

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI BUMI DAN
BENDA LANGIT DENGAN MODEL *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS VI SDN 1 SUKARAME**

Pebrinda

Sekolah Dasar Negeri 1 Penengahan, Bandar Lampung

lindapebrinda2016@gmail.com

How to cite (in APA Style): Pebrinda. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Bumi dan Benda Langit dengan Model *Role Playing* pada Siswa Kelas VI SDN 1 Sukarame. *LENERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12 (2), pp. 303-308.

Abstract: *Efforts to improve student understanding require effective and efficient methods. In addition, appropriate learning media are also needed so that students can master the competencies expected. In the teaching and learning process, the media has a very important role in supporting the achievement of learning objectives. The application of the demonstration method by using visual playing role playing in learning about the earth and celestial bodies is expected to arouse students' curiosity and interest as well as motivation to learn, also can facilitate students in understanding the material and information conveyed. While the objectives of this study are to increase understanding of the earth and celestial bodies in 6th grade students through the application of demonstration methods by using visual media to play roles. This research uses action research as much as three rounds. Each round consists of four stages: design, activity and observation, reflection, and refinement. The targets of this study were students of grade VI SDN 01 Sukarame, Bandar Lampung City. The data obtained in the form of formative test results, observation sheets of teaching and learning activities. From the results of analysts it was found that student achievement increased from cycle I to cycle II namely, cycle I (25.92%), cycle II (92.59%). The conclusion of this research is the teaching method of demonstration with role playing visual media can positively influence learning motivation of Grade VI students of SDN 01 Sukarame, Bandar Lampung City, and this learning model can be used as an alternative to learning science.*

Keywords: *demonstration method, role playing visual media*

Abstrak: Usaha untuk meningkatkan pemahaman siswa memerlukan metode yang efektif dan efisien. Selain itu, diperlukan pula media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Penerapan metode demonstrasi dengan menggunakan media visual bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran mengenai bumi dan benda langit diharapkan membangkitkan rasa ingin tahu dan minat siswa serta motivasi untuk belajar, juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan informasi yang disampaikan. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mengenai bumi dan benda langit pada siswa kelas VI melalui penerapan metode demonstrasi dengan media visual bermain peran. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 01 Sukarame, Kota Bandar Lampung. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami

peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu, siklus I (25,92%), siklus II (92,59%). Simpulan dari penelitian ini adalah metode pengajaran demonstrasi dengan media visual bermaun peran dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa kelas VI SDN 01 Sukarame, Kota Bandar Lampung serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran IPA.

Kata kunci: metode demonstrasi, media visual bermain peran (*role playing*).

PENDAHULUAN

Sains merupakan cara mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan sains bermanfaat bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Idealnya, pembelajaran sains digunakan sebagai wahana bagi siswa untuk menjadi ilmuwan, terutama siswa Sekolah Dasar. Melalui pembelajaran sains di sekolah siswa dilatih berpikir, membuat konsep ataupun dalil melalui pengamatan, dan percobaan.

Usaha untuk meningkatkan pemahaman siswa memerlukan metode yang efektif dan efisien. Selain itu, diperlukan pula media pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar, media memiliki peran yang sangat penting menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Penerapan metode demonstrasi dengan menggunakan media visual bermain peran dalam pembelajaran mengenai Bumi dan benda langit diharapkan membangkitkan rasa ingin tahu dan minat siswa serta

motivasi untuk belajar, juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan informasi yang disampaikan. Dengan demikian, penerapan metode demonstrasi dengan menggunakan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai tata surya pada siswa kelas VI.

Pada pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang Tata Surya menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan belajar minimal yang sudah ditentukan. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa kurang bersemangat mengikutinya, dan ketika diberikan soal-soal latihan mereka mengalami kesulitan dalam mengerjakannya, hal ini terjadi karena para siswa belum memahami materi pelajaran yang telah dikelaskan oleh guru.

Hasil tes yang diperoleh dari jumlah siswa sebanyak 27, hanya 5 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 6,5 atau sekitar 18,52 %. Siswa yang mendapat nilai di bawah 6,5 sebanyak 21 siswa atau sekitar 81,48 %. Hasil tes ini tidak sesuai dengan apa yang diharapkan karena masih di bawah standar ketuntasan minimal, hal ini mengisyaratkan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran masih rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mengenai bumi dan benda langit dengan penerapan metode demonstrasi bermain peran.

KAJIAN TEORI

Metode Demostrasi

Metode demonstrasi adalah suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui perbuatan melihat dan mendengarkan diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran. Metode demonstrasi merupakan suatu sumber metode mengajar dimana seorang guru, orang luar atau manusia sumber yang sengaja diminta atau anak menunjukkan kepada kelas suatu benda aslinya, tiruan (wakil dari benda asli) atau suatu proses, misalnya bagaimana membuat peta timbul, bagaimana cara menggunakan kamera dengan hasil yang baik dan sebagainya.

