleh bahan-bahan yang diperlukan untuk pertumbuhannya. Akar menyerap bahan-bahan mineral bersamaan dengan air dari lingkungannya. Air masuk ke dalam akar melalui rambut-rambut akar. Rambut akar atau bulu akar merupakan perubahan bentuk dari jaringan epidermis akar yang berfungsi mengisap air dan unsur-unsur hara dari dalam tanah.

2) Memperkokoh berdirinya batang tanaman

Selain untuk menyerap air dan unsur hara, akar juga berfungsi untuk memperkokoh berdirinya tumbuhan sehingga dapat berdiri tegak di tempat tumbuhnya. Tumbuhan yang tinggi membutuhkan sistem perakaran yang semakin kuat untuk menahan terpaan angin yang semakin besar.

3) Tempat menyimpan cadangan makanan

Sebagian tanaman menyimpan cadangan makanan pada akarnya. Makanan yang disimpan biasanya berupa pati atau tepung. Cadangan makanan yang tersimpan dalam akar dipergunakan selama masa pertumbuhan tertentu dan akan digunakan untuk proses pertumbuhan pada masa pertumbuhan selanjutnya. Sebagian tanaman yang tergolong herba sangat bergantung pada cadangan makanan yang tersimpan dalam akar terutama untuk mengatasi kondisi lingkungan yang buruk, misalnya pada musim kemarau sehingga tanaman tersebut dapat bertahan hidup.

4) Bernapas (respirasi)

Sel-sel yang terdapat pada akar juga membutuhkan oksigen untuk melakukan pernapasan seperti halnya sel-sel pada makhluk hidup lainnya. Untuk mencukupi kebutuhan akan oksigen tersebut akar mengambil oksigen dari rongga-rongga partikel tanah. Tanah yang gembur akan lebih mudah ditembus oleh udara sehingga kandungan oksigennya akan semakin banyak dibandingkan tanah yang padat. Tanah gembur dan banyak mengandung kompos atau tanah berpasir memiliki banyak rongga sehingga mudah ditembus udara. Hal ini menyebabkan banyak terdapat cadangan oksigen yang dapat dipergunakan oleh akar tanaman.

5) Alat perbanyak secara vegetatif

Pada beberapa tanaman, akar dipergunakan sebagai alat perbanyak secara vegetatif, misalnya pada pohon sukun dan cemara.

Pada tanaman sukun dan cemara akar yang menyumbul dari dalam tanah dapat menghasilkan tunas dan akhirnya menjadi tanaman baru.

b. Sifat-Sifat Akar

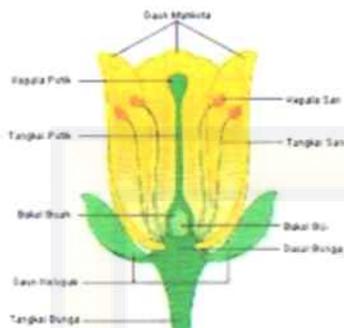
Akar merupakan bagian tumbuhan di dalam tanah yang dapat terus menerus tumbuh. Arah gerak pertumbuhannya dipengaruhi oleh grafitasi atau air. Akar dapat tumbuh menembus tanah karena berbentuk runcing (Azman, 2005 : 16).

c. Struktur morfologi akar

Menurut Widarti (2012:73), struktur luar (morfologi) akar terdiri dari:

- 1) Pangkal akar yaitu bagian akar yang terhubung dengan pangkal batang tanaman, yang berfungsi sebagai perantara untuk transfer air dan zat hara menuju batang tumbuhan.
- 2) Batang akar yaitu bagian akar yang terletak di antara pangkal dan ujung akar, yang berfungsi sebagai penguat struktur akar.
- 3) Cabang akar yaitu merupakan akar halus yang secara tidak langsung memiliki kesinambungan dengan bagian pangkal batang namun akar tersebut keluar dari akar utama, yang berfungsi sebagai tempat tumbuhnya serabut akar.
- 4) Rambut akar merupakan bagian sel-sel epidermis yang menonjol keluar, yang berfungsi mengisap air dan unsur-unsur hara dari dalam tanah.
- 5) Tudung akar berada di ujung bulu akar untuk menembus tanah serta berfungsi sebagai pelindung akar.

menjadi dua subdivisi, yaitu tumbuhan biji terbuka (*gymnospermae*) dan tumbuhan biji tertutup (*angiospermae*) (Azman, 2005 : 22).



a. Fungsi Bunga

Bunga merupakan alat perkembangbiakan pada tumbuhan kelompok angiospermae yang muncul apabila tumbuhan telah mencapai usia tertentu (Azman, 2005 : 22).

b. Struktur dan Bagian-Bagian Bunga

- 1) Kelopak bunga (*calyx*) merupakan bagian terluar bunga yang berfungsi melindungi bunga pada saat berbentuk kuncup.
- 2) Mahkota bunga (*corolla*) merupakan bagian bunga berbentuk lembaran warna-warni yang berfungsi menarik serangga agar melakukan penyerbukan.
- 3) Putik (*pistillum*) merupakan alat kelamin betina pada tumbuhan. Putik terdiri dari bagian-bagian berupa bakal buah (*ovarium*), tangkai putik (*stilus*) dan kepala putik (*stigma*).
- 4) Benang sari (*Stamen*) merupakan alat kelamin jantan pada tumbuhan. Benang sari terdiri dari bagian-bagian kepala sari (*anther*), tangkai sari (*filament*), dan serbuk sari (*polen*) (Azman, 2005 : 22).

5. Buah

Buah adalah bagian tumbuhan yang berasal dari bunga atau putik, biasanya berbiji. Azman (2005 : 21), mengemukakan bahwa buah pada umumnya berkembang dari bakal buah (ovarium). Berdasarkan asal bentuknya, buah dapat dibedakan menjadi buah sejati dan buah semu.

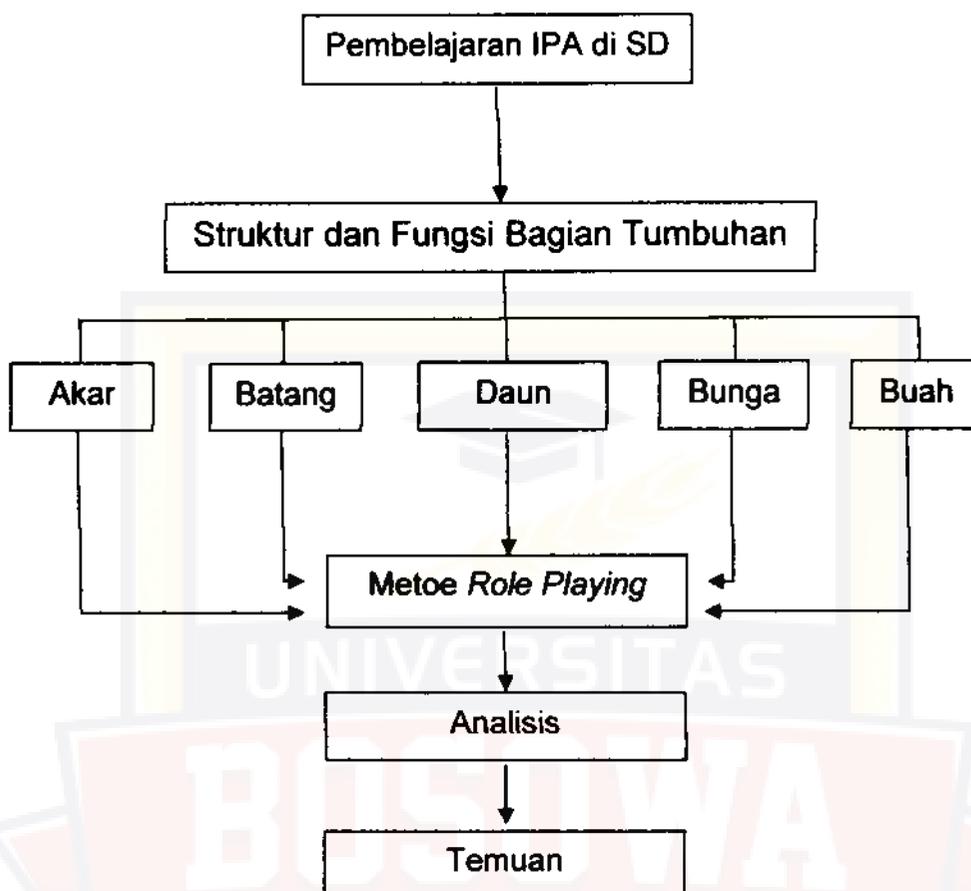
Buah mempunyai Bagian-bagian seperti berikut ini.

- a. Kulit buah (*perikarp*) dibedakan menjadi tiga, yaitu kulit buah luar (*seksokarp*), kulit buah tengah (*mesokarp*) dan kulit buah dalam (*endokarp*).
- b. Biji merupakan alat perkembangbiakan utama pada tumbuhan berbiji. Bagian-bagian dari biji meliputi keeping lembaga dan embrio.

D. Kerangka pikir

Interaksi pembelajaran yang diinginkan adalah adanya perubahan sikap berupa motivasi, kehadiran dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Didalam kelas keberhasilan interaksi guru-siswa dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat bergantung pada metode dan pendekatan yang digunakan. Metode pembelajaran harus memiliki karakteristik yang berbeda dari pendekatan lainnya. Salah satu karakteristik tersebut adalah mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikir dalam menjawab permasalahan dengan metode bermain.

Melalui metode *role playing* siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dan sering mengekspresikan ide, memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan, memahami struktur dan fungsi bagian tumbuhan secara komprehensif, dapat merespon permasalahan dengan cara bermain, dan memiliki pengalaman untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan. Dengan kriteria penilaian terhadap respon siswa yaitu kelancaran, kelenturan (banyaknya ide) dan keaslian siswa dalam menjawab permasalahan, dapat diketahui peningkatan ketuntasan belajar siswa yang dapat dijadikan pijakan kembali untuk terus belajar seoptimal mungkin. Dengan demikian, melalui metode *role playing* guru mampu mengembangkan pola pikir, kreativitas, dan aktivitas siswa. Berdasarkan pemikiran tersebut diharapkan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 002 Masewe.



Gambar 5

Bagan Kerangka Pikir

E. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan siswa Kelas V SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi evaluasi dan refleksi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan mulai bulan Maret - April 2016. Bertempat di SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat. Tahun ajaran 2015/2016 yang jumlah siswa sebanyak 20 orang.

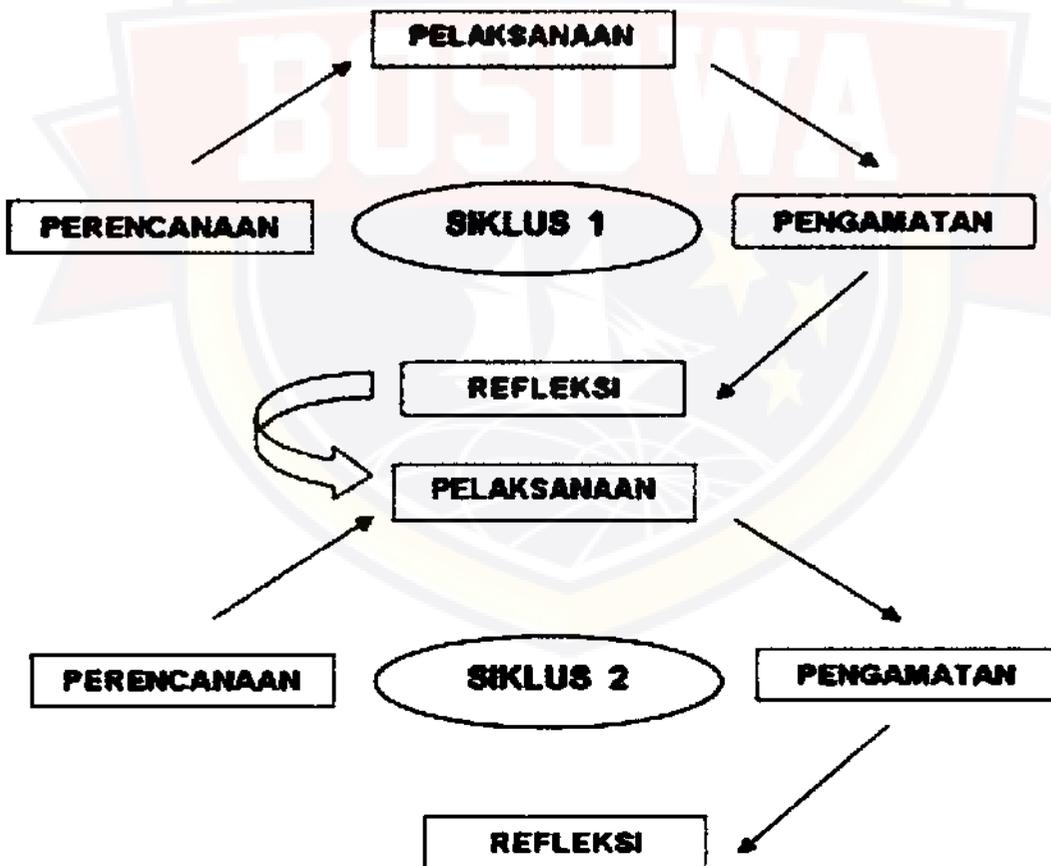
D. Faktor yang Diselidiki

1. Faktor siswa yaitu untuk melihat kehadiran siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan keaktifan siswa dalam menjawab soal dengan cara bermain peran.
2. Faktor proses, yaitu akan diamati terjadinya interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.

3. Faktor hasil, yaitu untuk melihat hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Siklus pertama dan siklus dua masing-masing tiga kali pertemuan. Tiap siklus terdiri atas beberapa tahap kegiatan sesuai dengan tujuan penelitian. Pada dasarnya kegiatan pada siklus II merupakan pengulangan dan perbaikan dari kegiatan siklus I. Alur penelitian ini dapat dilihat pada bagan gambar 2 berikut.



Gambar 6

Bagan Adaptasi Alur PTK Model John Elliot (dalam Arikunto, 2009)

1. Gambaran Umum Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama tiga kali pertemuan

a. Perencanaan

Pada tahap ini dirumuskan perencanaan, sebagai berikut:

Menganalisis materi pelajaran SDN 002 Masewe kelas V semester genap, membuat rencana pembelajaran untuk pelajaran IPA, membuat lembar observasi untuk melihat keaktifan siswa di kelas ketika metode *role playing* diterapkan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I yaitu mula-mula guru (dalam hal ini peneliti yang bertindak sebagai guru) mengidentifikasi keadaan siswa berupa minat dan kesiapannya. Kemudian guru, menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi pelajaran yang berlangsung. Selanjutnya, membahas materi tersebut sesuai dengan rencana pembelajaran secara klasikal. Pada saat kegiatan inti, guru memberikan sebuah contoh berupa pertanyaan bermain.

c. Observasi dan Evaluasi

Pada tahap observasi ini, peneliti mengambil data tentang kehadiran dan keaktifan siswa dalam merespon pelajaran yang dibahas, baik bertanya, mengerjakan soal-soal latihan dengan berbagai cara selama proses pembelajaran. Data mengenai keberadaan siswa dan keaktifan siswa dicatat langsung oleh guru melalui lembar observasi. Selain itu, pada tahap ini juga dilaksanakan evaluasi berupa tes hasil

belajar untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah berlangsungnya tindakan pada siklus I.

d. Refleksi

Setelah data pada tahap observasi terkumpul, selanjutnya data tersebut dianalisis untuk melihat hasil belajar siswa setelah diberi tindakan pada siklus I. Hasil siklus I dijadikan acuan untuk merencanakan siklus II sehingga yang berikutnya sesuai dengan yang diharapkan dan hendaknya bisa lebih baik dari siklus I siswa melalui metode *role playing*.

2. Gambaran Umum Siklus II

Siklus II dilaksanakan selama tiga kali pertemuan

a. Perencanaan

Pada tahap ini dirumuskan perencanaan siklus II sesuai dengan pelaksanaan siklus I dengan menambah kegiatan yang dianggap perlu, yaitu membuat angket untuk mengetahui tanggapan siswa tentang metode *role playing*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada dasarnya, tindakan yang dilakukan pada siklus II sama dengan siklus I, hanya saja perubahan tindakan yang dilakukan lebih maksimal dari siklus I. Perubahan tindakan yang dimaksud yaitu pada kegiatan inti di siklus II ini, guru lebih menekankan langkah perbaikan terhadap kekurangan atau masalah yang dihadapi dalam menerapkan metode *role playing* ini pada siklus I, misalnya lebih mengaktifkan siswa yang kurang percaya diri untuk bertanya dalam proses belajar mengajar

dengan memberikan kesempatan untuk bertanya dan mengerjakan soal dengan cara bermain.

c. Observasi dan Evaluasi

Observasi pada siklus II ini sama dengan siklus I, yaitu guru mencatat kehadiran siswa, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan pada lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Pada tahap ini dilaksanakan evaluasi berupa tes hasil belajar siswa pada siklus II.

d. Bahan Refleksi

1) Data yang diperoleh pada tahap observasi dikumpulkan dan dianalisis.

Demikian pula, hasil evaluasinya juga dianalisis untuk mengetahui perbandingan skor tes hasil belajar pada siklus I dengan siklus II ini.

2) Meminta tanggapan kepada siswa mengenai kelemahan dan kelebihan penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini seperti berikut.

1. Angket

Peneliti membagikan angket kepada siswa. Angket tersebut terdiri enam pertanyaan mengenai tanggapan siswa tentang pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

2. Tes hasil belajar

Tes belajar siswa yaitu tes formatif yang berbentuk uraian pada tiap akhir siklus untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar IPA siswa.

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data motivasi, kehadiran, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh seorang guru atau peneliti.

4. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada guru bidang studi pada awal dan akhir penelitian. Wawancara pada awal penelitian dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA, sedangkan wawancara pada akhir penelitian dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penelitian yang dilaksanakan.

5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah “mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, legger, agenda dan sebagainya” (Arikunto, 2006 : 236). Metode dokumenter ini digunakan untuk memperoleh data di SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat, yang berupa gambaran umum sekolah dan foto-foto yang diambil pada saat pembelajaran berlangsung.

G. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif, sedangkan data mengenai hasil belajar IPA dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif yang berupa rentang nilai, standar deviasi, skor rata-rata tes hasil belajar siswa, dan persentase ketuntasan belajar siswa serta peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan skala lima, yang langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Range (rentang)

$R = \text{Data tertinggi} - \text{Data terendah}$

2. Mean (rata-rata)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

(Sugiyono, 2003 : 43)

Keterangan:

\bar{X} = Mean

$\sum x$ = Jumlah seluruh data

n = Jumlah siswa

3. Standar deviasi dan variansi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n - 1}}$$

(Sugiyono, 2003 : 52)

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

$\sum x$: Total Skor Siswa

$\sum x^2$: Jumlah Kuadrat Total skor siswa

n : Jumlah Siswa

4. Ketuntasan

Untuk melihat persentase ketuntasan, data dianalisis dengan menggunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

f = Frekuensi dengan kategori pilihan

n = Jumlah frekuensi dari seluruh kategori

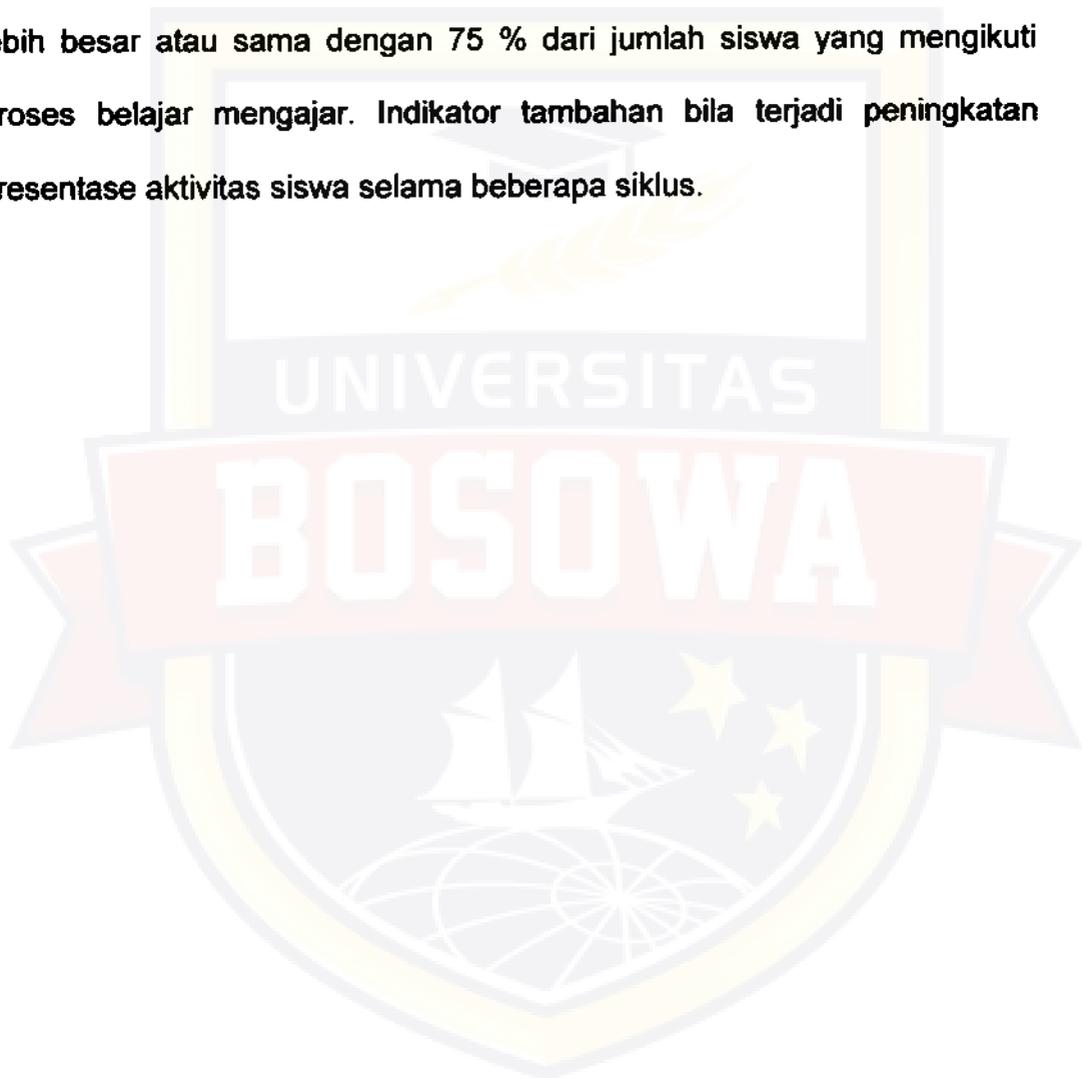
Untuk mengategorikan skor hasil belajar IPA, digunakan teknik pengategorian dengan skala lima berdasarkan pengategorian yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1993), sebagai berikut :

Tabel 1
Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa

Frekuensi	Kategori
86 – 100	Sangat Tinggi
76 – 85	Tinggi
66 – 75	Cukup
55 – 65	Rendah
< 55	Sangat Rendah

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dengan penerapan metode *role playing*. Penelitian ini dianggap tuntas jika rata-rata hasil belajar siswa lebih besar atau sama dengan 75 % dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Indikator tambahan bila terjadi peningkatan presentase aktivitas siswa selama beberapa siklus.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat. Adapun sarana prasarana yang ada di sekolah tersebut adalah seperti berikut ini.

a. Keadaan Fisik

Pada saat ini SDN 002 Masewe memiliki 6 ruangan kelas untuk kelas I sampai kelas VI. Fasilitas lain yang dimiliki oleh SDN 002 Masewe yaitu ruangan kepala sekolah, ruangan kantor guru, perpustakaan, dapur, gudang, dan kamar mandi. Secara umum kondisi bangunan di SDN 002 Masewe masih sangat baik, kokoh dan terawat. Fasilitas yang lain yang dimiliki oleh SDN 002 Masewe menyangkut proses pembelajaran seperti gambar-gambar pahlawan, peta, globe, alat peraga IPA, alat peraga untuk pelajaran matematika, gambar presiden, gambar wakil presiden dan gambar lambang Garuda Pancasila.

b. Keadaan Nonfisik

Kondisi nonfisik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah SDM (sumber daya manusia), baik tenaga kerja maupun peserta didik. Dalam proses belajar mengajar, pendidik merupakan faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan siswa.

