

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam konteks tulisan ini, pendidikan diartikan sebagai aspek dari kehidupan. Dengan kata lain, semua proses pembelajaran yang terjadi di berbagai situasi dan lokasi yang memberikan kontribusi positif pada perkembangan individu termasuk dalam pendidikan. Proses pendidikan ini berlangsung sepanjang hidup seseorang.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan mendorong peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki spiritualitas, kemampuan mengendalikan diri, kecerdasan, kepribadian yang baik, moral yang tinggi, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri mereka dan masyarakat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "pendidikan" berasal dari kata dasar "didik" yang ditambahkan imbuhan "pe" dan akhiran "an", yang merujuk pada tindakan atau cara membimbing seseorang. Secara lebih luas, pendidikan dipahami sebagai usaha untuk mengubah perilaku dan etika individu atau kelompok melalui pembelajaran, pelatihan, dan bimbingan agar orang menjadi lebih matang dan dewasa.

Sujana menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses yang terus menerus, bertujuan untuk menciptakan kualitas hidup yang berkelanjutan dan mempersiapkan manusia menghadapi masa depan. Proses ini harus berakar pada nilai-nilai budaya bangsa dan Pancasila, dan penting untuk dipelajari secara filosofis agar dasar pendidikan menjadi lebih jelas dan kuat. (Rahman et al. 2022)

Pendidikan tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga penting dalam membentuk karakter bangsa, sesuai dengan yang diatur dalam hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini memberikan panduan untuk pelaksanaan dan pengembangan pendidikan.

Secara umum, pendidikan adalah proses pengajaran yang dilakukan orang dewasa terhadap anak-anak. Dalam proses ini, orang dewasa bertugas memberikan contoh, membimbing, membentuk akhlak, dan membantu peserta didik untuk

menemukan potensi pengetahuan mereka. Meskipun pendidikan formal memiliki peran penting, pembentukan karakter dan pengetahuan siswa juga sangat dipengaruhi oleh peran keluarga dan lingkungan sekitar (Ab Marisyah & Firman, 2019).

Istilah "sekolah" berasal dari bahasa Latin schola, yang berarti waktu luang. Sekolah merupakan lembaga yang bertugas memberikan pendidikan formal kepada siswa di bawah bimbingan guru. Ada berbagai jenis sekolah seperti sekolah negeri, swasta, berbasis agama, dan sekolah untuk orang dewasa. Karakteristik sekolah adalah memiliki fasilitas pendukung belajar, memiliki tingkat pendidikan tertentu, dikelola oleh pemerintah atau swasta, dibimbing oleh tenaga pendidik, serta bertujuan untuk menghasilkan generasi yang berguna bagi bangsa.

A. Pembelajaran IPAS dan Tantangan yang Dihadapi

IPAS merupakan penggabungan antara pelajaran IPA dan IPS di tingkat SD/MI dalam Kurikulum Merdeka. Tujuan penggabungan ini adalah agar siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran, terutama karena pada usia ini cara berpikir mereka masih sederhana dan konkret. Materi yang diajarkan dalam IPAS meliputi fenomena alam, makhluk hidup, benda mati, serta hubungan antara hal-hal tersebut dan kehidupan sosial manusia..

IPA merupakan mata pelajaran penting yang wajib dikuasai siswa SD, karena berperan dalam menjelaskan fenomena alam. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA harus membuka peluang bagi siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu secara ilmiah, sekaligus melatih kemampuan bertanya dan mencari solusi. Fokus utama IPA di SD adalah untuk menanamkan pemahaman serta minat terhadap lingkungan sekitar.

Metode pembelajaran sendiri diartikan sebagai strategi nyata dalam mengimplementasikan rencana pengajaran demi mencapai tujuan belajar. Misalnya, dalam strategi discovery learning dapat digunakan metode studi kasus atau pemecahan masalah. Namun, dalam pembelajaran IPAS masih sering dijumpai hambatan, seperti dominasi pembelajaran berbasis teori tanpa praktik langsung. Hal ini membuat siswa kesulitan memahami konsep secara utuh karena minimnya pengalaman nyata. Selain itu, karakteristik kelas yang berbeda-beda menjadi tantangan tersendiri bagi guru.

