

MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR DENGAN MENUNGGAKAN METODE ROLE PLAYING

Maya Dwi Hariyana¹, Dewi Tryanasari², Juli Sugianingsih³
Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia
maya.dwi199455@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by several students' problems in learning. This is based on the results of initial observations which show that students are less enthusiastic about taking science lessons and the learning carried out by teachers still uses the lecture method. To answer this, action research was carried out to improve the quality of learning carried out, namely the use of the role playing method to increase interest and achievement in science subjects for class IV students at SDN 02 Madiun Lor. The aim to be achieved in this research is that learning can be achieved well and optimally. This applies to science learning, such as being more focused on knowing your own role in the family and society, knowing the roles of other people. Therefore, role-playing activities for children will grow children's potential and interest. One of the determinants of the success of a learning process is the use of the role playing method. Because this method helps students find personal and social meaning. And with this method students learn to use the concept of roles. This research is Classroom Action Research (PTK) adapted from the Kemmis and Mc model. Taggrat. Therefore, the research was carried out in several stages. Each stage consists of planning, implementation, observation and reflection. The data collection technique uses test sheets, observation sheets and documentation. This research was carried out in two cycles. The research results obtained were, in cycle I the average value was 65,875 and completeness was 70.83%. In cycle II the average score increased to 76 and completeness was 95.83%. The data shows that students' ability to learn using the role playing method increases after learning is carried out.

Keywords: Use of the Role Playing method, Increase interest in learning, Science learning achievement.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena beberapa permasalahan siswa dalam belajar. Hal ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat mengikuti pelajaran IPAS dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode ceramah. Untuk menjawab hal tersebut dilakukan penelitian tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan yaitu Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Dalam Mata Pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor. Dengan tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Hal tersebut berlaku pada pembelajaran IPAS, seperti lebih mengarah untuk mengetahui bagaimana peran diri sendiri dalam keluarga maupun masyarakat, mengetahui peran orang lain. Oleh karena itu kegiatan bermain peran bagi anak akan menumbuhkan potensi dan minat anak.

Salah satu penentu dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah penggunaan metode role playing atau bermain peran. Karena metode ini membantu peserta didik menemukan makna pribadi dan sosial. Dan dengan metode ini peserta didik belajar menggunakan konsep peran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadaptasi dari model Kemmis dan Mc. Taggart. Oleh karena itu penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan. Setiap tahapan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar tes, lembar observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan oleh dua siklus. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu, pada siklus I nilai rata-rata sebesar 65.875 dan ketuntasan 70.83%. pada siklus II nilai rata-rata meningkat, menjadi 76 dan ketuntasan 95.83%. dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam belajar menggunakan metode role playing meningkat setelah dilakukan pembelajaran.

Kata Kunci: Penggunaan metode Role Playing , Meningkatkan minat belajar , Prestasi belajar IPAS.

A. Pendahuluan

Pembelajaran menurut Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik (Susanto, 2013: 19).

Pada suatu lembaga pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran harus digunakan metode pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan maksimal. Hal tersebut berlaku pada pembelajaran

IPAS, seperti lebih mengarah untuk mengetahui bagaimana peran diri sendiri dalam keluarga maupun masyarakat, mengetahui peran orang lain. Oleh karena itu kegiatan bermain peran bagi anak akan menumbuhkan potensi dan minat anak. Salah satu penentu dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah penggunaan metode role playing atau bermain peran. Karena metode ini membantu peserta didik menemukan makna pribadi dan sosial. Dan dengan metode ini peserta didik belajar menggunakan konsep peran. Menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. Metode role playing ini juga dapat berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, sehingga sangat menarik dan

memungkinkan bisa membangkitkan minat belajar peserta didik.