1) Kondisi Guru

SDN 002 Masewe memiliki 6 guru kelas dan seorang kepala sekolah. Guru berstatus PNS 3 orang dan berstatus guru honor 4 orang. Guru di SDN 002 Masewe Keseluruhannya sudah menempuh pendidikan S1, D.2 dan SMA.

2) Kondisi Siswa

Jumlah siswa di SDN 002 Masewe adalah 125 siswa, yang terdiri dari siswa laki-laki 71 siswa dan siswa perempuan 54 siswa. Mata pencaharian orang tua siswa sangat beragam antara lain guru, PNS, wiraswasta, petani dan buruh. Keadaan ekonomi keluarga juga sangat beragam.

3) Kondisi Lingkungan

Lingkungan sekolah mendukung untuk proses pembelajaran. Letak SDN 002 Masewe berada di tengah-tengah pemukiman masyarakat dan strategis untuk menampung siswa dari arah mana pun. SDN 002 Masewe terletak di tengah-tengah masyarakat yang agamis sehingga mudah untuk mengarahkan siswa bertingkah laku sesuai dengan norma-norma yang berlaku. SDN 002 Masewe berlokasi di lingkungan yang nyaman dan kondusif untuk proses pembelajaran serta memiliki kondisi udara yang cukup bersih karena berada jauh dari karamaian kota. Akses untuk menuju sekolah ini cukup mudah, dan dapat dijangkau dengan kendaraan.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 002 Masewe tahun ajaran 2015-2016 yang berjumlah 20 siswa dengan rincian seperti Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2
Jumlah Siswa Kelas V SDN 002 Masewe Tahun Ajaran 2016-2017

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	11	55
2	Perempuan	9	45
Jumlah		20	100

Sumber : Lampiran 3 halaman 114

Berdasarkan observasi di kelas, terlihat bahwa sebagian siswa terutama siswa laki-laki sering ramai membuat kegaduhan dan tidak fokus pada proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena jumlah siswa laki-laki lebih banyak daripada siswa perempuan. Siswa kelas V memiliki kemampuan akademik yang beragam. Ada yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Sebagian besar siswa kelas V memiliki kemampuan akademik sedang.

Berdasarkan hal tersebut, siswa kelas V dipilih sebagai subjek penelitian karena sesuai dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

3. Deskripsi Data Awal Siswa Prasiklus

Data awal yang peneliti anggap sebagai pedoman awal melakukan penelitian yaitu menggunakan hasil tes prasiklus. Data tersebut nantinya digunakan sebagai patokan awal sebelum dilakukan tindakan. Penelitian ini dimulai dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas V. Berdasarkan wawancara dan observasi, permasalahan yang terjadi di dalam kelas tersebut di antaranya adalah guru belum menggunakan metode *role playing*. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias

dalam proses pembelajaran dan cenderung siswa pasif dalam proses pembelajaran.

Hal di atas menyebabkan hasil belajar IPA siswa kurang optimal. Berdasarkan hasil pengamatan, perlu diadakan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan di atas. Adapun data awal sebelum tindakan diuraikan di bawah ini.

a. Analisis Skor Hasil Belajar Siswa

Pada prasiklus dilaksanakan tes hasil belajar IPA yang berbentuk tes ulangan harian. Hasil analisis deskriptif skor hasil belajar IPA kelas V SDN 002 Masewe pada prasiklus dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3
Deskripsi Hasil Belajar IPA Siswa Prasiklus pada Kelas V
SDN 002 Masewe

No	Statistik	Nilai Statistik
		Prasiklus
1	Subjek	20
2	Skor Ideal	100
3	Skor Tertinggi	95
4	Skor Terendah	35
5	Rentang Skor	60
6	Skor Rata-rata	68,75
7	Standar Deviasi	3,56

Sumber : Lampiran 6 Halaman 153 dan 154

1) Rentang Skor Hasil Belajar Siswa

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= 95 - 35 \\ &= 60\end{aligned}$$

2) Skor Hasil Rata-rata

$$\begin{aligned}x &= \frac{\sum xi}{n} \\ x &= \frac{1375}{20} \\ &= 68,75\end{aligned}$$

3) Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}{n-1}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

 $\sum x$: Total Skor Siswa $\sum x^2$: Jumlah Kuadrat Total skor siswa

n : Jumlah Siswa

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}{n-1}$$

$$= \frac{\sqrt{97775 - \frac{\sum(1375)^2}{20}}}{20-1}$$

$$= \frac{\sqrt{97775 - \frac{1890625}{20}}}{20-1}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{\sqrt{97775-95911,30}}{20-1} \\ &= \frac{\sqrt{3243,75}}{20-1} \\ &= \frac{56,95}{19} \\ &= 3,56 \end{aligned}$$

Tabel 3 menunjukkan bahwa subjek adalah 20 orang siswa dengan skor rata-rata hasil belajar IPA siswa pada prasiklus adalah 68,75 dari skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100. Skor tertinggi adalah 95 dan skor terendah adalah 35.

Jika skor hasil belajar pendidikan IPA pada prasiklus dikelompokkan ke dalam lima kategori hasil belajar yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah yang diperoleh berdasarkan acuan nilai hasil belajar pada SDN 002 Masewe diperoleh distribusi frekuensi dan presentase seperti disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4
Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Pendidikan IPA Kelas V
SDN 002 Masewe pada Prasiklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	86 – 100	Sangat Tinggi	1	5
2	76 – 85	Tinggi	1	5
3	66 – 75	Cukup	11	55
4	55 – 65	Rendah	5	25
5	< 55	Sangat Rendah	2	10
Jumlah			20	100

Sumber : Lampiran 6 Halaman 150

Tabel 4 memperlihatkan bahwa siswa kelas V SDN 002 Masewe untuk tes hasil belajar prasiklus, terdapat 1 orang siswa dengan presentase 5% yang kategori nilai sangat tinggi, 1 orang siswa memiliki nilai tinggi dengan persentase 5%, 11 orang siswa nilai cukup baik dengan persentase 55%, 5 orang siswa kategori nilai rendah dengan persentase 25% dan 2 orang siswa yang memiliki nilai sangat rendah dengan persentase 10%.

Jika skor hasil belajar pendidikan IPA pada prasiklus dikelompokkan ke dalam dua kategori ketuntasan hasil belajar yaitu tuntas dan tidak tuntas yang diperoleh berdasarkan acuan ketuntasan hasil belajar pada SDN 002 Masewe diperoleh distribusi frekuensi dan presentase seperti disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5
Distribusi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar
Pendidikan IPA pada Prasiklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	75 – 100	Tuntas	12	60
2	0 -74	Tidak Tuntas	8	40
Jumlah			20	100

Sumber : Lampiran 6 Halaman 151

Berdasarkan Tabel 5, dapat dijabarkan bahwa dari 20 siswa, sebanyak 12 siswa atau 60% sudah tuntas. Sebanyak 8 siswa atau 40% belum tuntas.

Diagram Pencapaian Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus

4. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini peneliti berjenis penelitian tindakan kelas model John Elliot. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus 1 terdiri dari 3 pertemuan. Setiap siklus diadakan evaluasi untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Siklus 2 terdiri dari 3 pertemuan sama seperti siklus 1.

Adapun proses penelitian adalah sebagai berikut :

a. Siklus I

1) Kegiatan Pembelajaran I

Kegiatan pembelajaran ini materinya adalah tentang struktur dan fungsi bagian akar pada tumbuhan.

a) Perencanaan

- (1) Peneliti dan guru sebagai kolaborator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- (2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- (3) Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Lembar observasi berupa lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi ini digunakan untuk membandingkan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi.
- (4) Menyusun dan menyiapkan LKS dan soal evaluasi untuk siswa. Soal akan diberikan pada setiap akhir siklus. Soal evaluasi disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru kelas
- (5) Mempersiapkan akar tumbuhan sebagai alat praga siswa dalam melakoknkan peran sesuai dengan materi yang diajarkan.
- (6) Mempersiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini antara lain :

- (1) Kegiatan Awal
 - (a) Siswa berdoa bersama.
 - (b) Siswa dikondisikan untuk siap melakukan pembelajaran.

(c) Melakukan apersepsi dengan guru bertanya kepada siswa " anak-anak pernahkah kalian melihat tumbuhan?" Tumbuhan termasuk makhluk hidup yang memiliki ciri-ciri seperti bernafas, makan, bergerak, dan lain-lain. Beberapa siswa menanggapi pertanyaan guru.

(2) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sebagai pengantar pembelajaran. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang struktur dan fungsi bagian akar pada tumbuhan dengan menunjukkan beberapa akar tumbuhan yang berkaitan dengan materi. Siswa dipanggil secara bergantian untuk membedakan bagian-bagian akar di depan kelas mana yang tudung akar, serabut akar, batang akar dan leher batang. Setelah sebagian siswa maju, siswa dan guru mencocokkan jawaban apakah penjelasan siswa tentang perbedaan fungsi bagian-bagian akar sudah benar.

Kemudian siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Setiap kelompok diberi LKS sebagai pedoman dalam mengikuti pelajaran. Di dalam LKS tersebut terdapat beberapa soal yang harus didiskusikan secara berkelompok sesuai dengan petunjuk di dalam LKS. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju ke depan kelas untuk memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario yaitu struktur dan fungsi bagian akar pada tumbuhan. Sementara pertunjukan *role playing* dilakukan oleh beberapa siswa dan siswa lainnya di dalam kelompok-kelompok

Setelah kegiatan permainan peran oleh siswa-siswa di depan kelas, setiap kelompok membahasnya pada diskusi kelas. Setiap kelompok mengajukan kesimpulannya dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.

Setelah diskusi kelompok, setiap kelompok maju untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kemudian LKS dibahas bersama dan guru mengulang materi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* agar tidak terjadi salah konsep sehingga mencapai kesimpulan akhir pembelajaran.

(3) Kegiatan Akhir

Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan siswa diberi pesan moral agar rajin belajar. Setelah pesan moral, guru menutup pelajaran dengan salam.

2) Kegiatan Pembelajaran II

Kegiatan pembelajaran ini materinya adalah tentang struktur batang pada tumbuhan.

a) Perencanaan

- (1) Peneliti dan guru sebagai kolaborator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- (2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- (3) Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Lembar observasi berupa lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi ini digunakan untuk membandingkan aktivitas yang

dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi.

- (4) Menyusun dan menyiapkan LKS dan soal evaluasi untuk siswa. Soal akan diberikan pada setiap akhir siklus. Soal evaluasi disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru kelas
- (5) Mempersiapkan batang tumbuhan sebagai alat peraga siswa dalam melakonkan peran sesuai dengan materi yang diajarkan.
- (6) Mempersiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini antara lain :

- (1) Kegiatan Awal
 - (a) Siswa berdoa bersama.
 - (b) Siswa dikondisikan untuk siap melakukan pembelajaran.
 - (c) Melakukan apersepsi dengan guru bertanya kepada siswa " anak-anak pernahkah kalian melihat batang tumbuhan?" Beberapa siswa menanggapi pertanyaan guru.
- (2) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi struktur batang pada tumbuhan sebagai pengantar pembelajaran. Setelah menjelaskan materi, guru menyiapkan bagian batang tanaman sebagai alat peraga siswa dalam bermain peran sesuai dengan materi

pembelajaran. Bagian batang tanaman diletakkan pada meja kemudian siswa diberi kesempatan secara bergantian untuk mengamati/menganalisis bagian batang tumbuhan. Setelah itu, siswa diberi pertanyaan tentang bagian-bagian batang tumbuhan pada meja tersebut.

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Siswa diberi LKS dan beberapa batang tumbuhan sebagai pedoman dalam mengikuti pelajaran. Di dalam LKS terdapat soal yang harus didiskusikan secara berkelompok. Setiap kelompok mengamati bagian batang tumbuhan. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju ke depan kelas untuk memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario yaitu struktur batang pada tumbuhan. Sementara pertunjukan *role playing* dilakukan oleh beberapa siswa dan siswa lainnya di dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan.

Setelah kegiatan bermain peran oleh siswa-siswa di depan kelas, setiap kelompok membahasnya pada diskusi kelas. Setiap kelompok mengajukan kesimpulannya dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.

Setelah diskusi kelompok, setiap kelompok maju untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kemudian LKS dibahas bersama dan guru mengulang materi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* agar tidak terjadi salah konsep sehingga mencapai kesimpulan akhir pembelajaran.

(3) Kegiatan Akhir

Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan siswa diberi pesan moral agar rajin belajar. Setelah guru selesai memberikan pesan moral guru menutup pelajaran dengan salam.

3) Kegiatan Pembelajaran III

Kegiatan pembelajaran ini materinya adalah sifat dan fungsi bagian batang tumbuhan.

a) Perencanaan

- (1) Peneliti dan guru sebagai kolaborator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- (2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- (3) Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan.
Lembar observasi berupa lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi ini digunakan untuk membandingkan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi.
- (4) Menyusun dan menyiapkan LKS dan soal evaluasi untuk siswa. Soal akan diberikan pada setiap akhir siklus. Soal evaluasi disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru kelas.
- (5) Mempersiapkan batang tumbuhan sebagai alat praga siswa dalam melakoknkan peran sesuai dengan materi yang diajarkan.

(6) Mempersiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini antara lain :

(1) Kegiatan Awal

(a) Siswa berdoa bersama.

(b) Siswa dikondisikan untuk siap melakukan pembelajaran.

(c) Melakukan apersepsi dengan guru bertanya kepada siswa " anak-anak apa yang kalian ketahui tentang sifat batang pada tumbuhan?"

Beberapa siswa menanggapi pertanyaan guru.

(2) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi sifat dan fungsi bagian batang pada tumbuhan sebagai pengantar pembelajaran. Setelah selesai menjelaskan materi, guru menyiapkan bagian batang tumbuhan di atas meja sebagai alat peraga siswa dalam bermain peran sesuai dengan materi pembelajaran kemudian siswa diberi kesempatan secara bergantian untuk mengamati/menganalisis bagian batang tumbuhan setelah itu siswa diberi pertanyaan tentang fungsi bagian-bagian tumbuhan pada meja tersebut.

Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Siswa diberi LKS dan beberapa batang tumbuhan sebagai pedoman dalam mengikuti pelajaran. Di dalam LKS terdapat soal yang

harus didiskusikan secara berkelompok. Setiap kelompok mengamati bagian batang tumbuhan. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju kedepan kelas untuk memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario yaitu sifat dan fungsi bagian batang pada tumbuhan. Sementara pertunjukan *role playing* dilakukan oleh beberapa siswa dan siswa lainnya di dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan.

Setelah kegiatan bermain peran oleh siswa-siswa di depan kelas, setiap kelompok membahasnya pada diskusi kelas. Setiap kelompok mengajukan kesimpulannya dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.

Setelah diskusi kelompok, setiap kelompok maju untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kemudian LKS dibahas bersama dan guru mengulang materi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* agar tidak terjadi salah konsep sehingga mencapai kesimpulan akhir pembelajaran.

Siswa mengerjakan lembar evaluasi secara individu. Posisi duduk dirapikan kembali ke dalam posisi semula dimana masing-masing meja terdapat dua kursi dan dua siswa yang menempatnya.

(3) Kegiatan Akhir

Siswa diberi untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan siswa diberi pesan moral agar rajin belajar. Pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama.

Dari pengerjaan soal evaluasi diperoleh nilai siklus I. Adapun rincian dari nilai-nilai tersebut yaitu :

2) Analisis Skor Hasil Belajar Siswa

Pada siklus I dilaksanakan tes hasil belajar IPA yang berbentuk tes ulangan harian. Tes hasil belajar tersebut dilaksanakan setelah penyajian beberapa subpokok bahasan. Hasil analisis deskriptif skor hasil belajar IPA kelas V SDN 002 Masewe pada siklus I dapat di lihat pada Tabel 6.

Tabel 6
Deskripsi Hasil Belajar Siswa IPA Siklus I Pada Kelas V
SDN 002 Masewe

No	Statistik	Nilai Statistik
		Siklus I
1	Subjek	20
2	Skor Ideal	100
3	Skor Tertinggi	100
4	Skor Terendah	50
5	Rentang Skor	50
6	Skor Rata-rata	72,75
7	Standar Deviasi	2,56



Sumber : Lampiran 6 Halaman 154 dan 155

Siklus I

a) Rentang Skor Hasil Belajar Siswa

$$\text{Rentang} = 100 - 50$$

$$= 50$$

b) Skor Hasil Rata-rata

$$x = \frac{\sum xi}{n}$$

$$x = \frac{1455}{20}$$

$$= 72,75$$

c) Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}{n-1}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

 $\sum x$: Total Skor Siswa $\sum x^2$: Jumlah Kuadrat Total skor siswa

n : Jumlah Siswa

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}{n-1}$$

$$= \frac{\sqrt{108225 - \frac{\sum(1455)^2}{20}}}{20-1}$$

$$= \frac{\sqrt{108225 - \frac{2117025}{20}}}{20-1}$$

$$= \frac{\sqrt{108225 - 105851}}{20-1}$$

$$= \frac{\sqrt{2373,75}}{20-1}$$

$$= \frac{48,72}{19}$$

$$= 2,56$$

Tabel 6 menunjukkan bahwa subjek penelitian adalah 20 siswa dengan skor rata-rata hasil belajar IPA siswa setelah diadakan tindakan pada siklus I adalah 72,75 dari skor ideal yang mungkin di capai yaitu 100. Skor tertinggi 100 dan skor terendah adalah 50. Jika skor hasil belajar pendidikan IPA pada siklus I dikelompokkan ke dalam lima kategori hasil belajar yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah, dan sangat rendah yang diperoleh berdasarkan acuan nilai hasil belajar pada SDN 002 Masewe diperoleh distribusi frekuensi dan presentase seperti disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7
Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Pendidikan IPA Kelas V SDN 002 Masewe pada Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	86 – 100	Sangat Tinggi	1	5
2	76 – 85	Tinggi	4	20
3	66 – 75	Cukup	9	45
4	55 – 65	Rendah	5	25
5	< 55	Sangat Rendah	1	5
Jumlah			20	100

Sumber : Lampiran 6 Halaman 150

Tabel 7 distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar siswa tersebut memperlihatkan bahwa siswa kelas V SDN 002 Masewe untuk

tes hasil belajar siklus I, terdapat 1 orang siswa dengan presentase 5% yang kategori nilai sangat tinggi, 4 orang siswa memiliki nilai tinggi dengan persentase 20%, 9 orang siswa nilai cukup baik dengan persentase 45%, 5 orang siswa kategori nilai rendah dengan persentase 25% dan 1 orang siswa dengan presentase 5% kategori rendah, dengan skor rata-rata 72,75.