Keberagaman siswa atau heterogenitas kelas merupakan hal yang tak bisa dihindari. Oleh karena itu, guru harus mampu menyesuaikan pembelajaran berdasarkan karakter peserta didik. Hal ini sangat penting di jenjang SD atau MI, karena proses belajar di tingkat ini jauh berbeda dari sekolah menengah. Pemahaman terhadap karakter siswa menjadi acuan utama dalam menyusun strategi pengajaran.

Strategi pembelajaran mencakup metode, teknik, dan prosedur yang dirancang agar siswa mampu mencapai indikator keberhasilan belajar. Karakteristik siswa sendiri adalah sifat-sifat khusus yang bisa memengaruhi pencapaian hasil belajar

mereka (Ujud et al., 2023). Dengan demikian, guru perlu menjadikan karakteristik siswa sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran.

Kualitas seorang guru ditentukan oleh seberapa baik ia mengenali karakteristik murid. Pengetahuan ini meliputi bukan hanya aspek pikir, tetapi juga sisi emosional, sosial, serta perbedaan individu. Maka dari itu, sangat penting bagi guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa agar pengalaman belajar lebih berarti (Ujud et al. , 2023).

2. Metode Role Playing dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran IPAS, penerapan metode seperti role playing sangat dianjurkan. Metode ini melibatkan siswa untuk memainkan peran tertentu, dan juga bisa digunakan sebagai bentuk konseling. Melalui bermain peran, siswa dapat menirukan tokoh, mengekspresikan perilaku, ekspresi, dan gerakan yang berkaitan dengan hubungan sosial.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih menghadapi sejumlah masalah, seperti kurangnya variasi dalam metode mengajar yang menyebabkan kejenuhan siswa. Di samping itu, fasilitas yang terbatas di sekolah juga menjadi kendala utama dalam mendukung pembelajaran IPAS. Dampaknya, minat belajar siswa pun menurun, sehingga antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran menjadi rendah. (ISTARA 2023)

Dengan metode bermain peran, siswa akan terdorong untuk meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, serta pemahaman terhadap situasi tertentu. Mereka dapat mengeksplorasi interaksi antar manusia melalui peran yang dimainkan, yang pada gilirannya membantu mereka mengenali emosi, nilai-nilai, sikap, dan solusi terhadap suatu permasalahan. Dalam penerapannya, guru perlu mengikuti langkah-langkah tertentu untuk merancang skenario bermain peran yang efektif di kelas sebagai berikut:

A. Tahapan Persiapan dan Instruksi Bermain Peran

1. Persiapan Guru

Guru merancang skenario atau situasi yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. Situasi yang dipilih sebaiknya berupa sosiodrama, yang mencerminkan jenis peran, permasalahan, dan konteks yang relevan serta mudah dipahami oleh siswa. Guru harus menjelaskan secara rinci latar belakang situasi tersebut, termasuk siapa saja yang terlibat dan peran dasar yang harus dimainkan. Tokoh yang diperankan tidak wajib mencerminkan sosok nyata dalam kelas

untuk menghindari potensi gangguan privasi dan menjaga kenyamanan seluruh peserta.

2. Latihan Awal

Sebelum kegiatan inti dimulai, siswa mengikuti latihan pembuka yang dirancang untuk mengasah imajinasi, membangun interaksi antarsiswa, dan meningkatkan kerja sama kelompok. Seluruh siswa dilibatkan, baik sebagai pemain maupun sebagai pengamat, guna menciptakan kesiapan mental dalam menghadapi sesi bermain peran.

3. Pemberian Instruksi

Setelah memberikan penjelasan awal, guru memberikan instruksi khusus kepada siswa yang akan berpartisipasi. Penjelasan ini bisa disampaikan secara lisan atau dalam bentuk tulisan, serta mencakup gambaran tentang karakter yang akan mereka perankan. Siswa diberikan kesempatan untuk memilih peran dengan bebas. Dalam sesi ini, guru menjelaskan secara rinci tentang sifat, perasaan, dan latar belakang karakter yang akan dimainkan. Selain itu, guru juga menyiapkan lokasi dan perlengkapan yang diperlukan untuk kegiatan ini.