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Bovee (dalam Supriatna, 2009) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Secara harfiah media berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti *perantara*, yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Heinich (dalam Anitah, 2007) mengemukakan, media merupakan alat saluran komunikasi. Dalam konteks pendidikan, *media* dapat diartikan sebagai alat, sarana, perantara, atau penghubung dalam usaha guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswanya. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan

bahwa *media pembelajaran* adalah alat bantu pembelajaran yang direncanakan, disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan atau menjelaskan bahan pelajaran, sehingga siswa dapat terlibat langsung dengan pembelajaran. Berbagai media yang mampu menyampaikan pesan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, layak untuk dipertimbangkan dan digunakan.

Media Visual Bermain Peran

Aristo (2004:13) menjelaskan secara umum dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi yang sangat penting yaitu memperlancar interaksi antara siswa dan guru sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Kamp, dkk. (dalam Aristo, 2004:13-15) mengidentifikasi beberapa manfaat dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih intensif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah pesan guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Metode Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan

penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Model pembelajaran *Role Playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran Bermain Peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan scenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru. Langkah-langkah model *role playing* langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- c) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j) Evaluasi.

k) Penutup.

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002). Media visual bermain peran merupakan salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menggunakan media visual berupa gambar dan berperan sehingga terlibat langsung dalam materi pelajaran.

METODE

Penelitian ini bertempat di SDN 1 Sukarame, Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017-2018. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari - Maret semester genap 2017-2018. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas kelas VI yang berjumlah 27 anak terdiri dari 14 siswa laki-laki 17 siswa perempuan, pada semester II SDN 1 Sukarame, Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017-2018 pada pokok materi Tatasurya.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 3 siklus kegiatan yaitu siklus 1, siklus 2 dan siklus 3, masing-masing siklus terdiri atas empat tahap dan dilakukan dalam satu pertemuan. Hal ini dilakukan karena terbatasnya waktu yang tersedia. Tahapan kegiatan setiap siklus adalah: (1) menyusun rencana kegiatan, (2) melakukan tindakan, (3) melakukan observasi, dan (4) membuat analisis yang

di lanjutkan dengan refleksi. Pada penelitian ini yang melaksanakan kegiatan mengajar adalah peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah guru kelas IV dibantu oleh teman sejawat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari data observasi berupa pengamatan pengelolaan media pembelajaran dan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus. Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan pengelolaan media pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan data pengamatan aktivitas guru dan siswa. Data tes formatif untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran.

Siklus I

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal tes formatif I dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan media pembelajaran, dan lembar observasi aktifitas guru dan siswa.

Pelaksanaan, kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 6 Januari 2015 di Kelas VI dengan jumlah siswa 27 siswa. Pelaksanaan media pembelajaran audio visual melalui tahapan sebagai berikut : (1) Pelaksanaan pembelajaran, (2) Diskusi kelompok, (3) Tes, (4) Penghargaan kelompok, (5) Menentukan nilai individual dan kelompok. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah teman sejawat adapun

proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Berikutnya adalah rekapitulasi hasil tes formatif siswa seperti terlihat pada tabel berikut.

Siklus I ini dengan menerapkan metode demonstrasi diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 54,07 dan ketuntasan belajar mencapai 25,92% atau ada 7 siswa dari 27 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahawa pra siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 25,92% lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena baru menerapkan metode demonstrasi saja. Dan siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan media pembelajaran visual.

Siklus II

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan media pembelajaran dan lembar observasi guru dan siswa.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan

pada tanggal 01 November 2015 di Kelas VIa dengan jumlah siswa 27 siswa. Pelaksanaan media pembelajaran visual bermain peran melalui tahapan sebagai berikut; (1) Pelaksanaan pembelajaran, (2) Diskusi kelompok, (3) Tes, (4) Penghargaan kelompok, (5) Menentukan nilai individual dan kelompok. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah seorang guru IPA dan teman sejawat. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Berikutnya adalah rekapitulasi hasil tes formatif siswa terlihat pada tabel berikut.

Melalui hasil penelitian disiklus II ini menunjukkan bahwa media pembelajaran visual bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 25,92%, dan 92,59%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

SIMPULAN

Setelah melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu tiga siklus untuk materi tentang Bumi dan benda

langit dapat ditarik kesimpulan bahwa metode demonstrasi media visual dengan model pembelajaran bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 25,92% menjadi 92,59%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai. Sehingga peneliti tidak sampai melanjutkan penelitiannya sampai ke siklus III karena pada siklus II sudah tercapai target yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri, W, dkk. (2007). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Depdiknas Universitas Terbuka.
- Aristo, Rahadi. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan
- Departemen Pendidikan Nasional (2002) Tentang Model Pembelajaran Bermain Peran. [Online]. Tersedia: <http://metra2277.blogspot.com/2012/12/model-pembelajaran-bermain-peran>. 15-11- 2019.
- Supriatna, Dadang. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran (Bahan Ajar Untuk Diklat E-Training)*. Bandung: PPPPTK TK dan PLB.