Jika skor hasil belajar pendidikan IPA pada siklus I dikelompokkan kedalam dua kategori ketuntasan hasil belajar yaitu tuntas dan tidak tuntas yang diperoleh berdasarkan acuan ketuntasan hasil belajar pada SDN 002 Masewe diperoleh distribusi frekuensi dan presentase seperti disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8
Distribusi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pendidikan IPA Kelas V SDN 002 Masewe pada Siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	75 – 100	Tuntas	14	70
2	0 -74	Tidak Tuntas	6	30
Jumlah			20	100

Sumber : Lampiran 6 Halaman 151

Tabel 8 memperlihatkan bahwa siswa kelas V SDN 002 Masewe untuk tes hasil belajar siklus I, terdapat 14 orang siswa dengan presentase 70% yang tuntas dan 6 orang siswa dengan presentase 30% dengan skor rata-rata 72,75.

3) Perubahan Sikap Siswa

Analisis kualitatif dipergunakan untuk menganalisis data perubahan sikap siswa yang diperoleh dari lembar observasi. Hasil analisis kualitatif ini akan memberikan gambaran tentang perubahan sikap siswa dalam mengikuti pelajaran dengan metode *role playing*.

Adapun data hasil observasi mengenai aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung pada siklus I, disajikan pada Tabel 9, 10 dan 11.

Tabel 9
Data Observasi Mengenai Aktivitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe
Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus I
Pertemuan 1

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	1	2	2	1
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	2	2	2	1
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu menginterpretasikan skenario	1	1	1	1
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	2	1	1	1
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	1	1	1	1
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	1	1	2	1
7.	Mampu membuat kesimpulan	1	1	1	1
Total		9	9	10	7

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Tabel 9 memperlihatkan data tabel hasil observasi pada pembelajaran siklus I pertemuan I diperoleh beberapa hal yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada komponen pertama terdapat 2 kelompok siswa mendapatkan nilai 2 yang berarti kurang tepat, sedangkan 2 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 1 yang berarti sangat tidak tepat dalam menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan guru. Hal ini disebabkan siswa kurang menenal pembelajaran dengan metode *role playing*.

Pada komponen kedua, siswa dikategorikan kurang karena terdapat 2 kelompok siswa yang mendapatkan nilai 2 yang berate kurang tepat, sedangkan 1 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 1 berarti sangat kurang tepat atau kurang banyak siswa yang memiliki ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario.

Pada komponen ketiga, kelima dan ketujuh siswa dikategorikan sangat kurang tepat karena semua kelompok mendapatkan nilai 1 yang berarti sangat kurang tepat, karena siswa yang menonton peragaan belum mampu mengenterpretasikan skenario, siswa belum mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif dan belum mampu membuat kesimpulan yang tepat.

Pada komponen keempat dan keenam aktivitas siswa dikategorikan sangat kurang tepat karena terdapat 1 kelompok siswa yang mendapatkan nilai 2 yang berarti kurang tepat, sedangkan 1 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 1 berarti sangat kurang tepat atau kurang

banyak siswa mengajukan pertanyaan dan Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar.

Tabel 10
Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe
Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus I
Pertemuan 2

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	2	2	2	2
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	2	2	2	2
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu mengenterpretasikan skenario	2	2	2	1
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	2	1	2	2
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	1	2	1	1
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	2	1	2	2
7.	Mampu membuat kesimpulan	1	2	2	1
Total		12	12	13	11

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Tabel 10 memperlihatkan data tabel hasil observasi pada pembelajaran siklus 1 pertemuan 2 diperoleh beberapa hal yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada komponen pertama dan kedua, semua kelompok siswa mendapatkan nilai 2 yang berarti kurang tepat. Hal ini disebabkan perhatian siswa masih kurang meskipun metode *role playing* sudah diterapkan pada proses pembelajaran.

Pada komponen ketiga, keempat, kelima dan keenam, siswa dikategorikan kurang karena terdapat 3 kelompok siswa yang mendapatkan nilai 2 yang berarti kurang tepat sedangkan 1 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 1 berarti sangat kurang tepat atau kurang banyak siswa yang menonton peragaan mampu menginterpretasikan skenario, siswa yang mengajukan pertanyaan masih tergolong kurang, siswa belum mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif dan siswa belum aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar

Pada komponen ketujuh siswa dikategorikan sangat kurang tepat karena terdapat 2 kelompok yang mendapat nilai 2 berarti kurang tepat dan 2 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 1 berarti sangat kurang tepat atau kurang banyak siswa yang mampu membuat kesimpulan yang tepat.

Tabel 11
Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe
Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus I
Pertemuan 3

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	3	2	3	2
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	3	3	2	2
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu mengenterpretasikan skenario	2	3	3	2
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	3	2	2	3
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	2	3	2	2
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	3	2	3	3
7.	Mampu membuat kesimpulan	2	3	3	2
Total		18	18	18	16

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Tabel 11 memperlihatkan data tabel hasil observasi pada pembelajaran siklus 1 pertemuan 3 diperoleh beberapa hal yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada komponen pertama dan kedua, ketiga, keempat dan ketujuh, terdapat dua kelompok siswa yang memiliki nilai 3 yang berarti cukup tepat. Hal ini disebabkan siswa sudah mulai menyukai metode *role playing* yang diterapkan pada proses pembelajaran.

Pada komponen kelima aktivitas siswa dikategorikan kurang karena terdapat 1 kelompok siswa yang mendapatkan nilai 3 yang berarti cukup tepat sedangkan 3 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 2 berarti kurang tepat atau kurang banyak yang mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif.

Pada komponen keenam aktivitas siswa dikategorikan cukup tepat karena terdapat 3 kelompok yang mendapat nilai 3 berarti cukup tepat dan 1 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 2 berarti kurang tepat atau kurang banyak siswa yang aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar mampu membuat kesimpulan yang tepat.

4) Refleksi

Penerapan metode *role playing* siswa kelas V SDN 002 Masewe Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat dilakukan dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin diterapkan dan melakukan pengajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

a) Refleksi Siklus I

Pada awal pertemuan, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar dan memperhatikan pelajaran yang diberikan. Selain itu, peneliti juga menyampaikan bahwa pada pelajaran pendidikan IPA kali ini akan di terapkan metode *role playing*. Peneliti menginformasikan bahwa dalam pembelajaran ini, siswa di harapkan dapat memainkan peran serta mampu mengerjakan soal latihan sesuai metode yang diterapkan di setiap pertemuan, selanjutnya peneliti membahas materi pelajaran struktur dan fungsi bagian akar pada tumbuhan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran klasikal, memberikan contoh soal tentang permainan peran yang berhubungan dengan struktur dan fungsi bagian akar pada tumbuhan, memberikan arahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan peran, selanjutnya peneliti meminta siswa untuk tampil di depan memberikan tanggapan terhadap masalah struktur dan fungsi bagian akar pada tumbuhan. Pada awal pengajaran siklus I ini perhatian siswa pada materi pelajaran yang sedang berlangsung masih sangat kurang, umumnya siswa hanya mendengar dan melakukan apa yang di perintahkan oleh guru, walaupun mereka belum mengerti. Hal ini di tandai dengan adanya siswa yang bertanya dan memberikan tanggapan terhadap materi pelajaran yang di ajarkan. Selain itu siswa yang berani tampil depan untuk menjawab soal masih terbatas pada siswa yang tergolong pandai.

Kurang aktifnya siswa dalam proses belajar mengajar ini sebagian besar disebabkan karena minat mereka terhadap pelajaran IPA masih tergolong rendah. Sebagian lagi disebabkan karena cara mengajar guru yang kadang-kadang membuat mereka sulit untuk memahami materi pelajaran walaupun metode *role playing* sudah mulai diterapkan tetapi minat belajar mereka masih sangat rendah.

Pada minggu kedua dan ketiga, sesuai dengan pengamatan sudah terlihat usaha-usaha dari siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai dari meningkatnya siswa yang bertanya pada proses belajar mengajar dan siswa yang berani tampil untuk menjawab soal-soal yang diberikan serta memainkan peran, selain itu siswa sudah ada yang berusaha untuk mengerjakan soal dan memberikan tanggapan, meskipun masih meminta bimbingan dari guru.

Dari awal berlangsung hingga akhir siklus I dapat dikemukakan bahwa kegiatan penelitian telah menemukan pola tersendiri, yaitu tampaknya rasa ingin tahu terhadap masalah yang di berikan mulai terlihat. Hal ini dapat ditandai dari keaktifan siswa bertanya kepada guru maupun temannya, meskipun apa yang ingin dicapai pada siklus I masih jauh dari harapan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu adanya tindakan baru yang dilakukan untuk mencari jalan keluar dari masalah tersebut.

b) Rencana Tindakan

Dari hasil refleksi siklus I dapat disusun hipotesis tindakan untuk pelaksanaan siklus II sebagai berikut:

- (1) Karena hanya siswa yang tergolong pandai yang berperan aktif, untuk mengaktifkan setiap siswa dilakukan dengan menunjuk siswa tersebut untuk tampil ke depan mengerjakan soal yang diberikan.
- (2) Karena hanya siswa tergolong pandai yang aktif bertanya pada saat proses belajar mengajar berlangsung, dilakukan upaya untuk mengaktifkan siswa yang kurang percaya diri dengan memberikan kesempatan untuk bertanya atau mengerjakan soal di papan tulis.
- (3) Guru memotivasi siswa untuk menjawab soal atau mengerjakan soal dipapan tulis, selain itu memberikan pujian atau penguatan kepada setiap siswa yang berani tampil mengerjakan tugas dipapan tulis dan siswa yang menjawab pertanyaan lisan.

b. Siklus II

1) Kegiatan Pembelajaran I

Kegiatan pembelajaran ini materinya adalah tentang struktur dan fungsi daun pada tumbuhan.

a) Perencanaan

Rencana tindakan pada siklus II ini hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. Pelaksanaan siklus II akan dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi sebelumnya. Kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I diupayakan untuk diantisipasi. Berdasarkan

refleksi pada siklus I pada tahap perencanaan tindakan siklus II, peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan, meliputi :

- 1) Peneliti dan guru sebagai kolaborator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- 2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 3) Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Lembar observasi siswa. Lembar observasi ini digunakan untuk membandingkan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi.
- 4) Menyusun dan menyiapkan LKS dan soal evaluasi untuk siswa. Soal akan diberikan pada setiap akhir siklus. Soal evaluasi disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru kelas.
- 5) Mempersiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 6) Mempersiapkan materi yang diajarkan dengan mempersiapkan daun tanaman yang akan diperankan siswa.
- 7) Mengaktifkan siswa yang belum berani bertanya dan menjawab pertanyaan, dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan memberikan motivasi.

- 8) Guru harus lebih memaksimalkan penggunaan metode *role playing* ketika proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih memahami materi.
- 9) Memberikan reward bagi siswa yang berprestasi.

b) Pelaksanaan Tindakan II

Tahap melakukan tindakan antara lain :

(1) Kegiatan Awal

- (a) Siswa berdoa bersama.
- (b) Siswa dikondisikan untuk siap melakukan pembelajaran.
- (c) Melakukan apersepsi dengan memperlihatkan daun tumbuhan pada siswa kemudian guru bertanya kepada siswa " anak-anak bagian tumbuhan apa yang bapak bawa ? siswa menjawab daun tumbuhan, coba siapa yang disini pernah mengamati daun tumbuhan?". Beberapa siswa menanggapi pertanyaan guru.

(2) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran dengan metode *role playing* dengan menampilkan daun tumbuhan beserta contoh-contohnya dengan diselingi tanya jawab dengan siswa. Ketika melakukan tanya jawab, siswa diberikan kesempatan untuk menjawabnya.

Kemudian siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 4 siswa. Setiap kelompok diberi LKS sebagai pedoman dalam mengikuti pelajaran. Di dalam LKS tersebut terdapat beberapa soal yang harus

didiskusikan secara berkelompok sesuai dengan petunjuk di dalam LKS. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju kedepan kelas untuk memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario yaitu struktur dan fungsi daun pada tumbuhan. Sementara pertunjukan *role playing* dilakukan oleh beberapa siswa dan siswa lainnya di dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan.

Setelah kegiatan peragaan peran oleh siswa-siswa di depan kelas, setiap kelompok dapat membahasnya pada diskusi kelas. Setiap kelompok mengajukan kesimpulannya dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.

Setelah diskusi kelompok selesai setiap kelompok maju untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kemudian LKS dibahas bersama dan guru mengulang materi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* agar tidak terjadi salah konsep sehingga mencapai kesimpulan akhir pembelajaran.

(3) Kegiatan Akhir

Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan dan siswa diberi pesan moral agar rajin belajar. Kemudian siswa diberikan lembar evaluasi untuk mengukur ketercapaian materi yang diajarkan. Setelah siswa selesai mengerjakan lembar evaluasi guru menutup pelajaran dengan salam.

2) Kegiatan Pembelajaran II

Kegiatan pembelajaran ini materinya adalah tentang struktur dan fungsi bunga pada tumbuhan.

a) Perencanaan

- (1) Peneliti dan guru sebagai kolaborator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.**
- (2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).**
- (3) Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan.**
Lembar observasi berupa lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi ini digunakan untuk membandingkan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi.
- (4) Menyusun dan menyiapkan LKS dan soal evaluasi untuk siswa. Soal akan diberikan pada setiap akhir siklus. Soal evaluasi disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru kelas.**
- (5) Mempersiapkan tumbuhan sebagai alat peraga siswa dalam melakokan peran sesuai dengan materi yang diajarkan.**
- (6) Mempersiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.**

b) Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini antara lain :

(1) Kegiatan Awal

- (a) Siswa berdoa bersama.
- (b) Siswa dikondisikan untuk siap melakukan pembelajaran.
- (c) Melakukan apersepsi dengan guru bertanya kepada siswa " anak-anak pernahkah kalian melihat bunga tumbuhan?" Beberapa siswa menanggapi pertanyaan guru.

(2) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sebagai pengantar pembelajaran. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang struktur dan fungsi bunga pada tumbuhan dengan menunjukkan beberapa bunga tumbuhan berkaitan dengan materi. Siswa dipanggil secara bergantian untuk membedakan bagian-bagian bunga di depan kelas mana yang bunga jantan dan bunga betina. Setelah sebagian siswa maju, siswa dan guru mencocokkan jawaban apakah sudah benar siswa menjelaskan bagian-bagian bunga dan fungsinya.

Kemudian siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 4 siswa. Setiap kelompok diberi LKS sebagai pedoman dalam mengikuti pelajaran. Di dalam LKS tersebut terdapat beberapa soal yang harus didiskusikan secara berkelompok sesuai dengan petunjuk di dalam LKS. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju kedepan kelas untuk memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario yaitu struktur dan

fungsi bagian bunga pada tumbuhan. Sementara pertunjukan *role playing* dilakukan oleh beberapa siswa dan siswa lainnya di dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan.

Setelah kegiatan peragaan peran oleh siswa-siswa di depan kelas, setiap kelompok dapat mem bahas nya pada diskusi kelas. Setiap kelompok mengajukan kesimpulannya dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.

Setelah diskusi kelompok selesai setiap kelompok maju untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kemudian LKS dibahas bersama dan guru mengulang materi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* agar tidak terjadi salah konsep sehingga mencapai kesimpulan akhir pembelajaran.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan penutup dilakukan dengan pelaksanaan evaluasi yang dilakukan oleh siswa untuk mengukur sejauh mana ketercapaian pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah siswa mengerjakan soal evaluasi, guru melakukan refleksi dan menyampaikan pesan moral terhadap siswa, agar materi pembelajaran lebih bermakna dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

3) Kegiatan Pembelajaran III

Kegiatan pembelajaran ini materinya adalah tentang struktur dan fungsi bagian buah pada tumbuhan.

a) Perencanaan

- (1) Peneliti dan guru sebagai kolaborator menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- (2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- (3) Menyusun lembar observasi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Lembar observasi berupa lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi ini digunakan untuk membandingkan aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan yang ada pada lembar observasi.
- (4) Menyusun dan menyiapkan LKS dan soal evaluasi untuk siswa. Soal akan diberikan pada setiap akhir siklus. Soal evaluasi disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru kelas.
- (5) Mempersiapkan tumbuhan sebagai alat praga siswa dalam melakoknkan peran sesuai dengan materi yang diajarkan.
- (6) Mempersiapkan kamera yang akan digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan ini antara lain :

- (1) Kegiatan Awal
 - (a) Siswa berdoa bersama.
 - (b) Siswa dikondisikan untuk siap melakukan pembelajaran.

(c) Melakukan apersepsi dengan guru bertanya kepada siswa “ anak-anak pernahkah kalian melihat buah pada tumbuhan?” Beberapa siswa menanggapi pertanyaan guru.

(2) Kegiatan Inti

Siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sebagai pengantar pembelajaran. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang struktur dan fungsi bagian buah pada tumbuhan dengan menunjukkan beberapa buah tumbuhan berkaitan dengan materi. Siswa dipanggil secara bergantian untuk membedakan bagian-bagian buah di depan kelas mana yang buah majemuk dan buah tunggal. Setelah sebagian siswa maju, siswa dan guru mencocokkan jawaban apakah sudah benar siswa menjelaskan bagian-bagian buah dan fungsinya.

Kemudian siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Setiap kelompok diberi LKS sebagai pedoman dalam mengikuti pelajaran. Di dalam LKS tersebut terdapat beberapa soal yang harus didiskusikan secara berkelompok sesuai dengan petunjuk di dalam LKS. Guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju kedepan kelas untuk memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario yaitu struktur dan fungsi bagian buah pada tumbuhan. Sementara pertunjukan *role playing* dilakukan oleh beberapa siswa dan siswa lainnya di dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan.

Setelah kegiatan peragaan peran oleh siswa-siswa di depan kelas, setiap kelompok dapat membahasnya pada diskusi kelas. Setiap

kelompok mengajukan kesimpulannya dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.

Setelah diskusi kelompok selesai setiap kelompok maju untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kemudian LKS dibahas bersama dan guru mengulang materi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* agar tidak terjadi salah konsep sehingga mencapai kesimpulan akhir pembelajaran.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan penutup dilakukan dengan pelaksanaan evaluasi yang dilakukan oleh siswa untuk mengukur sejauh mana ketercapaian pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah siswa mengerjakan soal evaluasi, guru melakukan refleksi dan menyampaikan pesan moral terhadap siswa, agar materi pembelajaran lebih bermakna dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pengerjaan soal evaluasi diperoleh nilai siklus II. Adapun dari nilai-nilai tersebut yaitu :

2) Analisis Skor Hasil Belajar Siswa

Pada siklus II dilaksanakan tes hasil belajar IPA yang berbentuk tes ulangan harian. Tes hasil belajar tersebut dilaksanakan setelah penyajian beberapa sub pokok bahasan, hasil analisis deskriptif skor hasil belajar IPA kelas V SDN 002 Masewe pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12
 Deskripsi Hasil Belajar Siswa IPA Siklus II pada Kelas V
 SDN 002 Masewe

No	Statistik	Nilai Statistik
		Siklus II
1	Subjek	20
2	Skor Ideal	100
3	Skor Tertinggi	100
4	Skor Terendah	65
5	Rentang Skor	35
6	Skor Rata-rata	78,00
7	Standar Deviasi	1,95

Sumber : Lampiran 6 Halaman 156 dan 157

Siklus II

a) Rentang Skor Hasil Belajar Siswa

Rentang Skor Hasil Belajar Siswa

$$\text{Rentang} = 100 - 65$$

$$= 35$$

b) Skor Hasil Rata-rata

$$x = \frac{\sum xi}{n}$$

$$x = \frac{1560}{20}$$

$$= 78,00$$

c) Standar Deviasi Siklus II

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

 $\sum x$: Total Skor Siswa $\sum x^2$: Jumlah Kuadrat Total Skor Siswa

n : Jumlah Siswa

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{123000 - \frac{(1560)^2}{20}}{20-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{123000 - \frac{2433600}{20}}{20-1}} \\
 &= \frac{\sqrt{123000 - 121680}}{20-1} \\
 &= \frac{\sqrt{1320}}{20-1} \\
 &= \frac{36,33}{19} \\
 &= 1,91
 \end{aligned}$$

Tabel 12 menunjukkan bahwa subjek adalah 20 orang siswa dengan skor rata-rata hasil belajar IPA siswa setelah di adakan tindakan pada siklus I adalah 78,00 dari skor ideal yang mungkin di capai yaitu 100, skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 65.

Jika skor hasil belajar pendidikan IPA pada siklus II dikelompokkan kedalam lima kategori hasil belajar yaitu sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah yang diperoleh berdasarkan acuan nilai hasil belajar pada SDN 002 Masewe diperoleh distribusi frekuensi dan presentase seperti disajikan pada Tabel 13.

Tabel 13
Distribusi Frekuensi dan Presentase Hasil Belajar Pendidikan IPA Kelas V
SDN 002 Masewe pada Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	86 – 100	Sangat Tinggi	2	10
2	76 – 85	Tinggi	8	40
3	66 – 75	Cukup	7	35
4	55 – 65	Rendah	3	15
5	< 55	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			20	100

Sumber : Lampiran 6 Halaman 150

Tabel 13 memperlihatkan bahwa siswa kelas V SDN 002 Masewe untuk tes hasil belajar siklus II, terdapat 2 orang siswa yang memiliki kategori nilai sangat tinggi dengan presentase 10%, siswa yang memiliki nilai tinggi 8 orang dengan persentase 40%, siswa yang memiliki cukup

tinggi 7 orang siswa dengan persentase 35%, siswa yang memiliki nilai rendah 3 orang siswa dengan persentase 15% dan tidak ada siswa yang memiliki nilai sangat rendah dengan persentase 0,00%.

Jika skor hasil belajar pendidikan IPA pada siklus II dikelompokkan ke dalam dua kategori ketuntasan hasil belajar yaitu tuntas dan tidak tuntas yang diperoleh berdasarkan acuan ketuntasan hasil belajar pada SDN 002 Masewe diperoleh distribusi frekuensi dan presentase seperti disajikan pada Tabel 14.