Kenyataannya berdasarkan hasil observasi di SDN 02 Madiun Lor diketahui bahwa pembelajaran IPAS materi Kegiatan Ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, guru belum memakai metode role playing. Guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, mencatat, mengerjakan soal-soal, sehingga minat belajar peserta didik rendah dalam pembelajaran IPAS. Dibuktikan dengan siswa yang suka mengobrol sendiri, mondar-mandir dan seolah kurang tertarik dengan pembelajaran IPAS. Jika minat belajarpun rendah maka akan mempengaruhi prestasi belajar yang dilihat dari KKM.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian dengan judul “Meningkatkan Minat dan Prestasi belajar IPAS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan metode Role Playing” penting untuk dilakukan penelitian agar minat dan prestasi belajar IPAS dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Penggunaan metode role playing berasal dari istilah penggunaan dan metode role playing.

Yang dimaksud dengan penggunaan adalah proses, cara pembuatan memakai sesuatu, pemakaian. Sedangkan role playing adalah metode bermain peran yang diterapkan dengan mengelompokan siswa untuk memerankan tokoh pada materi Kegiatan Ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dalam bermain peran akan terdorong minat belajar sehingga berdampak pada meningkatnya prestasi belajar. Jadi penggunaan metode role playing adalah proses pembuatan pendidik memakai metode bermain peran dengan cara mengelompokan siswa untuk memerankan tokoh pada materi Kegiatan Ekonomi dalam kehidupan sehari-hari sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan menjadi aktif. Dengan demikian suasana belajarpun akan menyenangkan dan akan terdorong minat belajar, sehingga berdampak pada meningkatnya prestasi belajar yang bisa dilihat dari nilai hasil dari pelajaran IPAS.

Meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf) mempertinggi, memperhebat.

Sedangkan menurut Moeliono peningkatan adalah sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan ketrampilan atau kemahiran menjadi lebih baik. Dalam hal ini yang dimaksud meningkatkan hal minat belajar siswa yaitu yang tadinya minat belajar siswa rendah ditingkatkan kembali minatnya agar mempunyai minat belajar yang tinggi. Sedangkan minat itu sendiri adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat (Slameto, 2010 : 180). Suryono & Hariyanto (2014 : 9) dalam Setiawan, M.Andi (2017: 2) belajar adalah suatu proses perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu berdasarkan hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada disekitarnya. Jadi peningkatan minat belajar adalah usaha yang dilakukan untuk mendapatkan ketrampilan atau kemampuan menjadi lebih baik dari sebelumnya, yang

tadinya minat belajar siswa kurang atau rendah maka ditingkatkan kembali agar menjadi tinggi minat belajarnya. Yang rata-rata anak minat kategori hanya 40% maka ditingkatkan menjadi 60%.

Prestasi belajar IPAS berasal dari istilah prestasi dan belajar IPAS. Yang dimaksud prestasi menurut Abu Ahmadi yaitu hasil yang dicapai dalam usaha belajar. Belajar menurut Skinner adalah suatu perilaku pada seseorang yang belajar maka responya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar responya menjadi menurun (Gredler, 1991: 116-117) dalam (Nai, Firmina.Angela, 2017:22).

Jadi prestasi belajar IPAS adalah perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran terutama dalam masalah sosial maupun masalah yang terjadi sehari-hari. Sedangkan prestasi IPAS disebut meningkat yaitu apabila yang tadinya hanya 40% dari KKM meningkat menjadi 70%.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 20 peserta didik kelas IV SDN 02 Madiun Lor, Madiun. Dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Adapun instrumen pengumpul data yang digunakan pada penelitian ini meliputi lembar pengamatan guru dan aktivitas peserta didik serta tes. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Desain penelitian tindakan kelas ini mengacu pada teori PTK yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart sehingga pada setiap siklusnya memiliki empat tahapan kegiatan yaitu: 1. Tahap perencanaan (Planning), 2. Tahap pelaksanaan (Action), 3. Tahap pengamatan (Observing), dan 4. Tahap refleksi (Reflecting). (Susanti et al., 2019)