4. Pembagian Peran dan Tugas

Guru memberikan penjelasan mengenai masing-masing peran dan tanggung jawab yang perlu dijalankan oleh siswa selama kegiatan. Kelas dibagi menjadi dua tim, yaitu:

Tim Pengamat, yang bertugas untuk menganalisis (1) ekspresi emosional para pemain, (2) karakteristik yang diharapkan dari tokoh dalam situasi tersebut, dan (3) alasan di balik tindakan dari tokoh.

Kelompok Spekulator, bertugas memberikan pandangan dan tanggapan terhadap jalannya permainan berdasarkan tujuan pembelajaran serta memberikan penilaian umum atas alur peran yang dimainkan.

B. Pelaksanaan Dramatik dan Diskusi

1. Pelaksanaan Peran

Para pemain melaksanakan peran masing-masing sesuai skenario yang telah dirancang, sementara kelompok lain bertugas memberikan arahan awal.

2. Penghentian Sementara

Kegiatan dapat dihentikan sementara di momen-momen tertentu, terutama bila terjadi respons atau perilaku yang membutuhkan evaluasi mendalam.

3. Diskusi Kelas

Setiap siswa, baik yang bermain maupun yang menonton, berpartisipasi dalam pembicaraan setelah permainan berakhir. Pembicaraan tersebut dipimpin oleh guru dan bertujuan untuk meneliti arti dari pengalaman bermain peran, dan juga mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pemahaman baru kepada siswa tentang cara menghadapi berbagai situasi sosial.

C. Evaluasi Kegiatan Bermain Peran

1. Evaluasi oleh Siswa

Siswa diminta menyampaikan pandangan mereka tentang proses bermain peran, baik secara tertulis maupun melalui diskusi. Mereka juga dapat mengungkapkan makna dan manfaat yang dirasakan dari pengalaman tersebut.

2. Evaluasi oleh Guru

Guru melakukan penilaian terhadap efektivitas kegiatan berdasarkan pengamatan langsung serta masukan dari siswa. Hasil penilaian ini digunakan untuk menilai perkembangan kemampuan siswa, baik dari aspek pribadi, sosial, maupun akademik. Daftar periksa atau checklist digunakan untuk membantu menilai apakah seluruh unsur penting dalam kegiatan bermain peran telah tercapai secara optimal

D. Kelebihan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran, antara lain:

1. Peningkatan Pemahaman dan Ingatan: Siswa perlu memahami materi secara menyeluruh agar bisa memerankannya dengan baik, sehingga daya ingat dan pemahaman mereka meningkat.

2. Menumbuhkan Kreativitas dan Inisiatif: Saat memainkan peran, siswa terdorong untuk berpikir kreatif dan menyampaikan ide sesuai konteks yang diberikan.

3. Menggali Potensi Seni: Kemampuan akting siswa dapat berkembang dan bahkan membuka peluang untuk menjadi seniman berbakat di masa depan.

4. Melatih Kerja Sama: Proses ini memperkuat kemampuan bekerja sama antar siswa dan menghargai kontribusi rekan.

5. Menumbuhkan Tanggung Jawab Sosial: Siswa belajar untuk berbagi tanggung jawab, yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

6. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa: Aktivitas ini juga dapat memperbaiki keterampilan berbicara siswa agar lebih jelas dan efektif dalam komunikasi

E. Kekurangan Metode Bermain Peran

Meskipun memiliki manfaat, pendekatan ini juga menghadapi beberapa kekurangan:

1. Partisipasi yang Tidak Merata: Banyak siswa yang tidak ikut serta secara aktif, sehingga ada yang cenderung tidak berperan.