Tabel 14
Distribusi Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Pendidikan IPA pada siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	75 – 100	Tuntas	17	85
2	0 -74	Tidak Tuntas	3	15
Jumlah			20	100

Sumber : Lampiran 6 Halaman 151

Berdasarkan Tabel 14, bahwa dari 20 orang siswa kelas V SDN 002 Masewe yang ikut tes hasil belajar siklus II, terdapat 17 orang siswa dengan presentase (85%) yang tuntas dan 3 orang dengan presentase (15%) yang tidak tuntas.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II, dapat dilihat pada Tabel 15 berikut.

Tabel 15
Perbandingan Ketuntasan Belajar Kelas Siklus I dan Siklus II

No	Pelaksanaan	Frekuensi		Ketuntasan (%)	Skor Rata-rata
		Tuntas	Tidak Tuntas		
1	Siklus I	14	6	70	72,75
2	Siklus II	17	3	85	78,00
Peningkatan		3	3	15	5,25

Sumber : Lampiran 6 Halaman 151

Tabel 15 menunjukkan secara keseluruhan peningkatan ketuntasan belajar siswa antara siklus I dan siklus II dengan persentase Siklus I (70%) dan Siklus II (85%) skor rata-rata meningkat skor Siklus I (72,75) dan Siklus II (78,00).

3) Perubahan Sikap Siswa

Analisis kualitatif dipergunakan untuk menganalisis data perubahan sikap siswa yang diperoleh dari lembar observasi. Hasil analisis kualitatif ini akan memberikan gambaran tentang perubahan sikap siswa dalam mengikuti pelajaran dengan metode *role playing*.

Hasil observasi pada siklus 2 pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam belajar sesuai komponen yang ada dalam lembar observasi. Hasil observasi tersebut menyatakan banyak hal yang menarik. Suasana aktivitas siswa dalam pembelajaran terasa berbeda antara sebelumnya dan setelah menggunakan metode *role playing*.

Adapun data hasil observasi mengenai aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung pada siklus II, disajikan pada Tabel 16, 17 dan 18.

Tabel 16
Data Observasi Mengenai Aktivitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe
Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus II
Pertemuan 1

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	4	3	3	3
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	3	4	3	3
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu menginterpretasikan skenario	3	3	4	3
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	4	3	3	4
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	3	4	3	3
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	4	3	4	3
7.	Mampu membuat kesimpulan	3	3	3	3
Total		24	23	23	22

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Tabel 16 memperlihatkan data tabel hasil observasi pada pembelajaran siklus 2 pertemuan 1 diperoleh beberapa hal yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada komponen pertama terdapat satu kelompok siswa mendapatkan nilai 4 yang berarti tepat, sedangkan 3 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 3 yang berarti cukup tepat dalam menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah ditentukan guru. Hal ini terjadi karena siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Akan tetapi, pada saat guru menjelaskan materi masih ada beberapa siswa yang belum memperhatikan guru saat menjelaskan materi karena masih ribut sendiri.

Pada komponen kedua, ketiga dan kelima siswa dikategorikan cukup karena terdapat 1 kelompok siswa yang mendapatkan nilai 4 yang berarti tepat sedangkan 3 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 3 berarti cukup banyak siswa yang memiliki ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario, siswa menonton peragaan mampu menginterpretasikan skenario dan cukup banyak siswa yang mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif.

Pada komponen keempat dan keenam siswa dikategorikan cukup karena terdapat 2 kelompok yang mendapatkan nilai 4 yang berarti tepat sedangkan 2 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 3 yang berarti cukup tepat dan cukup banyak siswa yang mengajukan pertanyaan dan cukup

banyak siswa yang aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar.

Pada komponen tujuh siswa dikategorikan cukup karena siswa yang mampu membuat kesimpulan semakin bertambah pada saat proses pembelajaran dimana semua kelompok siswa mendapat nilai 3 yang berate cukup tepat dalam membuat kesimpulan.

Tabel 17
Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe
Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus II
Pertemuan 2

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	4	4	4	3
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	4	4	3	4
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu mengenterpretasikan skenario	4	4	4	3
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	4	4	4	4
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	4	4	4	4
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	5	4	5	4
7.	Mampu membuat kesimpulan	4	4	4	4
Total		29	28	28	26

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Tabel 17 memperlihatkan data tabel hasil observasi pada pembelajaran siklus II pertemuan II diperoleh beberapa hal yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada komponen pertama, kedua dan ketiga, terdapat tiga kelompok siswa mendapatkan nilai 4 yang berarti tepat, sedangkan satu kelompok siswa lainnya mendapat nilai 3 yang berarti cukup tepat dalam menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah ditentukan guru, memiliki cukup banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario dan siswa yang menonton peragaan cukup mampu menginterpretasikan skenario. Hal ini terjadi karena siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Pada komponen keempat, kelima dan ketujuh, semua kelompok siswa mendapat nilai 4 yang berarti tepat, karena sudah memiliki banyak siswa yang mengajukan pertanyaan, ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario, cukup banyak siswa yang mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif dan semakin banyak siswa yang mampu membuat kesimpulan.

Pada komponen keenam siswa dikategorikan cukup karena siswa yang aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar semakin bertambah pada saat proses pembelajaran dimana terdapat 1 kelompok yang mendapatkan nilai 5 yang berarti sangat tepat atau semakin banyak sedangkan 3 kelompok siswa lainnya mendapat nilai 4 yang berarti tepat atau banyak siswa yang aktif mengerjakan soal

latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar semakin bertambah pada saat proses pembelajaran.

Tabel 18
Data Observasi Mengenai Aktifitas Siswa Kelas V SDN 002 Masewe
Selama Proses Belajar Mengajar Pendidikan IPA pada Siklus II
Pertemuan 3

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	5	4	5	4
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	5	5	4	5
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu mengenterpretasikan skenario	5	5	5	5
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	5	5	5	4
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	5	4	5	5
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	5	5	5	5
7.	Mampu membuat kesimpulan	5	5	5	4
Total		35	33	34	32

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Tabel 18 memperlihatkan data tabel hasil observasi pada pembelajaran siklus II pertemuan II diperoleh beberapa hal yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada komponen pertama terdapat dua kelompok siswa mendapatkan nilai 5 yang berarti sangat tepat, sedangkan dua kelompok siswa lainnya mendapat nilai 4 yang berarti cukup tepat dalam menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah ditentukan guru. Hal ini disebabkan siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Pada komponen kedua, keempat, kelima dan ketujuh, siswa dikategorikan tepat karena terdapat 3 kelompok siswa yang mendapatkan nilai 5 yang berarti sangat tepat dan memiliki sangat banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario, siswa mengajukan pertanyaan semakin banyak dan siswa yang mampu membuat kesimpulan semakin bertambah dan satu kelompok lainnya mendapat nilai 4 yang berarti tepat.

Pada komponen tiga dan keenam siswa dikategorikan sangat tepat karena siswa yang mengajukan pertanyaan dan aktif mengerjakan soal latihan semakin bertambah pada saat proses pembelajaran dimana semua kelompok mendapatkan nilai 5 yang berarti sangat tepat.

4) Refleksi Siklus II

Memasuki siklus II proses belajar mengajar yang berlangsung pada awal pertemuan masih tidak jauh berbeda dengan pertemuan ketiga pada siklus I. Tetapi karena siswa terus diberi motivasi sesuai hipotesis yang

telah disusun akhirnya mereka mulai aktif pada setiap mata pelajaran yang diberikan.

Pada setiap berlangsungnya proses belajar mengajar, siswa yang mengajukan pertanyaan terus bertambah demikian dengan siswa yang mengajukan tangan pula untuk mengerjakan soal dipapan tulis. Sedangkan dalam mengerjakan soal latihan yang umumnya siswa sudah mengerjakan sendiri, sudah mengalami peningkatan dibanding pada siklus I.

Dari hasil refleksi ini dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan minat dan motivasi siswa dalam belajar IPA. Selain itu keaktifan dalam proses belajar mengajar juga meningkat setelah diterapkannya metode *role playing* dan pada siklus II ternyata memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan yang telah direncanakan. Untuk mengetahui lebih jelasnya peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari Tabel 19 berikut ini.

Tabel 19

Daftar Nilai Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan						Rata-rata		
Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
T	Tdk T	T	Tdk T	T	Tdk T			
12	8	14	6	17	3	60%	70%	85%

Sumber : Lampiran 6 Halaman 151

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata kelas. Dari

prasiklus ke siklus I, yaitu sebesar 68,75 menjadi 72,75 pada siklus I. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 5,25 dari 72,75 menjadi 78,00. Selain dari rata-rata kelas, peningkatan juga terjadi pada nilai ketuntasan siswa. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebanyak 6 atau 30% dari seluruh siswa, sedangkan dari siklus I ke siklus II sebanyak 3 atau 15% dari seluruh siswa. Berdasarkan hal tersebut, kriteria keberhasilan pada pra siklus dan siklus I belum tercapai karena pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa hanya 60% pada pra siklus dan 70% pada siklus I dari seluruh siswa. Kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 85%. Berdasarkan data tersebut, penelitian ini telah tercapai karena lebih dari 75% siswa mencapai ketuntasan hasil belajar siswa.

a) Refleksi Siswa

Dari data yang diperoleh melalui lembar angket, tanggapan siswa mengenai metode *role playing* adalah sebagai berikut:

Tabel 20
Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran dengan
Pendekatan Open-Ended

No	Pernyataan	Pilihahan			
		SS (%)	S (%)	TS (%)	STS (%)
1	Saya senang metode yang digunakan sekarang <i>role playing</i>	50	40	10	0
2	Metode <i>role playing</i> memberikan semangat belajar bagi saya	40	55	5	0
3	Dengan penerapan metode <i>role playing</i> di sekolah hasil belajar saya meningkat	45	45	10	0
4	Metode <i>role playing</i> bagi saya lebih bagus dari pada metode pembelajaran sebelumnya	35	60	5	0
5	Saya rajin belajar karena pembelajaran di sekolah menggunakan metode <i>role playing</i>	30	55	15	0
6	Bagi saya metode <i>role playing</i> harus dihilangkan	0	0	25	75

Sumber : Lampiran 5 Halaman 145 sampai 146

Berdasarkan data tabel 20 bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terdapat 50% siswa yang merasa sangat senang dengan metode yang digunakan, 40% siswa merasa senang, 10% merasa tidak senang dan tidak ada siswa yang merasa sangat tidak senang. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terdapat 40% siswa sangat bersemangat mengikuti pembelajaran, 55% bersemangat, 5% tidak bersemangat dan tidak ada siswa yang sangat tidak bersemangat. Siswa yang memiliki nilai hasil belajar

meningkat setelah pembelajaran menggunakan metode *role playing* di sekolah terdapat 45% sangat meningkat, 45% meningkat, 10%. Siswa yang merasa metode *role playing* lebih baik dari metode pembelajaran lain sebelumnya terdapat 35% sangat bagus, 60% lebih bagus, dan 5% kurang bagus dari metode sebelumnya. Siswa yang rajin belajar karena pembelajaran di sekolah menggunakan metode *role playing* terdapat 30% sangat rajin, 55% rajin dan 15 % tidak rajin. Siswa yang berpendapat metode *role playing* harus dihilangkan 0%.

Metode *role playing* melibatkan keaktifan siswa berarti memberi kesempatan siswa untuk berpikir sendiri sehingga dapat mencari solusi dalam memerankan skenario, mampu menginterpretasikan skenario, mengajukan pertanyaan, mampu menulis sebuah tulisan, aktif mengerjakan soal latihan serta dapat membuat kesimpulan. Pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran maka pengetahuan yang mereka dapat bertahan lama dalam ingatan mereka dan mempunyai efek transfer yang lebih baik dalam menerima pelajaran.

Pendapat siswa mengenai kelebihan dan kekurangan belajar pendidikan IPA dengan metode *role playing* yaitu pada umumnya siswa berpendapat bahwa kelebihan belajar pendidikan IPA dengan metode *role playing* yaitu siswa dapat menjawab soal dengan benar dan tepat dengan mengingat peran yang mereka mainkan serta siswa yang menonton peragaan mengingat lakon yang diperankan siswa lain.

Selain kelebihan tersebut, kelemahan-kelemahan belajar Pendidikan IPA dengan metode *role playing* menurut siswa kelas V SDN 002 Masewe adalah waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga peran yang dimainkan terkadang terburu-buru untuk menyelesaikannya.

5) Tanggapan Guru tentang Penerapan metode *role playing*

Metode *role playing* merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pola pikir sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing dalam memerankan skenario.

Metode *role playing* pada pendidikan IPA di SDN 002 Masewe dapat dilakukan dengan baik, hal ini dituturkan oleh tenaga pendidik di SDN 002 Masewe khususnya bidang studi pendidikan IPA kelas V yang diambil sebagai bahan kajian oleh pihak peneliti. Dibawah ini beberapa hasil wawancara sebagai berikut :

Menurut Yosvina Mani, SPd mengenai hasil belajar siswa sebelum diterapkannya metode *role playing* di SDN 002 Masewe adalah sebagai berikut:

"Metode yang diterapkan pada pembelajaran selama ini khususnya pada mata pelajaran IPA tidak mengarahkan siswa untuk bermain peran, sehingga mengakibatkan sebagian siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Rata-rata peningkatan hasil belajar terjadi pada siswa yang tergolong pintar dan berani bertanya".

Menurut Yosvina Mani, SPd bahwa metode *role playing* setelah diterapkan pada pembelajaran IPA siswa kelas V SDN 002 Masewe adalah sebagai berikut :

"Dilihat dari penerapan metode metode *role playing*, khususnya pada mata pelajaran pendidikan IPA dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Karena dengan adanya metode pengajaran tersebut para peserta didik terfokus perhatiannya terhadap masalah peran yang akan dimainkan apalagi berkenaan dengan pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari dan sebaiknya penerapan metode *role playing* bukan hanya diterapkan pada bidang studi pendidikan IPA tetapi pada bidang studi yang lain seperti Matematika, Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kemudian lebih lanjut Yosvina Mani, SPd menyatakan bahwa :

"Pada umumnya penerapan metode *role playing* peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena secara aktif dalam melakukan proses belajar dan memperkuat daya serap peserta didik sehingga dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar masing-masing terdorong dari minat peserta didik tersendiri, disini arahan dan bimbingan pendidik sangat diperlukan untuk selalu memberikan motivasi kepada peserta didik serta bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan peserta didik untuk tetap melakukan aktivitas belajarnya".

Proses pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *role playing*, merupakan metode untuk menumbuhkan mental peserta didik dan keberanian peserta didik dalam melaksanakan tugas dalam memainkan peran maupun menjawab pertanyaan dari guru dan teman-temannya. Peran pendidik untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi peserta didik untuk proses belajar mengajar.

Selain dari beberapa hasil wawancara dikuatkan pula dengan hasil observasi oleh peneliti mengenai pengajaran dengan metode *role playing* pada pembelajaran pendidikan IPA dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di SDN 002 Masewe Sebagai Berikut :

Pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *role playing* pada peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya sebagai penggerak

dalam aktifitas belajar secara efektif terutama dalam belajarnya. Motivasi dapat diartikan juga dengan persoalan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu apa yang dilihat oleh peserta didik sudah tentu membangkitkan prestasi belajarnya.

Seorang peserta didik yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajainya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang maksimal, dan untuk meningkatkan perestasi belajar peserta didik perlu adanya motivasi yang ditanamkan terutama pada dorongan orang tua, pendidik, atau orang lain.

Penerapan metode *role playing* khususnya pada pendidikan IPA di SDN 002 Masewe Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat sudah barang tentu diterima oleh peserta didik dengan penilaian yang berbeda-beda. Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa adanya penerapan metode *role playing* yang dilakukan oleh pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Dalam pembahasan ini diuraikan hasil penelitian mengenai penerapan metode *role palying* dalam meningkatkan hasil belajarsiswa. peningkatan hasil belajar IPA. Berdasarkan penelitian, penggunaan metode *role playing* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN 002 Masewe. Hal ini dikarenakan pembelajaran

menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dalam penggunaan metode *role playing*, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran sesuai materi yang diajarkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan merasa diceramahi. Hal ini sesuai dengan Shimada (1997 : 1) bahwa metode *role playing* merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pola pikir sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing.

Dengan menggunakan metode *role playing* selama 2 siklus telah menunjukkan peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 002 Masewe. Ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran pada siklus I ke siklus II. Hal ini sesuai dengan pendapat Sawada (1997 : 3) pembelajaran dengan metode *role playing* merangsang kemampuan intelektual siswa dan pengalaman siswa dalam proses menemukan sesuatu yang baru serta kekreatifan siswa terkomunikasikan melalui proses pembelajaran.

Hal di atas dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas yaitu 68,75 pada pra siklus, standar deviasinya 3,56, skor terendah 35 serta skor tertinggi 95, dan rata-rata kelas hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 72,75, standar deviasi 2,56, skor terendah 50 serta skor tertinggi 100 serta pada siklus II rata-rata kelas hasil belajar siswa yaitu 77,75, standar deviasi 1,95, skor terendah 50 serta skor

tertinggi 100. Jumlah siswa mampu mencapai ketuntasan belajar pada pra siklus ada 8 siswa, pada siklus I ada 14 siswa, dan pada siklus II ada 17 siswa. Persentase ketuntasan pada pra siklus yaitu 60%, siklus I yaitu 70% dan siklus II 85%. Sehingga pada siklus II sudah lebih mencapai kriteria 75% siswa mencapai ketuntasan belajar $\geq 75\%$. Dari ketiga siswa tersebut belum mencapai ketuntasan belajar dikarenakan mereka adalah termasuk kedalam kelompok siswa yang berkemampuan rendah yang cenderung diam, dan kurang aktif dalam kegiatan memainkan peran dan tanya jawab. Bagi ketiga siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar akan diserahkan pada guru kelasnya untuk dilakukan remedial untuk memperbaiki nilai.

Berdasarkan hasil observasi pada pra siklus keaktifan siswa masih kurang, hal ini terjadi karena sebagian besar proses pembelajaran masih dikuasai oleh guru dan guru belum menerapkan metode *role playing*. Setelah dilakukan tindakan hasilnya mulai ada peningkatan. Pada siklus I keaktifan siswa mulai terlihat, meskipun yang aktif sebagian besar adalah siswa yang mempunyai keberanian, namun pada siklus II guru merencanakan untuk mengaktifkan siswa yang belum berani, dengan memberikan kesempatan untuk memainkan peran serta bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru sehingga aktivitas siswa lebih meningkat dan merata. Untuk lebih menghidupkan suasana dan semangat siswa, guru memberikan motivasi dengan memberikan hadiah penghargaan kepada siswa terbaik. Pada siklus II guru

meningkatkan kualitas metode *role playing* sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran.

Tanggapan siswa mengenai penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran yaitu 90% siswa yang merasa sangat senang dengan metode yang digunakan, 95% siswa bersemangat dalam mengikuti pelajaran, 90% siswa yang memiliki nilai hasil belajar meningkat, 95% siswa yang merasa metode *role playing* lebih baik dari metode pembelajaran lain sebelumnya dan 85% siswa yang rajin belajar karena pembelajaran di sekolah menggunakan metode *role playing*

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari siklus I sampai siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 002 Masewe.

Meskipun telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa seperti yang di harapkan tetapi tidak sedikit kendala yang di hadapi dalam penelitian.