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart

a. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian tindakan kelas dibuat menjadi beberapa siklus. Kemmis dan MC Taggart (Putu Suari, 2018) mengemukakan model Role Playing ini berisikan 4 tahapan dalam model PTK terhadap siklus penelitian. Empat tahapan siklus tersebut yaitu

perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi yang dilakukan dengan 2 siklus. Pertama, perencanaan adalah hasil dari refleksi awal tentang masalah hasil dan proses pembelajaran di kelas sehingga menjadi subjek penelitian dan penetapan alternative tindakan dalam pembelajaran di kelas dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Perencanaan ini mencakup kegiatan seperti menelaah kurikulum, pembuatan rencana pembelajaran,



persiapan materi pembelajaran yang di dapat dari berbagai sumber salah satunya yaitu buku, mempersiapkan media pembelajaran. Kedua, tindakan ini dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar disetujui apa yang akan dipelajari peserta didik. Ketiga, observasi dan evaluasi harus diperhatikan. Selama proses pembelajaran, mereka harus melihat apakah peserta didik tertarik dengan apa yang mereka pelajari, apakah mereka ingin berpartisipasi dalam

kegiatan, dan seberapa semangat mereka untuk belajar. Keempat, refleksi adalah kegiatan dimana peserta didik berbicara tentang motivasi mereka untuk belajar.

b. Teknik Analisis Data

<u>Presentase Skor</u>	<u>Kategori</u>	<u>Jumlah</u>	<u>Presentase</u>
0-74	Tidak Tuntas	15	75%
75-100	Tuntas	5	25%

Data kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam PTK. Hasil dari pretes dan evaluasi akhir pembelajaran siklus I dan II menyediakan data kuantitatif untuk penelitian tindakan kelas ini. Lembar observasi guru dan peserta didik mewakili data aktifitas belajar peserta didik dari awal hingga berakhirnya kegiatan belajar mengajar di kelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan
(Huruf 12 dan Ditebalkan)

a. Hasil

Pelaksanaan siklus 1 dimulai dengan tahap perencanaan yaitu merencanakan kegiatan pembelajaran serta penyusunan modul pembelajaran. Berdasarkan hasil asesmen diagnostik tersebut, peneliti menemukan gaya belajar peserta didik yaitu visual, audio, kinestetik, visual-kinestetik, dan

audio-visual. Namun dikarenakan jumlah peserta didik yang memiliki dua gaya belajar kurang dari jumlah kelompok minimal, maka mereka dimasukkan dalam kategori salah satu gaya belajar tersebut.

Observasi ini digunakan sebagai tolak ukur serta evaluasi untuk mengetahui apa yang harus diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus selanjutnya. Data yang diperoleh antara lain prasiklus, yang didapat dari data pre – test sebelum dilakukan tindakan. Tahap ini, hasil belajar peserta didik diukur dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 1 terdapat 20 peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dari jumlah peserta didik tersebut hanya 5 peserta didik atau 25% yang berhasil mencapai atau melebihi KKM sehingga dapat dikatakan tuntas. Sementara 15 atau 75% belum mencapai KKM, sehingga dapat dikatakan tidak tuntas

Tabel 1.1 *Fase Prasiklus*

Siklus 1

Tabel di bawah ini menunjukkan data hasil belajar peserta didik pada siklus I

Tabel 1.2 Fase Siklus I

Statistik	Nilai
Subjek	20
Skor ideal	75
Skor maksimum	90
Skor minimum	60
Skor rata-rata	74

Pada pembelajaran siklus I peserta didik diberikan gambar kegiatan di pasar, di minimarket maupun di supermarket. Dimana pada kegiatan tersebut peserta didik akan belajar untuk memahami dan membedakan kegiatan ekonomi meliputi produsen, distributor, dan konsumen. Kemudian di akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal evaluasi berupa esai untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 1.2 terdapat 20 peserta didik yang duduk di kelas IV SDN 02 Madiun Lor merupakan sampel pada penelitian ini. Dari jumlah peserta didik tersebut meningkat menjadi 8 peserta didik atau 40% yang berhasil mencapai atau melebihi KKM sehingga dapat dikatakan tuntas. Sementara 12 peserta didik atau 60% belum mencapai KKM, sehingga dapat

dikatakan tidak tuntas.