C. Keterbatasan Peneliti

1. Pengetahuan peneliti tentang metodologi penelitian masih kurang sehingga masih banyak kendala yang ditemukan dalam penelitian ini.
2. Penelitian memiliki keterbatasan waktu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

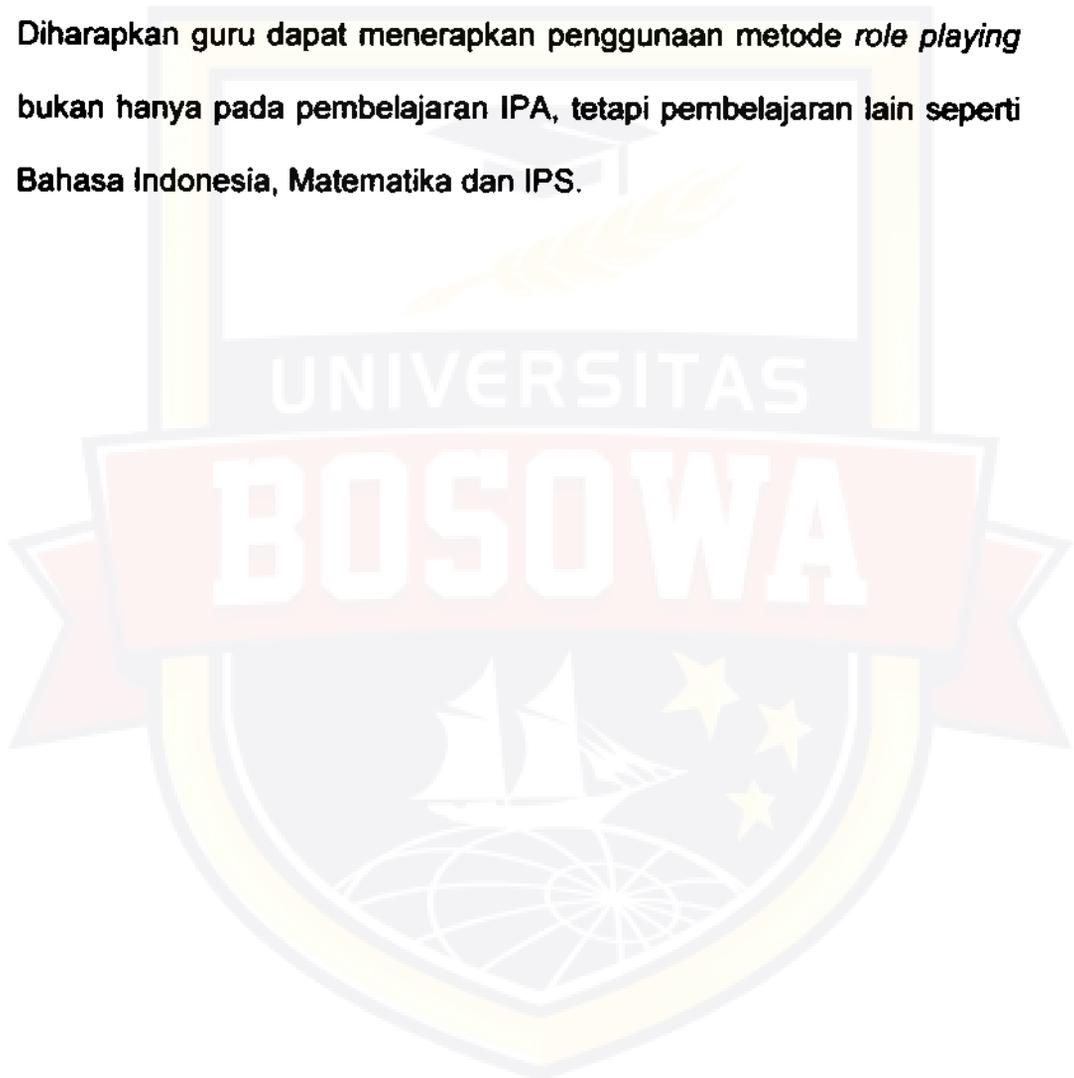
Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *role playing*. Dalam proses pembelajaran, metode *role playing* diterapkan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada siklus I, penggunaan metode *role playing* dalam pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata kelas 68,75 pada prasiklus menjadi 72,75 pada siklus I dan jika dilihat dari pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa, nilai ini belum tuntas. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 77,75, nilai tersebut telah mencapai target dimana lebih dari 75% siswa memperoleh nilai lebih dari 75%. Hasil pengamatan sikap siswa, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Ini dibuktikan dengan keaktifan siswa yang meningkat.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V SDN 002 Masewe meningkat dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran IPA.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Metode *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPA merupakan metode yang cukup efektif untuk diterapkan di kelas, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan siswa terbantu dalam memahami materi IPA serta meningkatkan aktifitas siswa.
2. Diharapkan guru dapat menerapkan penggunaan metode *role playing* bukan hanya pada pembelajaran IPA, tetapi pembelajaran lain seperti Bahasa Indonesia, Matematika dan IPS.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Angkowo, Rubertus dan A. Kosasih. 2007, *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : Grasindo.
- Arikunto, 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suhardjono dan Supardi, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azis, 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Alfabeta.
- Azman, 2005. *Intisari Sains (Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V)*. Bandung : Penabur Ilmu.
- Fajar, 2012. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Drama melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Gapura Watukumpul Kabupaten Pemalang*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ibrahim, Nurdin, 2003. *Pemanfaatan Tutorial Audio Interaktif untuk Perataan Kualitas Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan No. 044 Tahun ke-9.
- Krisno, dkk, 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Muthoharoh, Hafiz, 2009. *Model Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran Partisipatif*. Bandung : Alfabeta.
- Nirmala dan Pratama, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Cet. I; Surabaya : Prima Media, 2003
- Poorman, P. B, 2002. *Biography and Role-Playing: Fostering Empathy in Abnormal Psychology*. Teaching of Psychology.
- Pratiwi, dkk, 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam (Sekolah Menengah Pertama)*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Purwandari, Shery Novita**, 2012. *Keefektifan Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pesan melalui Telepon*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Ratna Wilis**, 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta : Erlangga.
- Sofyan, Ahmad**. 2007. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPA/Sains*, Seminar Internasional Pendidikan IPA Jurusan Pendidikan IPA. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Sagala, Syaiful**, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana**, 1999. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana**, 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono**, 2003. *Statistik untuk Penelitian*. Cetakan Ketujuh. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin**. 2003. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin**, 2005. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tu'u, Tulus**, 2012. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Hasil Belajar siswa*, Jakarta : PT. Grasindo
- Undang-Undang SISDIKNAS, 2003 (UU RI No.20 Thn. 2003)**. Jakarta : Sinar Grafika.
- Usman**, 2000. *Hakikat Minat dan Hasil Belajar*. Jakarta : Universitas Trisakti. Berita STMT Trisakti. Edisi 084.
- Widarti**, 2012. *Biologi (Inti Sari Materi dan Latihan Soal)*. Jakarta Selatan : Pustaka Edukasia.





LAMPIRAN 1
JADWAL PENELITIAN

DAFTAR LAMPIRAN

Jadwal Penelitian

Siklus	Pertemuan	Jam	Tahun 2016								
			April								
			Minggu								
			I	II	III	IV					
I	I	1-2	X								
	II	1-2		X							
	III	1-2			X						
	IV	1-2				X					
II	V	1-2					X				
	VI	1-2						X			
	VII	1-2							X		
	VIII	1-2								X	

Keterangan:

Siklus I : Pertemuan : I – III : Pelaksanaan tindakan/proses belajar mengajar

Pertemuan : IV : Tes hasil belajar Siklus I

Siklus II : Pertemuan : V – VII : Pelaksanaan tindakan/proses belajar mengajar

Pertemuan : VIII : Tes hasil belajar Siklus II



LAMPIRAN 2

**LEMBAR REGISTRASI LANGKAH-LANGKAH
ROLE PLAYING**

Lembar Registrasi Langkah-langkah *Role Playing*

1. Menentukan tujuan pembelajaran

- a. Topik yang ingin guru ajarkan.
- b. Alokasi waktu yang tersedia/disediakan.
- c. Guru harapkan dari siswa setelah kegiatan metode *role playing* selesai, membuat laporan.
- d. Siswa bermain peran secara berkelompok.

2. Memilih Konteks, Peran, dan Menulis Skenario

- a. Guru bersama-sama siswa memilih konteks dan peran yang akan dimainkan, dan tentunya menulis skenario
- b. Guru mempertimbangkan memilih dan mengadaptasi materi (skenario) yang lainnya telah disiapkan oleh guru lain (bila sudah tersedia)

3. Latihan Pendahuluan

Beberapa siswa kemudian dipilih atau mengajukan diri untuk menjadi pemeran dari tokoh-tokoh atau karakter dalam skenario. Kemudian mereka berlatih untuk memerankan tokoh-tokoh itu sesuai dengan penafsirannya di bawah bimbingan guru. Latihan dilakukan beberapa hari sebelum tampil di depan kelas.

4. Kegiatan Pembelajaran/Pelaksanaan Peragaan

Saat kegiatan pembelajaran guru menampilkan siswa-siswa yang telah berlatih memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam skenario pada beberapa hari sebelumnya. Sementara pertunjukan *role playing* dilakukan

oleh beberapa siswa dan siswa lainnya di dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan.

5. Mendiskusikan Kesimpulan

Setelah kegiatan peragaan peran oleh siswa-siswa di depan kelas, setiap kelompok dapat membahasnya pada diskusi kelas. Setiap kelompok mengajukan kesimpulannya dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum.

6. Penilaian

Cara siswa memerankan karakter atau tokoh dalam skenario. Untuk siswa yang menonton peragaan, dinilai dari kemampuan mereka menginterpretasikan skenario yang telah disajikan dan kemudian bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dalam mengomunikasikan isi dari skenario yang ditampilkan, serta meminta mereka menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif.

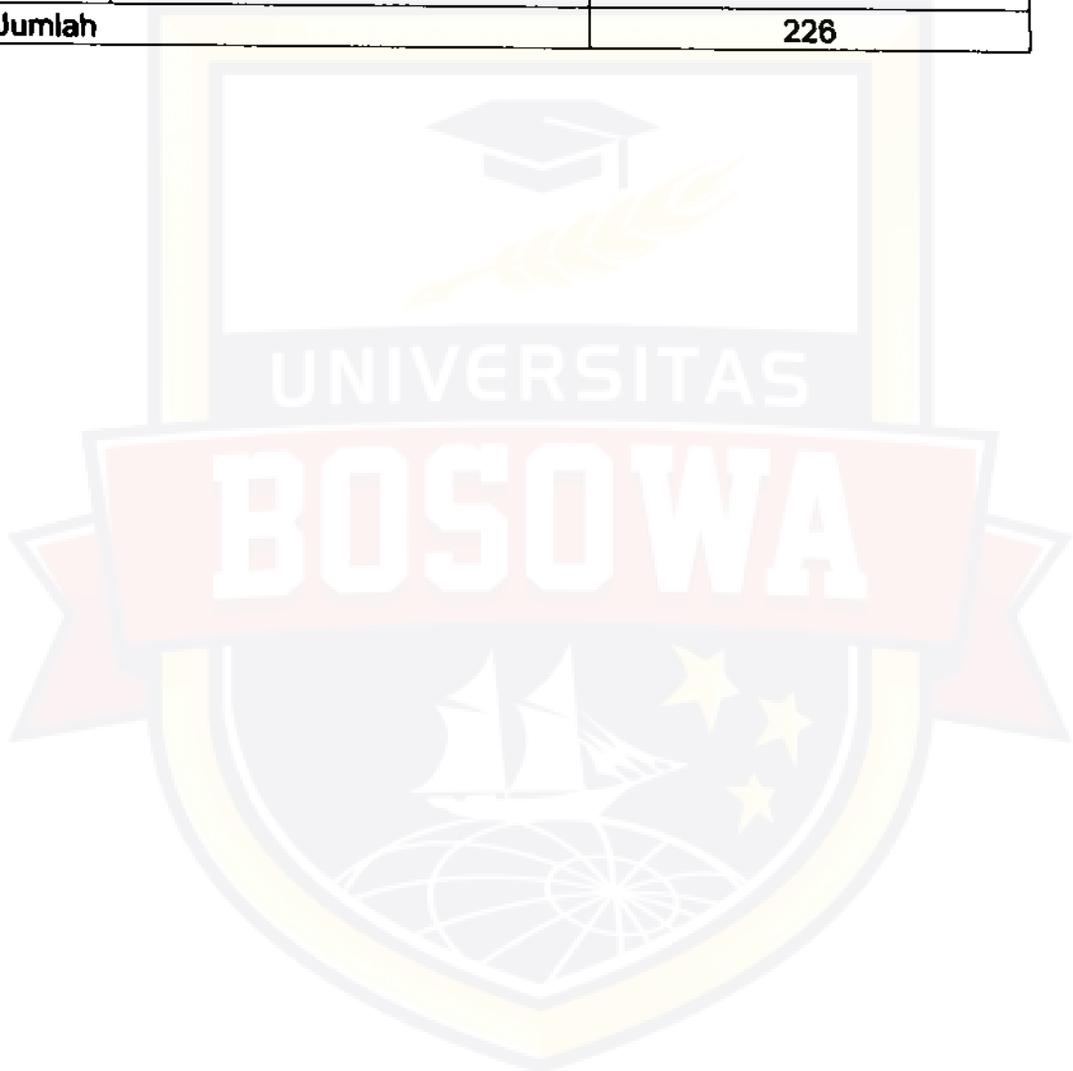


LAMPIRAN 3

KEADAAN SDN 002 MASEWE

Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin pada SDN 002 Masewe
Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat

No	Jenis Kelami (JK)	Jumlah
1	Laki-Laki	71
2	Perempuan	54
Jumlah		226



Siswa Kelas V SDN 002 Masewe Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa,
Provinsi Sulawesi Barat Berdasarkan Nama dan Jenis Kelamin

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Santi	Perempuan
2	Martina Barrang	Perempuan
3	Vinsen	Laki-laki
4	Riki RiFaldo	Laki-laki
5	Yulianus	Laki-laki
6	Indra Laira	Perempuan
7	Maria	Perempuan
8	Aldian	Laki-laki
9	Mima Tikumani	Perempuan
10	Adrian	Laki-laki
11	Oskar	Laki-laki
12	Kelfin	Laki-laki
13	Dominggus	Laki-laki
14	Dorce	Perempuan
15	Mallio	Laki-laki
16	Oktavianus Mesalangi	Laki-laki
17	Sarli Sada	Perempuan
18	Jeslin Bonang	Perempuan
19	Agustina	Perempuan
20	Mathius	Laki-laki



LAMPIRAN 4
PERANGKAT PEMBELAJARAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan 1, 2, 3, 4, 5 dan 6**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Sekolah	: SDN 002 Masewe
Materi Pelajaran	: Pendidikan IPA
Kelas / Semester	: V / 2
Tahun Ajaran	: 2015/2016
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Pendekatan/Metode	: <i>Role Playing</i>

A. Standar Kompetensi

Memahami struktur dan fungsi bagian tumbuhan

B. Kompetensi Dasar

Menjelaskan struktur dan fungsi bagian tumbuhan

C. Indikator Pembelajaran

1. Menjelaskan struktur pada tumbuhan
2. Menjelaskan fungsi akar pada tumbuhan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini diharapkan siswa dapat :

1. Memahami struktur pada tumbuhan
2. Memahami fungsi akar pada tumbuhan

E. Kegiatan Pembelajaran**1. Pendahuluan**

Apersepsi : Mengingat kembali struktur akar pada tanaman

Motivasi : Apabila materi ini di kuasai dengan baik maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari

2. Kegiatan Inti

No	Kegiatan Inti	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru membimbing siswa tentang struktur akar pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
2	Guru membimbing siswa tentang fungsi akar pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
3	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	Ya	-	Terlaksana
4	Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang	Ya	-	Terlaksana
5	Guru meminta satu kelompok untuk bermain peran tentang struktur dan fungsi bagian akar pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
6	Guru meminta kepada masing-masing kelompok yang menonton lakon untuk menginterpretasikan scenario	Ya	-	Terlaksana
7	Guru meminta kepada masing-masing kelompok yang menonton lakon untuk menginterpretasikan scenario	Ya	-	Terlaksana
8	Guru mengamati jalanya diskusi sambil memberikan arahan dan bimbingan setiap kelompok	Ya	-	Terlaksana
9	Setiap kelompok mengerjakan lembar tugas kelompok yang telah di siapkan	Ya	-	Terlaksana
10	Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok lain memperhatikan dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum	Ya	-	Terlaksana

3. Penutup

- a. Dengan bimbingan guru siswa di minta membuat rangkuman
- b. Siswa dan guru melakukan tanya jawab
- c. Guru memberikan tugas (PR).

F. Sumber belajar

1. Buku pendidikan IPA untuk SD kelas V
2. Buku penunjang lain

G. Evaluasi / Penilaian

1. Penilaian proses
2. Penilaian keaktifan siswa
3. Penilaian hasil skenario yang diperankan siswa
4. Jenis tagihan: Tagihan tugas individu dan kelompok



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah	: SDN 002 Masewe
Materi Pelajaran	: Pendidikan IPA
Kelas / Semester	: V / 2
Tahun Ajaran	: 2015/2016
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Pendekatan/Metode	: <i>Role Playing</i>

A. Standar Kompetensi

Memahami struktur batang bagian tumbuhan

B. Kompetensi Dasar

Menjelaskan struktur batang pada bagian tumbuhan

C. Indikator Pembelajaran

Menjelaskan struktur batang pada tumbuhan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini diharapkan siswa dapat :

Memahami struktur batang pada tumbuhan

E. Kegiatan Pembelajaran**1. Pendahuluan**

Apersepsi : meningkat kembali tentang fungsi akar bagi tumbuhan

Motivasi : apabila materi ini dikuasai dengan baik maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari

2. Kegiatan Inti

No	Kegiatan Inti	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru membimbing siswa mengenai struktur batang pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
2	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	Ya	-	Terlaksana
3	Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang	Ya	-	Terlaksana
4	Guru bersama siswa memilih konteks yang akan dimainkan (menulis skenario)	Ya	-	Terlaksana
5	Guru membimbing siswa untuk latihan memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam scenario fungsi bagian akar pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
6	Siswa lain dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan	Ya	-	Terlaksana
7	Guru meminta satu kelompok untuk bermain peran tentang struktur batang pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
8	Guru meminta kepada masing-masing kelompok yang menonton lakon untuk menginterpretasikan skenario	Ya	-	Terlaksana
9	Siswa mendiskusikan kandungan dari permainan yang ditampilkan yang dipandu dengan Lembar Kerja Siswa (LKS)	Ya	-	Terlaksana
10	Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok lain memperhatikan dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum	Ya	-	Terlaksana

3. Penutup

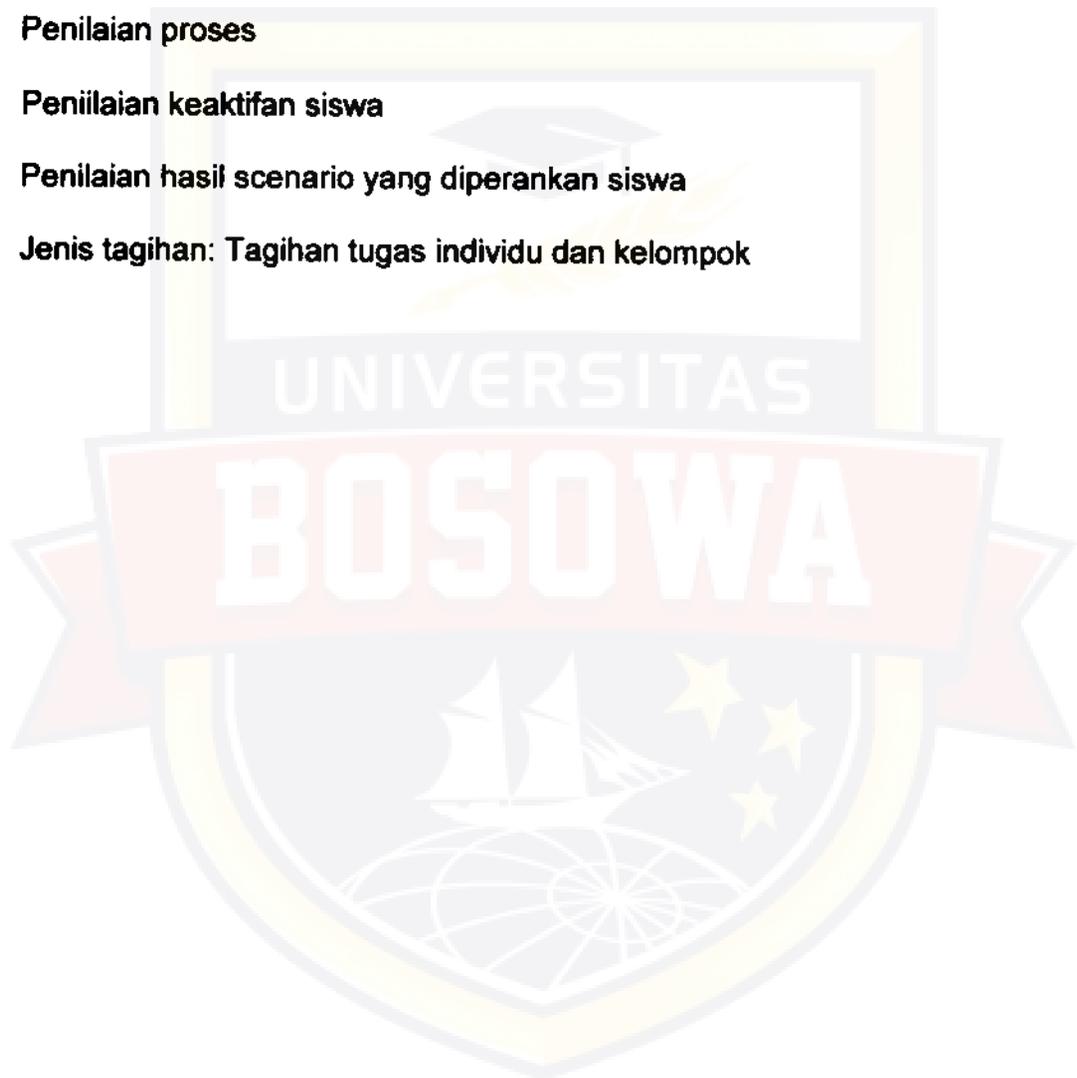
- a. Dengan bimbingan guru siswa diminta membuat rangkuman
- b. Siswa dan guru melakukan tanya jawab
- c. Guru memberikan tugas (PR)

F. Sumber belajar

1. Buku pendidikan IPA untuk SD kelas V
2. Buku penunjang lain

G. Evaluasi / Penilaian

1. Penilaian proses
2. Penilaian keaktifan siswa
3. Penilaian hasil scenario yang diperankan siswa
4. Jenis tagihan: Tagihan tugas individu dan kelompok



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah	: SDN 002 Masewe
Materi Pelajaran	: Pendidikan IPA
Kelas / Semester	: V / 2
Tahun Ajaran	: 2015/2016
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Pendekatan/Metode	: <i>Role Playing</i>

A. Standar Kompetensi

Memahami sifat dan fungsi batang pada tumbuhan

B. Kompetensi Dasar

Menjelaskan sifat dan fungsi batang pada bagian tumbuhan

C. Indikator Pembelajaran

1. Menjelaskan sifat batang pada tumbuhan
2. Menjelaskan fungsi batang pada tumbuhan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini diharapkan siswa dapat :

1. Memahami sifat batang pada tumbuhan
2. Memahami fungsi batang pada tumbuhan

E. Kegiatan Pembelajaran**1. Pendahuluan**

Apersepsi : mengingat kembali struktur batang pada tumbuhan

Motivasi : apabila materi ini dikuasai dengan baik maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari

2. Kegiatan Inti

No	Kegiatan Inti	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru membimbing siswa tentang fungsi batang pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
2	Guru membimbing siswa tentang sifat batang pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
3	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	Ya	-	Terlaksana
4	Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang	Ya	-	Terlaksana
5	Guru bersama siswa memilih konteks yang akan dimainkan (menulis skenario)	Ya	-	Terlaksana
6	Siswa lain dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan	Ya	-	Terlaksana
7	Guru meminta kepada masing-masing kelompok yang menonton lakon untuk menginterpretasikan skenario	Ya	-	Terlaksana
8	Siswa mendiskusikan kandungan dari permainan yang ditampilkan yang dipandu dengan Lembar Kerja Siswa (LKS)	Ya	-	Terlaksana
9	Guru mengamati jalannya diskusi sambil memberikan arahan dan bimbingan setiap kelompok	Ya	-	Terlaksana
10	Setiap kelompok mengerjakan lembar tugas kelompok yang telah di siapkan	Ya	-	Terlaksana
11	Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok lain memperhatikan dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum	Ya	-	Terlaksana
12	Guru memberikan arahan kepada jawaban yang benar	Ya	-	Terlaksana

3. Penutup

- a. Dengan bimbingan guru siswa di minta membuat rangkuman
- b. Siswa dan guru melakukan tanya jawab
- c. Guru memberikan tugas (PR)

F. Sumber belajar

2. Buku pendidikan IPA untuk SD kelas V

3. Buku penunjang lain

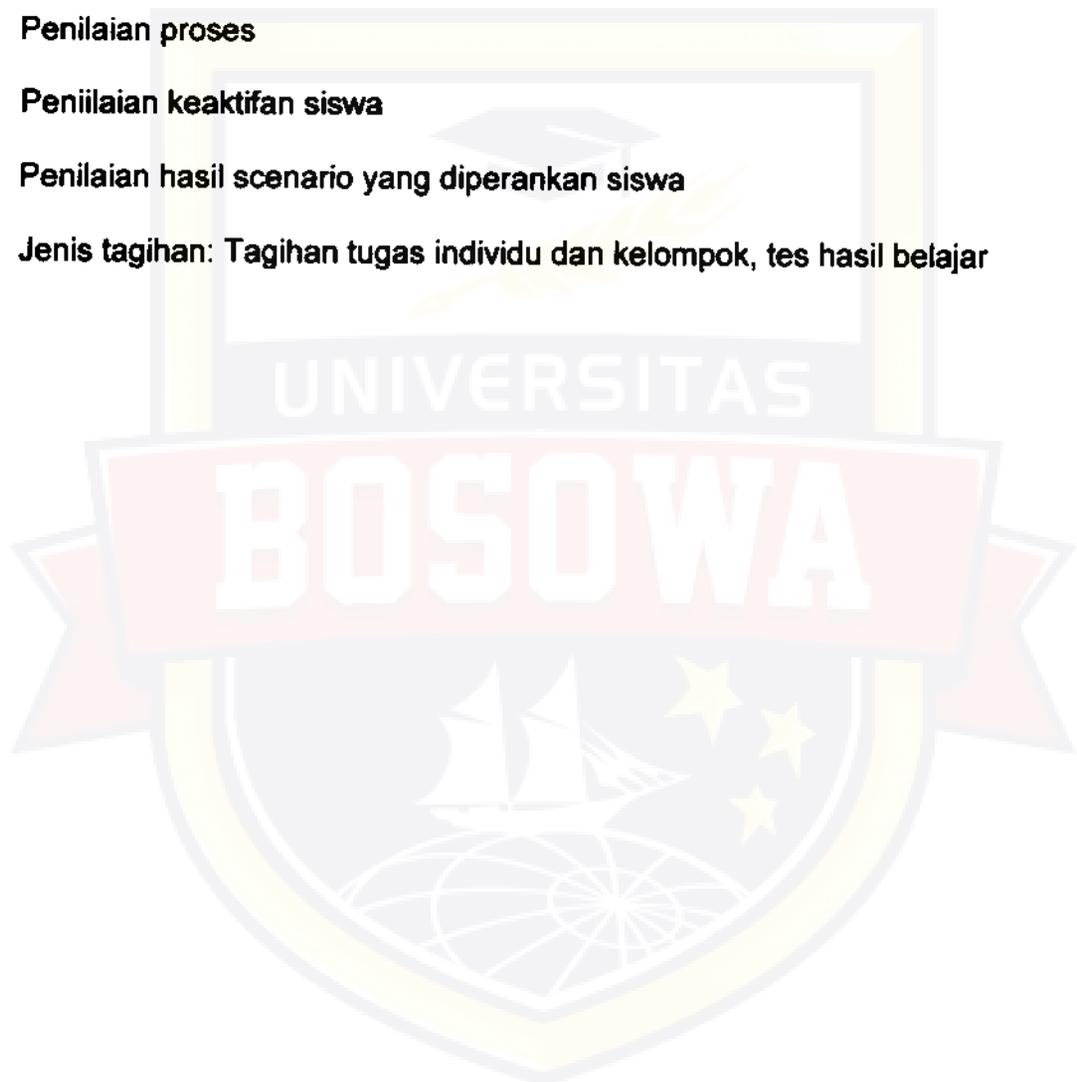
G. Evaluasi / Penilaian

1. Penilaian proses

2. Penilaian keaktifan siswa

4. Penilaian hasil scenario yang diperankan siswa

5. Jenis tagihan: Tagihan tugas individu dan kelompok, tes hasil belajar



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah	: SDN 002 Masewe
Materi Pelajaran	: Pendidikan IPA
Kelas / Semester	: V / 2
Tahun Ajaran	: 2015/2016
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Pendekatan/Metode	: <i>Role Playing</i>

A. Standar Kompetensi

Memahami struktur dan fungsi daun pada tumbuhan

B. Kompetensi Dasar

Menjelaskan struktur dan fungsi daun pada tumbuhan

C. Indikator Pembelajaran

1. Menjelaskan struktur daun pada tumbuhan
2. Menjelaskan fungsi daun pada tumbuhan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini diharapkan siswa dapat :

1. Memahami struktur daun pada tumbuhan
2. Memahami fungsi daun pada tumbuhan

E. Kegiatan Pembelajaran**1. Pendahuluan**

Apersepsi : mengingat kembali tentang sifat batang pada tumbuhan.

Motivasi : apabila materi ini dikuasai dengan baik maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari

2. Kegiatan Inti

No	Kegiatan Inti	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru membimbing siswa untuk memahami struktur daun pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
2	Guru membimbing siswa untuk memahami struktur dan fungsi daun pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
3	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	Ya	-	Terlaksana
4	Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang	Ya	-	Terlaksana
5	Guru bersama siswa memilih konteks yang akan dimainkan (menulis skenario)	Ya	-	Terlaksana
6	Guru membimbing siswa untuk latihan memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam scenario	Ya	-	Terlaksana
7	Guru meminta satu kelompok untuk bermain peran tentang struktur dan fungsi daun pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
8	Siswa lain dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan	Ya	-	Terlaksana
9	Guru meminta kepada masing-masing kelompok yang menonton lakon untuk mengenterpretasikan skenario	Ya	-	Terlaksana
10	Siswa mendiskusikan kandungan dari permainan yang ditampilkan yang dipandu dengan Lembar Kerja Siswa (LKS)	Ya	-	Terlaksana
11	Guru mengamati jalanya diskusi sambil memberikan arahan dan bimbingan setiap kelompok	Ya	-	Terlaksana
12	Setiap kelompok mengerjakan lembar tugas kelompok yang telah di siapkan	Ya	-	Terlaksana
13	Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok lain memperhatikan dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum	Ya	-	Terlaksana
14	Guru memberikan arahan kepada jawaban yang benar	Ya	-	Terlaksana

3. Penutup

- a. Dengan bimbingan guru siswa di minta membuat rangkuman
- b. Siswa dan guru melakukan tanya jawab
- c. Guru memberikan tugas (PR).

F. Sumber belajar

1. Buku pendidikan IPA untuk SD kelas V
2. Buku penunjang lain

G. Evaluasi / Penilaian

1. Penilaian proses
2. Penilaian keaktifan siswa
3. Penilaian hasil scenario yang diperankan siswa
4. Jenis tagihan: Tagihan tugas individu dan kelompok

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah	: SDN 002 Masewe
Materi Pelajaran	: Pendidikan IPA
Kelas / Semester	: V / 2
Tahun Ajaran	: 2015/2016
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Pendekatan/Metode	: <i>Role Playing</i>

A. Standar Kompetensi

Memahami struktur dan fungsi bunga pada tumbuhan

B. Kompetensi Dasar

Menjelaskan struktur dan fungsi bunga pada tumbuhan

C. Indikator Pembelajaran

1. Menjelaskan struktur bunga pada tumbuhan
2. Menjelaskan fungsi bunga pada tumbuhan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini diharapkan siswa dapat :

1. Memahami struktur batang pada tumbuhan
2. Memahami fungsi bunga pada tumbuhan

E. Kegiatan Pembelajaran**1. Pendahuluan**

Apersepsi :mengingat kembali tentang fungsi daun pada tumbuhan

Motivasi :apabila materi ini di kuasai dengan baik maka akan membantu

siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari

2. Kegiatan Inti

No	Kegiatan Inti	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru membimbing siswa untuk mengetahui struktur bunga pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
2	Guru membimbing siswa untuk mengetahui fungsi bunga pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
3	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	Ya	-	Terlaksana
4	Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang	Ya	-	Terlaksana
5	Guru bersama siswa memilih konteks yang akan dimainkan (menulis skenario)	Ya	-	Terlaksana
6	Guru meminta satu kelompok untuk bermain peran tentang struktur dan fungsi bagian akar pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
7	Guru membimbing siswa untuk latihan memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam scenario	Ya	-	Terlaksana
8	Siswa lain dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan	Ya	-	Terlaksana
9	Guru meminta kepada masing-masing kelompok yang menonton lakon untuk menginterpretasikan skenario	Ya	-	Terlaksana
10	Siswa mendiskusikan kandungan dari permainan yang ditampilkan yang dipandu dengan Lembar Kerja Siswa (LKS)	Ya	-	Terlaksana
11	Guru mengamati jalannya diskusi sambil memberikan arahan dan bimbingan setiap kelompok	Ya	-	Terlaksana
12	Setiap kelompok mengerjakan lembar tugas kelompok yang telah di siapkan	Ya	-	Terlaksana
13	Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok lain memperhatikan dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum	Ya	-	Terlaksana
14	Guru memberikan arahan kepada jawaban yang benar			

3. Penutup

- a. Dengan bimbingan guru siswa diminta membuat rangkuman
- b. Siswa dan guru melakukan tanya jawab
- c. Guru memberikan tugas (PR)

F. Sumber belajar

1. Buku pendidikan IPA untuk SD kelas V
2. Buku penunjang lain

G. Evaluasi / Penilaian

1. Penilaian proses
2. Penilaian keaktifan siswa
3. Penilaian hasil skenario yang diperankan siswa
4. Jenis tagihan: Tagihan tugas individu dan kelompok

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah	: SDN 002 Masewe
Materi Pelajaran	: Pendidikan IPA
Kelas / Semester	: V / 2
Tahun Ajaran	: 2015/2016
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Pendekatan/Metode	: <i>Role Playing</i>

A. Standar Kompetensi

Memahami bagian-bagian buah dan fungsi buah pada tumbuhan

B. Kompetensi Dasar

Menjelaskan bagian-bagian buah dan fungsi buah pada tumbuhan

C. Indikator Pembelajaran

1. Menjelaskan bagian-bagian buah pada tumbuhan
2. Menjelaskan fungsi buah pada tumbuhan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini diharapkan siswa dapat :

1. Memahami bagian-bagian buah pada tumbuhan
2. Memahami fungsi buah pada tumbuhan

E. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan

Apersepsi :mengingat kembali tentang fungsi bunga pada tumbuhan

Motivasi :apabila materi ini di kuasai dengan baik maka akan dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari

2. Kegiatan inti

No	Kegiatan Inti	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru membimbing siswa untuk memahami bagian-bagian buah pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
2	Guru membimbing siswa untuk mengetahui fungsi buah pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
3	Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya	Ya	-	Terlaksana
4	Guru membagi siswa dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 orang	Ya	-	Terlaksana
5	Guru bersama siswa memilih konteks yang akan dimainkan (menulis skenario)	Ya	-	Terlaksana
6	Guru meminta satu kelompok untuk bermain peran tentang struktur dan fungsi bagian akar pada tumbuhan	Ya	-	Terlaksana
7	Guru membimbing siswa untuk latihan memerankan karakter atau tokoh-tokoh dalam scenario	Ya	-	Terlaksana
8	Siswa lain dalam kelompok-kelompok mengamati dan mencermati lakon yang dimainkan	Ya	-	Terlaksana
9	Guru meminta kepada masing-masing kelompok yang menonton lakon untuk mengenterpretasikan skenario	Ya	-	Terlaksana
10	Siswa mendiskusikan kandungan dari permainan yang ditampilkan yang dipandu dengan Lembar Kerja Siswa (LKS)	Ya	-	Terlaksana
11	Guru mengamati jalanya diskusi sambil memberikan arahan dan bimbingan setiap kelompok	Ya	-	Terlaksana
12	Setiap kelompok mengerjakan lembar tugas kelompok yang telah di siapkan	Ya	-	Terlaksana
13	Masing-masing kelompok diminta menyampaikan hasil diskusinya, sedangkan kelompok lain memperhatikan dan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan secara umum	Ya	-	Terlaksana
14	Guru memberikan arahan kepada jawaban yang benar			

3. Penutup

- a. Dengan bimbingan guru siswa di minta membuat rangkuman
- b. Siswa dan guru melakukan tanya jawab
- c. Guru memberikan tugas (PR)

F. Sumber belajar

1. Buku pendidikan IPA untuk SD kelas V
2. Buku penunjang lain

G. Evaluasi / Penilaian

H. Penilaian proses

1. Penilaian keaktifan siswa
2. Penilaian hasil scenario yang diperankan siswa
3. Jenis tagihan: Tagihan tugas individu dan kelompok, tes hasil belajar



LAMPIRAN 5

INSTRUMEN PENELITIAN

BUSUWA

Soal Test dan Kunci Jawaban Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

A. Lembar Soal Test dan Kunci Jawaban Prasiklus

Lembar Soal Test

1. Tuliska masing-masing 6 contoh tanaman yang berakar serabut dan berakar tunggang !.
2. Tuliskan tiga jenis batang pada tumbuhan !.
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan stomata !
4. Tuliskan masing-masing 2 contoh tanaman yang diserbukkan oleh serangga dan diserbukkan oleh angin !.
5. Tuliskan pengertian buah pada tumbuhan !.

Kunci Jawaban

1. Contoh tanaman yang berakar serabut dan berakar tunggang adalah.

No	Tanaman Berakar Serabut	Tanaman Berakar Tunggang
1	Jagung	Mangga
2	Kelapa	Kopi
3	Pisang	Jati
4	Padi	Nangka
5	Tebu	Rambutan
6	Bambu	Durian

2. Jenis batang pada tumbuhan adalah
 - a. Batang berkayu.
 - b. Batang berair (batang basah).
 - c. Batang berongga.

3. Stomata adalah lubang kecil di daun (mulut daun) yang berfungsi sebagai tempat masuknya udara.
4. Contoh tanaman yang diserbukkan oleh serangga dan diserbukkan oleh angin:
 - a. Tanaman yang diserbukkan oleh serangga adalah bunga mawar dan bunga melati.
 - b. Tanaman yang diserbukkan oleh angin adalah alang-alang.
5. Buah adalah organ pada tumbuhan berbunga yang merupakan perkembangan lanjutan dari bakal buah (ovarium).

B. Lembar soal tes dan Kunci Jawaban siklus I

Lembar Soal Test

1. Sebutkan dan jelaskan 5 (lima) struktur morfologi akar tumbuhan !
2. Sebutkan 5 (lima) fungsi akar tumbuhan !
3. Sebutkan 4 (empat) struktur batang pada tumbuhan !
4. Sebutkan 5 (lima) fungsi batang pada tumbuhan !
5. Jelaskan sifat batang pada tumbuhan !

Kunci Jawaban

1. Struktur morfologi akar :
 - a. Pangkal akar yaitu bagian akar yang terhubung dengan pangkal batang tanaman, yang berfungsi sebagai perantara untuk transfer air dan zat hara menuju batang tumbuhan
 - b. Batang akar yaitu bagian akar yang terletak di antara pangkal dan ujung akar, yang berfungsi sebagai penguat struktur akar

- c. Cabang akar yaitu merupakan akar halus yang secara tidak langsung memiliki kesinambungan dengan bagian pangkal batang namun akar tersebut keluar dari akar utama, yang berfungsi sebagai tempat tumbuhnya serabut akar
 - d. Rambut akar merupakan bagian sel-sel epidermis yang menonjol keluar, yang berfungsi mengisap air dan unsur-unsur hara dari dalam tanah
 - e. Tudung akar berada di ujung bulu akar untuk menembus tanah serta berfungsi sebagai pelindung akar
2. Fungsi akar :
- a. Menyerap air dan unsur hara dari dalam tanah
 - b. Memperkokoh berdirinya batang tanaman
 - c. Tempat menyimpan cadangan makanan
 - d. Bernapas (respirasi)
 - e. Alat perbanyakan secara vegetatif
3. Struktur batang pada tumbuhan :
- a. Epidermis
 - b. Korteks
 - c. Endodermis
 - d. Silinder pusat
4. Fungsi batang yaitu mendukung bagian-bagian tumbuhan, yaitu daun, bunga, dan buah. Batang juga berfungsi sebagai jalur transportasi air dan zat makanan hasil fotosintesis

5. Sifat batang yaitu bersifat fototrofi, yaitu memiliki arah pertumbuhan keatas atau menuju cahaya. Batang tumbuhan monokotil memiliki ruas-ruas yang jelas, sedangkan ruas-ruas batang tumbuhan dikotil tidak terlihat dengan jelas.

C. Lembar soal tes dan Kunci Jawaban siklus II

1. Berikan contoh tumbuhan yang berdaun tunggal dan berdaun majemuk!
2. Sebutkan 4 (empat) fungsi daun pada tumbuhan !
3. Sebutkan dan jelaskan struktur dan bagian-bagian bunga !
4. Jelaskan fungsi bunga !
5. Sebutkan dan jelaskan bagian-bagian buah !

Kunci Jawaban :

1. Contoh tumbuhan berdaun tunggal yaitu daun jambu, daun nangka, daun mangga, dan lain-lain
 Contoh tumbuhan berdaun majemuk yaitu daun lamtoro, daun petai, dan lain-lain
2. Fungsi daun pada tumbuhan yaitu :
 - a. Daun berfungsi sebagai tempat keluar masuknya gas karbon dioksida dan oksigen. Bagian daun yang berfungsi sebagai jalan keluar masuknya kedua macam gas tersebut adalah stomata (mulut daun)
 - b. Daun berfungsi sebagai tempat melakukan fotosintesis
 - c. Daun berfungsi untuk memproses transpirasi atau penguapan apabila tumbuh kekurangan atau kelebihan air

- d. Daun berfungsi sebagai alat perkembangbiakan secara vegetatif misalnya, tumbuhan cocor bebek dapat membentuk tunas liar, yaitu tunas adventif yang tumbuh di daun
3. Struktur dan bagian-bagian bunga :
- a. Kelopak bunga (*calyx*) merupakan bagian terluar bunga yang berfungsi melindungi bunga pada saat berbentuk kuncu
 - b. Mahkota bunga (*corolla*) merupakan bagian bunga berbentuk lembaran warna-warni yang berfungsi menarik serangga agar melakukan penyerbukan
 - c. Putik (*pistilum*) merupakan alat kelamin betina pada tumbuhan. Putik terdiri dari bagian-bagian berupa bakal buah (*ovarium*), tangkai putik (*stilus*) dan kepala putik (*stigma*)
 - d. Benang Sari (*Stamen*) merupakan alat kelamin jantan pada tumbuhan. Benang sari terdiri dari bagian-bagian kepala sari (*anther*), tangkai sari (*filament*), dan serbuk sari (*polen*).
4. Fungsi bunga pada tumbuhan yaitu Bunga merupakan alat perkembangbiakan pada tumbuhan kelompok angiospermae yang muncul apabila tumbuhan telah mencapai usia tertentu
5. Bagian-bagian buah yaitu :
- a. Kulit buah (*perikarp*) dibedakan menjadi tiga, yaitu kulit buah luar (*seksokarp*), kulit buah tengah (*mesokarp*) dan kulit buah dalam (*endokarp*)

b. Biji merupakan alat perkembangbiakan utama pada tumbuhan berbiji.

Bagian-bagian dari biji meliputi keping lembaga dan embrio.





Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	1	2	2	1
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	2	2	2	1
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu mengenterpretasikan skenario	1	1	1	1
4.	Mengajukan pertanyaan	2	1	1	1
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	1	1	1	1
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	1	1	2	1
7.	Mampu membuat kesimpulan	1	1	1	1
Total		9	9	10	7

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat



Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	2	2	2	2
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	2	2	2	2
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu mengenterpretasikan skenario	2	2	2	1
4.	Mengajukan pertanyaan	2	1	2	2
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	1	2	1	1
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	2	1	2	2
7.	Mampu membuat kesimpulan	1	2	2	1
Total		12	12	13	11

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 3

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	3	2	3	2
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	3	3	2	2
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu mengenterpretasikan skenario	2	3	3	2
4.	Mengajukan pertanyaan	3	2	2	3
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	2	3	2	2
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	3	2	3	3
7.	Mampu membuat kesimpulan	2	3	3	2
Total		18	18	18	16

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	4	3	3	3
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	3	4	3	3
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu mengenterpretasikan skenario	3	3	4	3
4.	Mengajukan pertanyaan	4	3	3	4
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	3	4	3	3
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	4	3	4	3
7.	Mampu membuat kesimpulan	3	3	3	3
Total		24	23	23	22

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	4	4	4	3
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	4	4	3	4
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu menginterpretasikan skenario	4	4	4	3
4.	Mengajukan pertanyaan	4	4	4	4
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	4	4	4	4
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	5	4	5	4
7.	Mampu membuat kesimpulan	4	4	4	4
Total		29	28	28	26

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 3

No	Komponen yang di Amati	Kelompok			
		1	2	3	4
1.	Cepat menemukan solusi untuk jangka waktu yang telah di tentukan	5	4	5	4
2.	Memiliki banyak ide atau solusi dalam memerankan karakter atau tokoh dalam skenario	5	5	4	5
3.	Siswa yang menonton peragaan mampu mengenterpretasikan skenario	5	5	5	5
4.	Mengajukan pertanyaan	5	5	5	4
5.	Mampu menulis sebuah tulisan pendek yang sifatnya reflektif	5	4	5	5
6.	Aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan pada proses belajar mengajar	5	5	5	5
7.	Mampu membuat kesimpulan	5	5	5	4
Total		35	33	34	32

Keterangan Skor Penilaian:

- 1 = Tidak Tepat
- 2 = Kurang Tepat
- 3 = Cukup
- 4 = Tepat
- 5 = Sangat Tepat

Jawaban Tanggapan Siswa

**TANGGAPAN SISWA MENGENAI PENGGUNAAN METODE ROLE
PLAYING PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
SDN 002 MASEWE**

Nama :
Kelas :
Alamat :
Petunjuk :

Di bawah ini disajikan 6 butir pernyataan mengenai Penerapan metode *role playing* di kelas VSDN 002 Masewe, Kecamatan Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat dalam kaitannya dengan diri anda. Anda diminta menilai penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah anda dengan pernyataan pernyataan tersebut, dengan cara memilih salah satu dari empat jawaban yang tersedia untuk masing-masing pernyataan.

Apapun pilihan anda, tidak akan dinilai benar atau salah, karena itu anda diharapkan memberikan jawaban yang benar-benar berdasarkan penilaian anda sendiri.

Nyatakan pilihan jawaban anda dengan cara membubuhkan tanda silang (X) pada kotak di sebelah kanan yang telah disediakan untuk masing-masing pernyataan.

- SS = Bila sangat sesuai dengan diri anda
S = Bila sesuai dengan diri anda
TS = Bila tidak sesuai dengan diri anda
STS = Bila sangat tidak sesuai dengan diri anda



No	Pernyataan	Pilihahan			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang metode yang digunakan sekarang <i>role playing</i>	10	8	2	0
2	Metode <i>role playing</i> memberikan semangat belajar bagi saya	8	11	1	0
3	Dengan penerapan metode <i>role playing</i> di sekolah hasil belajar saya meningkat	9	9	2	0
4	Metode <i>role playing</i> bagi saya lebih bagus dari pada metode pembelajaran sebelumnya	7	12	1	0
5	Saya rajin belajar karena pembelajaran di sekolah menggunakan metode <i>role playing</i>	6	11	3	0
6	Bagi saya metode <i>role playing</i> harus dihilangkan	0	0	5	15

Skor Mentah Hasil Belajar Prasiklus

No	Skor Setiap Item Hasil Belajar Prasiklus					Skor	\bar{X}	%
	1	2	3	4	5			
1	10	10	10	15	15	60	12	60
2	15	15	15	10	10	65	13	65
3	5	10	5	5	10	35	7	35
4	15	15	15	15	15	75	15	75
5	15	20	10	15	15	75	15	75
6	15	20	10	20	15	80	16	80
7	15	10	10	10	10	55	11	55
8	20	15	15	10	15	75	15	75
9	10	10	10	10	10	50	10	50
10	10	10	10	10	15	55	11	55
11	20	20	10	10	15	75	15	75
12	20	20	15	20	20	95	19	95
13	10	10	15	20	20	75	15	75
14	20	20	10	15	10	75	15	75
15	15	15	15	15	15	75	15	75
16	15	15	15	15	15	75	15	75
17	20	15	15	15	10	75	15	75
18	15	15	15	15	10	70	14	70
19	10	10	15	15	10	60	12	60
20	15	15	15	15	15	75	15	75

Skor Mentah Hasil Belajar Siklus I

No	Skor Setiap Item Hasil Belajar Siklus I					Skor	\bar{X}	%
	1	2	3	4	5			
1	10	15	10	15	15	65	13	65
2	15	15	15	10	20	75	15	75
3	10	10	10	10	10	50	10	50
4	20	15	15	15	15	80	16	80
5	15	20	10	15	15	75	15	75
6	20	20	10	20	15	85	17	85
7	15	10	10	10	15	60	12	60
8	20	15	15	10	15	75	15	75
9	10	10	10	15	10	55	11	55
10	15	10	10	10	15	60	12	60
11	20	20	10	10	15	75	15	75
12	20	20	20	20	20	100	20	100
13	15	10	15	20	20	80	16	80
14	20	20	10	15	10	75	15	75
15	15	15	15	15	15	75	15	75
16	10	15	20	15	20	80	16	80
17	20	15	15	15	10	75	15	75
18	15	15	15	20	10	75	15	75
19	10	10	15	15	15	65	13	65
20	15	15	15	15	15	75	15	75

Mentah Hasil Belajar Siklus II

No	Skor Setiap Item Hasil Belajar Pra Siklus					Skor	\bar{X}	%
	1	2	3	4	5			
1	15	15	15	15	15	75	15	75
2	10	15	15	20	20	80	16	80
3	15	10	10	15	15	65	13	65
4	20	15	15	20	15	85	17	85
5	15	20	15	15	15	80	16	80
6	20	20	15	20	15	90	18	90
7	15	10	15	10	15	65	13	65
8	20	15	10	15	15	75	15	75
9	15	10	10	15	15	65	13	65
10	15	15	15	10	20	75	15	75
11	20	15	10	15	15	75	15	75
12	20	20	20	20	20	100	20	100
13	20	10	15	15	20	80	16	80
14	20	20	10	15	15	80	16	80
15	15	15	15	15	15	75	15	75
16	15	15	20	15	20	85	17	85
17	15	15	15	15	15	75	15	75
18	15	15	15	20	15	80	16	80
19	20	10	15	15	15	75	15	75
20	15	15	15	20	15	80	16	80

Data Kategori Nilai Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	60	Rendah	65	Rendah	75	Cukup
2	65	Rendah	75	Cukup	80	Tinggi
3	35	Sangat Rendah	50	Sangat Rendah	65	Rendah
4	75	Cukup	80	Tinggi	85	Tinggi
5	75	Cukup	75	Cukup	80	Cukup
6	80	Tinggi	85	Tinggi	90	Sangat Tinggi
7	55	Sangat Rendah	60	Rendah	65	Rendah
8	75	Cukup	75	Cukup	75	Cukup
9	50	Sangat Rendah	55	Rendah	65	Rendah
10	55	Rendah	60	Rendah	75	Cukup
11	75	Cukup	75	Cukup	75	Cukup
12	95	Sangat Tinggi	100	Sangat Tinggi	100	Sangat Tinggi
13	75	Cukup	80	Tinggi	80	Tinggi
14	75	Cukup	75	Cukup	80	Tinggi
15	75	Cukup	75	Cukup	75	Cukup
16	75	Cukup	80	Tinggi	85	Tinggi
17	75	Cukup	75	Cukup	75	Cukup
18	70	Cukup	75	Cukup	80	Tinggi
19	60	Rendah	65	Rendah	75	Cukup
20	75	Cukup	75	Cukup	80	Tinggi

Data Ketuntasan Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	60	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
2	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
3	35	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
4	75	Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
5	75	Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
6	80	Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
7	55	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
8	75	Tuntas	75	Tuntas	75	Tuntas
9	50	Tidak Tuntas	55	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
10	55	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
11	75	Tuntas	75	Tuntas	75	Tuntas
12	95	Tuntas	100	Tuntas	100	Tuntas
13	75	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
14	75	Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
15	75	Tuntas	75	Tuntas	75	Tuntas
16	75	Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
17	75	Tuntas	75	Tuntas	75	Tuntas
18	70	Tidak Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
19	60	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
20	75	Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas

Nilai Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	X	X ²	X	X ²	X	X ²
1	60	3600	65	4225	75	5625
2	65	4225	75	5625	80	6400
3	35	2025	50	3025	65	4225
4	75	5625	80	6400	85	7225
5	75	5625	75	5625	80	6400
6	80	6400	85	7225	90	8100
7	55	3025	60	3600	65	4225
8	75	5625	75	5625	75	5625
9	50	2500	55	3025	65	4225
10	55	3025	60	3600	75	5625
11	75	5625	75	5625	75	5625
12	95	9025	100	10000	100	10000
13	75	5625	80	6400	80	6400
14	75	5625	75	5625	80	6400
15	75	5625	75	5625	75	5625
16	75	5625	80	6400	85	7225
17	75	5625	75	5625	75	5625
18	70	4900	75	5625	80	6400
19	60	3600	65	4225	75	5625
20	75	5625	75	5625	80	6400
Σ	1375	97775	1455	108225	1555	123000
\bar{X}	68,75	48875	72,75	5411,25	77,75	6150,00

1. Prasiklus

b. Rentang Skor Hasil Belajar Siswa

Rentang adalah perbedaan atau selisih nilai variabel yang paling besar dengan nilai variabel yang paling kecil

$$\text{Rentang} = 95 - 35$$

$$= 60$$

c. Skor Hasil Rata-rata

$$x = \frac{\sum xi}{n}$$

$$x = \frac{1375}{20}$$

$$= 68,75$$

d. Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}{n-1}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

$\sum x$: Total Skor Siswa

$\sum x^2$: Jumlah Kuadrat Total skor siswa

n : Jumlah Siswa

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}{n-1}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\sqrt{97775 - \frac{\sum(1375)^2}{20}}}{20-1} \\
 &= \frac{\sqrt{99775 - \frac{1890625}{20}}}{20-1} \\
 &= \frac{\sqrt{97775 - 95911,30}}{20-1} \\
 &= \frac{\sqrt{3243,75}}{20-1} \\
 &= \frac{56,95}{19} \\
 &= 3,56
 \end{aligned}$$

2. Siklus I

a. Rentang Skor Hasil Belajar Siswa

Rentang adalah perbedaan atau selisih nilai variabel yang paling besar dengan nilai variabel yang paling kecil

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= 100 - 50 \\
 &= 50
 \end{aligned}$$

b. Skor Hasil Rata-rata

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\sum xi}{n} \\
 x &= \frac{1455}{20} \\
 &= 72,75
 \end{aligned}$$

c. Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}{n-1}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

 $\sum x$: Total Skor Siswa $\sum x^2$: Jumlah Kuadrat Total skor siswa

n : Jumlah Siswa

$$\begin{aligned}
 SD &= \frac{\sqrt{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}}{n-1} \\
 &= \frac{\sqrt{108225 - \frac{(\sum 1455)^2}{20}}}{20-1} \\
 &= \frac{\sqrt{108225 - \frac{2117025}{20}}}{20-1} \\
 &= \frac{\sqrt{108225 - 105851}}{20-1} \\
 &= \frac{\sqrt{2373,75}}{20-1} \\
 &= \frac{48,72}{19} \\
 &= 2,56
 \end{aligned}$$

1. Siklus II

a. Rentang Skor Hasil Belajar Siswa

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= 100 - 65 \\ &= 35\end{aligned}$$

b. Skor Hasil Rata-rata

$$\begin{aligned}x &= \frac{\sum xi}{n} \\ x &= \frac{1555}{20} \\ &= 77,75\end{aligned}$$

c. Standar Deviasi Siklus II

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

 $\sum x$: Total Skor Siswa $\sum x^2$: Jumlah Kuadrat Total Skor Siswa

n : Jumlah Siswa

$$\begin{aligned}SD &= \sqrt{\frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}} \\ &= \sqrt{\frac{123000 - \frac{\Sigma(1560)^2}{20}}{20-1}}\end{aligned}$$

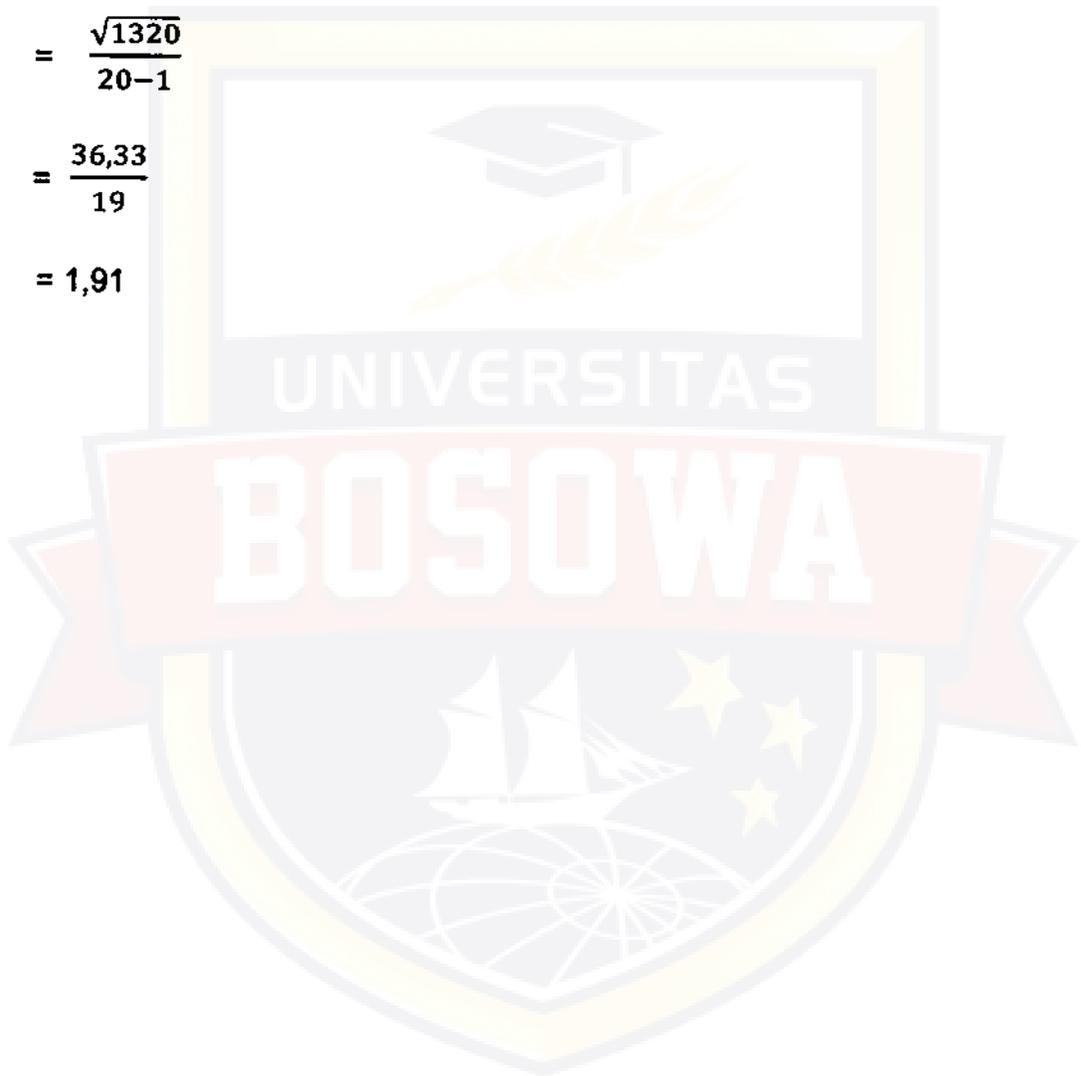
$$= \frac{\sqrt{123000 - \frac{2433600}{20}}}{20-1}$$