Siklus 2

Tabel berikut menunjukkan data hasil belajar peserta didik pada siklus II

Tabel 1.3 Data Statistik skor hasil belajar peserta didik pada siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Subjek	20
Skor ideal	75
Skor maksimum	95
Skor minimum	65
Skor rata-rata	84

Pada pembelajaran siklus II peserta didik diberikan kesempatan untuk bermain peran seperti layaknya kegiatan di pasar, di minimarket maupun di supermarket. Dimana pada kegiatan tersebut peserta didik akan mudah memahami dan membedakan kegiatan ekonomi meliputi produsen, distributor, dan konsumen. Kemudian di akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal evaluasi berupa esai untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan data yang diperoleh Terdapat 20 siswa

yang termasuk dalam sampel penelitian ini, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 1.2. Dari jumlah siswa tersebut, 18 peserta didik atau 90%, berhasil mencapai atau melebihi KKM, sehingga dianggap tuntas, sementara 2 peserta didik, atau 10%, belum mencapai KKM, sehingga dianggap tidak tuntas.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil pada Prasiklus, Siklus 1, dan Siklus 2 maka dapat dijadikan patokan dalam pembahasan mengenai penelitian pembahasan mengenai penelitian Penerapan metode pembelajaran dengan Role Playing dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

Pada tabel 1.1 dapat ditarik data mengenai hasil capaian belajar dari 20 siswa dengan kriteria penilaian pengetahuan atau kemampuan kognitif. Pada tahap ini ditemukan permasalahan utama pada peserta didik mengenai

pemahaman materi Kegiatan Ekonomi. Dari hasil asesmen diagnostik dapat dikatakan kriteria pada hasil pembelajaran pada kemampuan kognitif belum memiliki kemampuan belajar yang tinggi dan cenderung kurang fokus terhadap penjelasan materi dari guru.

Pada tabel 1.2 dapat ditarik dari data mengenai hasil capaian belajar dari 20 siswa dengan kriteria kemampuan kognitif. Pada tahap ini dari hasil belajar peserta didik terlihat meningkat dengan hasil belajar menggunakan metode Role Playing dengan bermain peran layaknya seperti kegiatan disekitar seperti di pasar , di mini market , maupun di supermarket. Dari jumlah peserta didik tersebut meningkat menjadi 8 peserta didik atau 40% sehingga dapat mencapai atau melebihi KKM dan dapat dikatakan tuntas. Sementara 12 peserta didik atau 60% belum mencapai KKM, sehingga

dapat dikatakan tidak tuntas.

Pada tabel 1.3 dapat ditarik dari data mengenai hasil capaian belajar dari 20 peserta didik dengan kriteria kemampuan kognitif. Pada tahap ini dari hasil belajar peserta didik terlihat meningkatkan dengan hasil belajar menggunakan metode Role Playing. Dari jumlah peserta didik tersebut, 18 peserta didik dengan persentase 90%, dapat mencapai atau melebihi KKM, sehingga dianggap tuntas, sementara 2 peserta didik, atau 10%, belum mencapai KKM, sehingga dianggap tidak tuntas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh data peningkatan nilai tes dan hasil observasi. Melalui metode ini, siswa dapat lebih aktif

terlibat dalam proses pembelajaran, memahami konsep secara lebih mendalam, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Penerapan metode role playing dalam pembelajaran IPAS berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Keterlibatan siswa yang meningkat ini juga berdampak positif pada motivasi belajar dan hasil belajar mereka. Metode role playing terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat berlatih berinteraksi dengan teman sebaya, mengelola konflik, dan mengambil keputusan secara bersama-sama. Hal ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan sosial di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Prestiana. (2013). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
From:<http://eprints.uny.ac.id/15658/1/Skripsi.pdf> [16/6/2019].
- Huda, Miftahul. (2013). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siska, Yulia. (2016). Konsep Dasar IPS. Yogyakarta: Garudhawaca.
- (2018). Pembelajaran IPS di SD/MI. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Susanto, Ahmad. (2016). Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Grup.