$$= \frac{\sqrt{123000 - 121680}}{20-1}$$

$$= \frac{\sqrt{1320}}{20-1}$$

$$= \frac{36,33}{19}$$

$$= 1,91$$





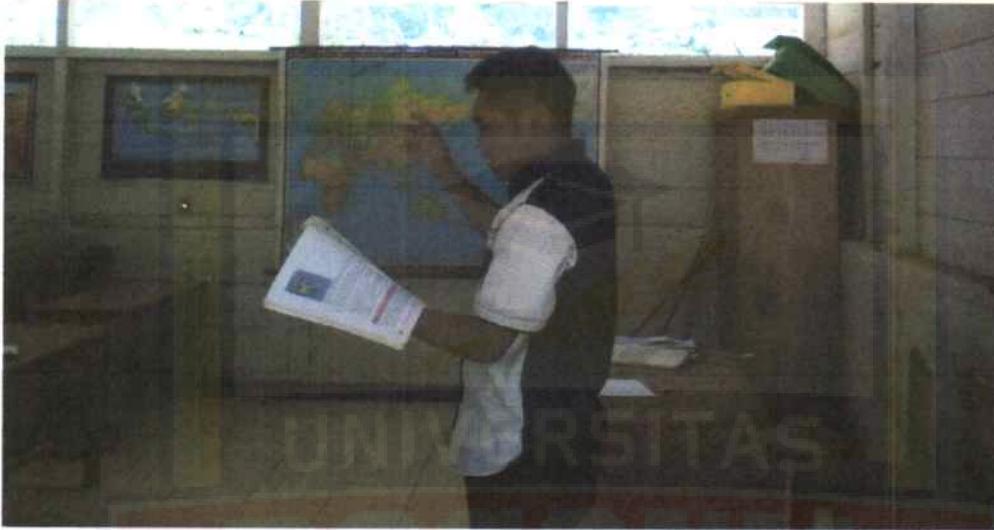
LAMPIRAN 7

Foto-foto Penelitian

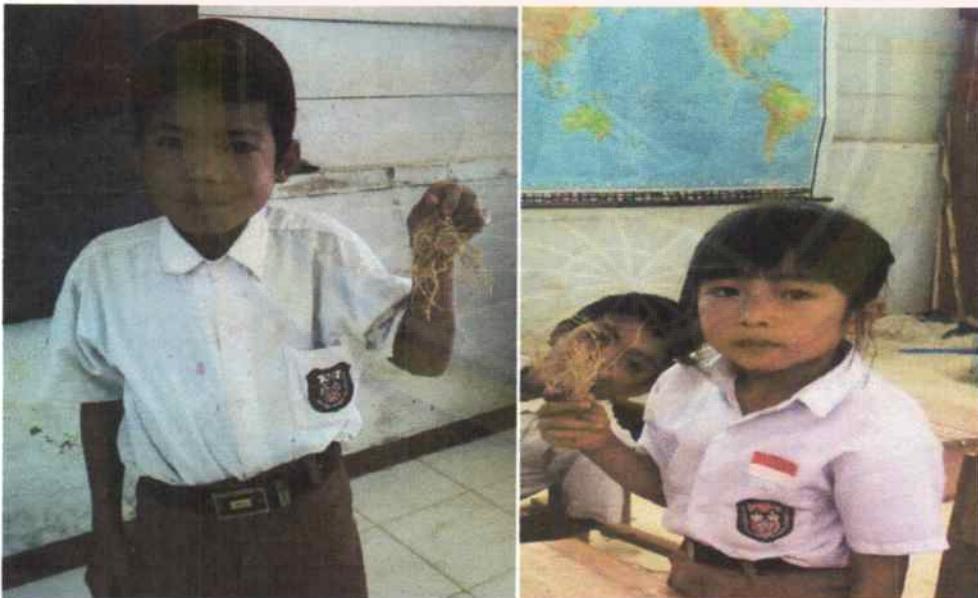
Foto- foto Penelitian

A. Siklus I

1. Kegiatan Pembelajaran I

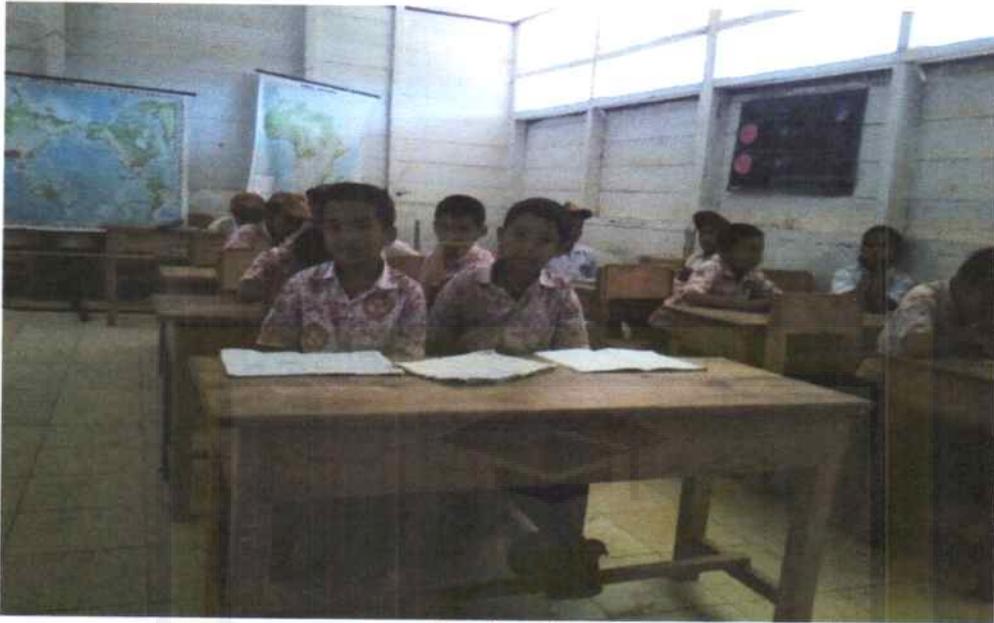


Gambar 1
Guru Menjelaskan Materi Pelajaran



Gambar 2
Siswa Memerankan Struktur dan Fungsi Bagian Batang pada Tubuhan



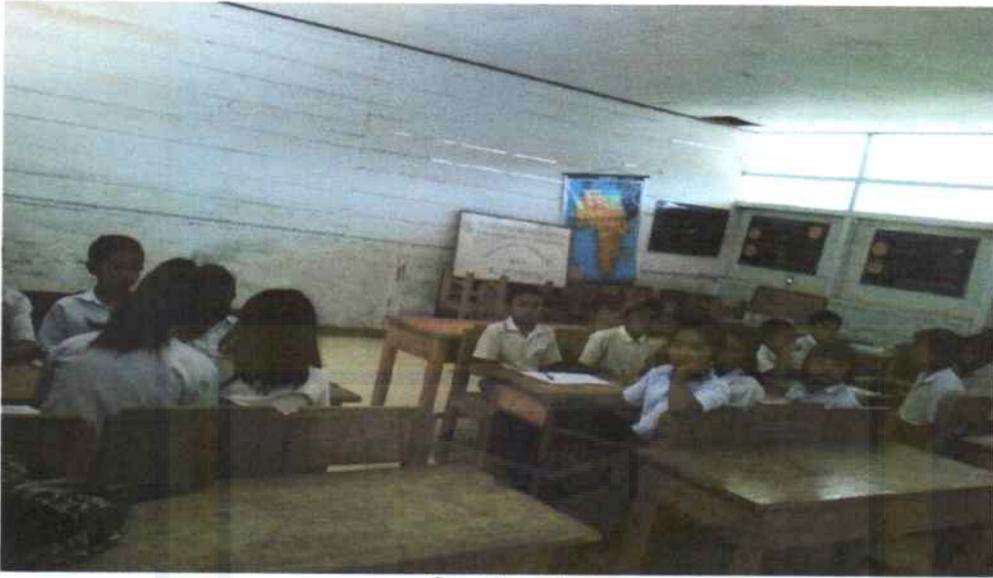


Gambar 3
Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Kelompoknya

2. Kegiatan Pembelajaran II



Gambar 4
Siswa Memerankan Struktur Batang pada Tumbuhan

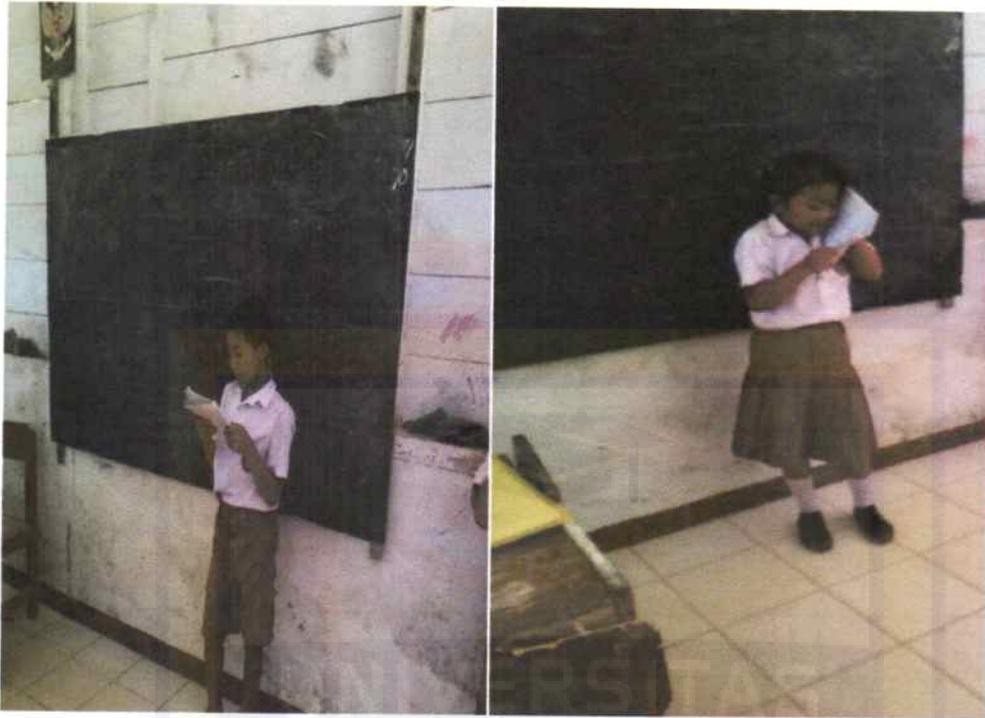


Gambar 5
Diskusi Kelompok

3. Kegiatan Pembelajaran III



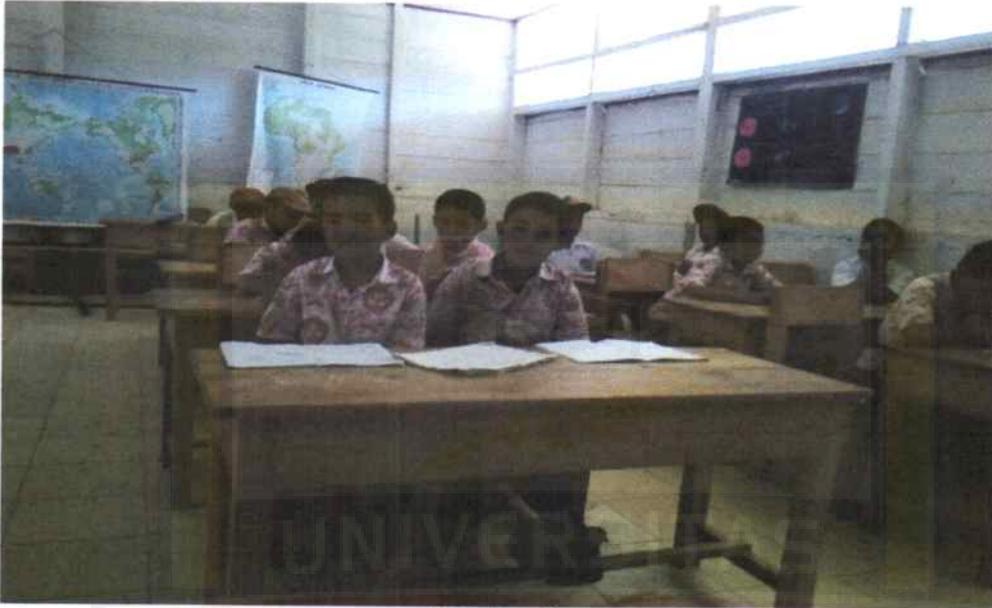
Gambar 6
Siswa Memerankan Fungsi Bagian Batang Pada Tumbuhan



Gambar 7
Siswa Menyampaikan Hasil Diskusi Kelompok



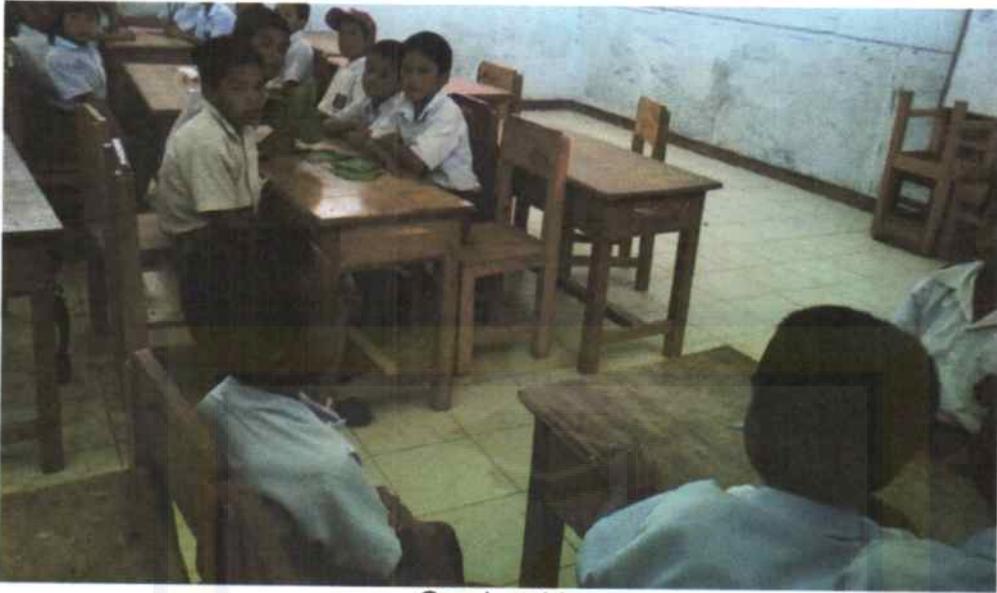
Gambar 8
Siswa Mengerjakan Lembar Evaluasi Secara Individu

B. Siklus II**1. Kegiatan Pembelajaran I**

Gambar 9
Siswa Memperhatikan Materi yang Disampaikan Guru

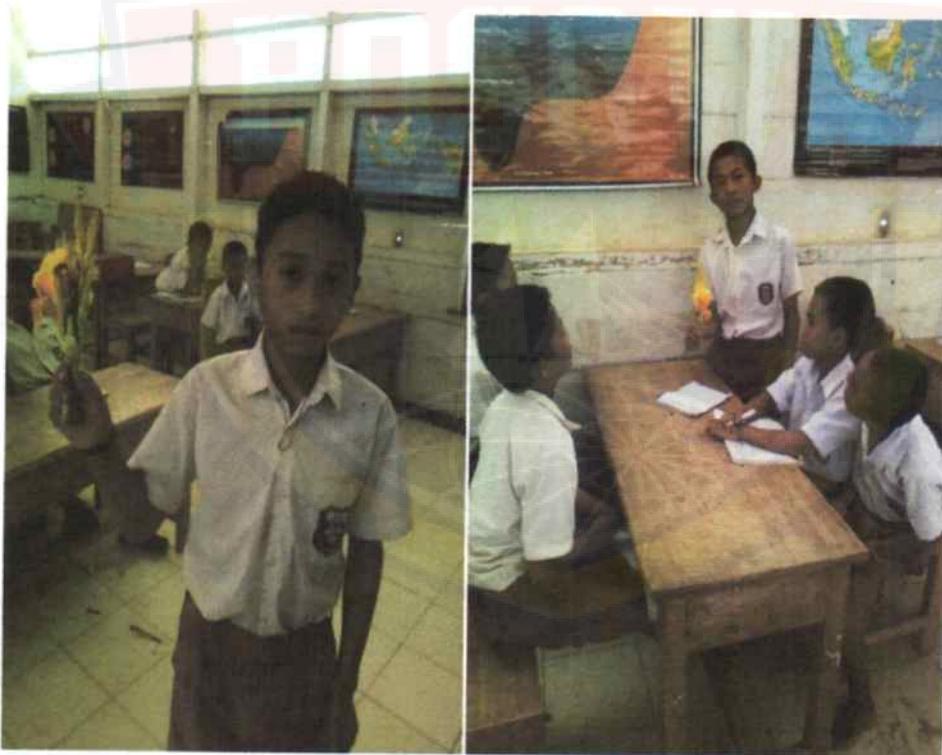


Gambar 10
Siswa Memerankan Struktur dan Fungsi Daun pada Tumbuhan

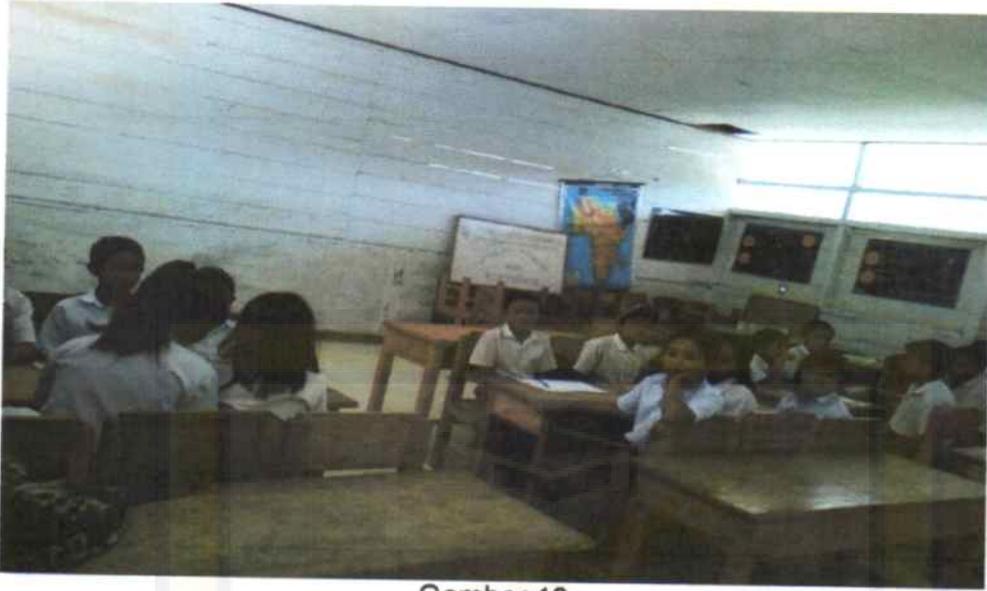


Gambar 11
Siswa mempersentasikan hasil diskusi kelompoknya.

2. Kegiatan Pembelajaran II

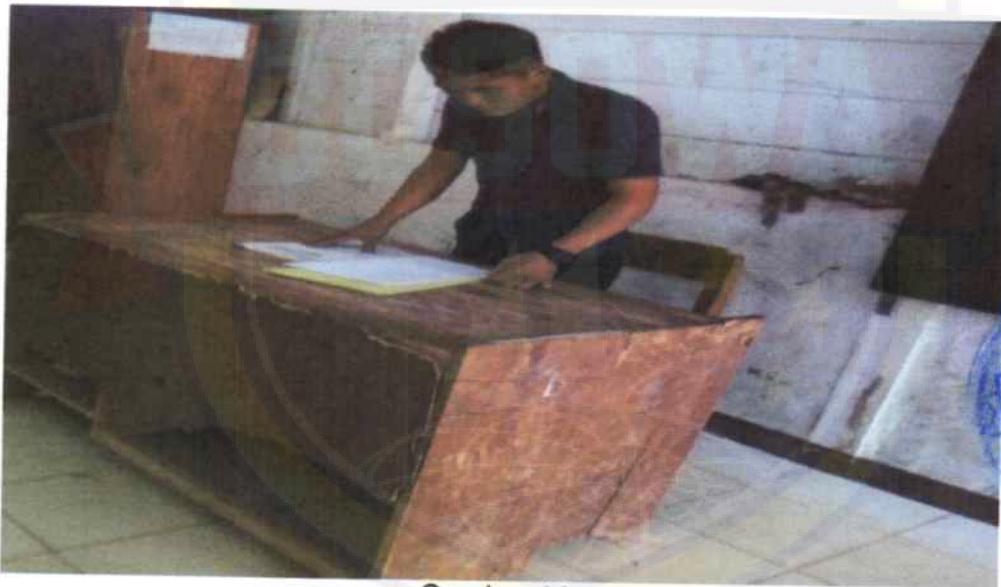


Gambar 12
Siswa Memerankan Struktur dan Fungsi Bagian Bunga Pada Tumbuhan



Gambar 13
Siswa melakukan diskusi kelompok

UNIVERSITAS



Gambar 14
Guru Menjelaskan Materi Pelajaran





Gambar 15
Siswa melakukan diskusi kelompok



Gambar 16
Siswa mengerjakan lembar evaluasi secara individu

AKAR & SELIM BAWANG

LAS : V

DAFTAR SISWA :

1. Sebutkan dan jelaskan 5 (lima) struktur anatomi tumbuhan.

2. Sebutkan 5 (lima) fungsi akar tumbuhan dan jelaskan sifat batang pada tumbuhan tersebut.

3. Sebutkan 5 (lima) fungsi batang pada tumbuhan dan jelaskan sifat batang pada tumbuhan tersebut.

4. Jelaskan akar yang bagian akar yang terhubung dengan batang tumbuhan. Jelaskan bagaimana struktur dan fungsi akar tersebut.

5. Jelaskan akar yang bagian akar yang terhubung dengan batang tumbuhan. Jelaskan bagaimana struktur dan fungsi akar tersebut.

6. Jelaskan akar yang bagian akar yang terhubung dengan batang tumbuhan. Jelaskan bagaimana struktur dan fungsi akar tersebut.

7. Struktur batang pada tumbuhan adalah epidermis - silinder paku - endodermis.

8. Fungsi batang adalah mendukung bagian-bagian tumbuhan serta dalam bunga dan buah, jalur transportasi dan ~~zat-zat~~ zat makanan hasil fotosintesis.

9. Sifat batang adalah ~~kuat~~ kuat menahan beratnya.

- VINJEN
: ✓
siklus 7

1. Jelaskan & ciri-ciri makhluk hidup
2. Jelaskan perbedaan makhluk hidup dgn makhluk tak hidup
3. Jelaskan pengertian
4. makhluk hidup bernapas
5. makhluk hidup memerlukan makanan
6. makhluk hidup berkembang biak.
7. makhluk hidup beradaptasi lingkungan.
8. Jelaskan perbedaan perkecambahan pada tumbuhan generatif & vegetatif. Pada tumbuhan generatif yang diinisiasi pertumbuhan pada makhluk hidup bergerak.
Ciri

makhluk hidup
- Bergerak
- Bernapas

makhluk hidup
- Tidak makan
- Tidak bernapas

makhluk hidup bernapas adalah
makhluk hidup makan adalah pertumbuhan
makhluk hidup berkembang biak untuk makan.
perkembang biakan generatif adalah minum
perkembang biakan vegetatif adalah pertumbuhan
makhluk hidup adalah pertumbuhan
dan lain lain.

P. 38

KELPAIN

V
LUS II

kele kometoran di per dan kenggal dan kop dan m...
empur (H Fensi) dan proba k...
dan selasuan stabilis dan bagian bagian p...
fungsi kenggal
dan selasuan bagian bagian p...

kemudahan haidan kenggal jitu dan gambar dan pang... dan m... dan lain lain
kemudahan kop dan m... jitu dan k... dan p... dan lain lain
dan p... k... jitu:

fungsi sebagai tempat untuk menerima gas karbon dan sila dan...
dan yg... s... jitu untuk menerima p... m... gas...
(m... dan)

fungsi sebagai tempat menerima p... sintesis

fungsi untuk m... ses... atau p... dan k... k...
dan k... k...

fungsi sebagai... k... k... k... k... k...
dan k... k... k... k... k...

fungsi (aktif) dan... k... k... k... k... k...
dan k... k... k... k... k...

fungsi... k... k... k... k... k...
k... k... k... k... k...

fungsi... k... k... k... k... k...
k... k... k... k... k...

fungsi... k... k... k... k... k...
k... k... k... k... k...

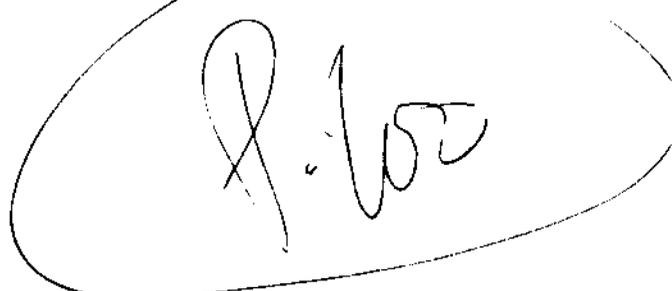
fungsi... k... k... k... k... k...
k... k... k... k... k...

fungsi... k... k... k... k... k...
k... k... k... k... k...

fungsi... k... k... k... k... k...

fungsi... k... k... k... k... k...
k... k... k... k... k...

fungsi... k... k... k... k... k...
k... k... k... k... k...





LAMPIRAN 8

SURAT IJIN PENELITIAN



Nomor : A. 282/FKIP/UNI-BOS/III/2016

Makassar, 29 Maret 2016

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada

Yth. : Kepala Sekolah SD Negeri 002 Masewe Kec. Nosu Kab. Mamasa
di -
Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Markus Pamallunan
NIM : 4512103170
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa

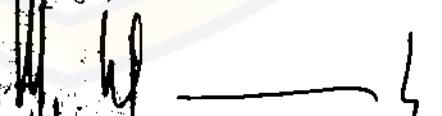
Judul Penelitian :

**PENERAPAN MOTODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI BAGIAN
TUMBUHAN DI KELAS V SDN 002 MASEWE KEC. NOSU KAB. MAMASA
PROVINSI SULAWESI BARAT**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih

Dekan,


Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si
NIDN. 0910106304

Embusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.



**PEMERINTAH KABUPATEN MAMASA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN NOSU
SDN 002 MASEWE**



SURAT KETERANGAN
NO. 421.2/10/SK/SDN002/IV/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SDN 002 masewe menerangkan bahwa:

Nama : MARKUS PAMALLUNAN
Nim : 45 12 103 170
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan universitas Bosowa.

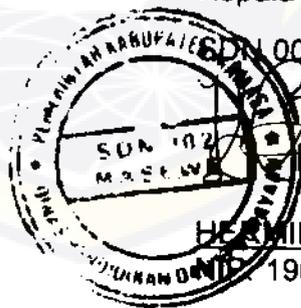
Benar oknum tersebut diatas telah melaksanakan penelitian pada sekolah SDN 002 Masewe dari tanggal 1 s/d 30 April 2016.

Demikian surat keterangan ini kami buat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk di pergunakan seperlunya.

Masewe, 30 April 2016

Kepala Sekolah

SDN 002 Masewe



HERMIN LOMO, SP.d

19631231 198411 2 170