2. Waktu yang Diperlukan Sangat Banyak: Persiapan dan pelaksanaan metode ini memakan waktu yang cukup lama.

3. Ruang yang Terbatas: Ruangan yang kecil dapat menghalangi pergerakan peserta dan mengurangi efektivitas kegiatan.

4. Mengganggu Aktivitas Kelas Lain: Suara dari aktivitas ini dapat mengganggu kelas-kelas lain di sekitarnya, terutama jika terdapat sorakan atau tepuk tangan.

F. Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPAS

Mengetahui berbagai masalah dalam proses pembelajaran IPAS, salah satu alternatif yang diusulkan adalah penggunaan metode bermain peran di SD Kartika 1. 1 Medan. Metode ini dianggap cocok untuk pembelajaran IPAS karena siswa dapat berperan langsung dalam tokoh yang berkaitan dengan materi, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih dalam melalui pengalaman yang nyata.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kartika 1. 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. "

Hasil awal dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran IPAS kelas V mengenai materi rantai makanan, menunjukkan bahwa nilai pretest siswa masih rendah, yang menjadi dasar untuk melanjutkan penelitian lebih lanjut. (Alfatolah et al. 2023)

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas, terlihat bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang pasif, kurang antusias, dan tidak menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Siswa cenderung bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada materi yang bersifat teoritis dan disampaikan secara konvensional. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai target yang diharapkan.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satu metode yang dipandang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah metode role playing (bermain peran). Melalui metode ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga terlibat langsung dalam pembelajaran melalui peran yang dimainkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar.

Dengan demikian, fokus masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana penerapan metode role playing dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran?"

1.3 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang dan batasan yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada topik Rantai Makanan di kelas V SD Kartika 1. 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026? "

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan membuktikan apakah penerapan metode bermain peran dapat membawa dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, khususnya

mengenai topik Rantai Makanan di SD Kartika 1. 1 Medan Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan data dan informasi yang berkaitan dengan efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Kartika 1. 1 Medan.

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk memperluas pemahaman ilmiah tentang efektivitas metode bermain peran dalam pengajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.
- b. Penelitian ini juga dapat memperkaya wacana dan pengalaman pendidikan, khususnya dalam pengajaran tentang rantai makanan.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Sekolah:
 - 1.Membantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif.
 - 2.Membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan menyenangkan.
 - 3.Menambah variasi dalam metode pengajaran untuk mendukung hasil belajar siswa.
- b. Untuk Guru:
 - 1.Memberikan tambahan referensi terkait strategi pengajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan dalam proses belajar siswa.
 - 2.Meningkatkan pemahaman guru tentang cara penerapan metode bermain peran yang efektif di dalam kelas.
- c. Bagi Siswa:
 - 1.Menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
 - 2.Meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir kritis.
 - 3.Membantu siswa mengembangkan aspek kognitif melalui interaksi langsung dengan materi dan lingkungan.

d. Bagi Peneliti:

1. Menambah pengalaman serta pengetahuan baru, khususnya dalam implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPAS.
2. Menjadi bekal dalam pengembangan penelitian sejenis di masa mendatang

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2. 1 Konsep Penelitian Tindakan

A. Definisi Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas, atau PTK, adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di kelasnya sendiri. Ini dilakukan untuk merefleksikan praktik mengajar agar dapat diperbaiki. Menurut Kemmis dan McTaggart (1992), PTK adalah penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka lakukan. Tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan pengalaman belajar, yang mencakup metode mengajar, atmosfer kelas, dan hasil belajar siswa. (Dr. Tedi Priatna 2015)

B. Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas

Ada beberapa karakteristik penting yang dimiliki PTK, yaitu:

1. Reflektif: Guru melakukan evaluasi terhadap praktik belajar yang sudah dilakukan.
2. Siklik: PTK dilaksanakan dalam beberapa siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.
3. Partisipatif dan kolaboratif: Guru yang menjadi peneliti bekerja sama dengan pihak lainnya, seperti guru lain atau kepala sekolah.
4. Fokus pada perbaikan praktik: Tujuan yang utama adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

C. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Secara umum, PTK memiliki empat komponen utama di setiap siklusnya, yaitu:

- **Perencanaan**

Guru merancang tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran.

- **Pelaksanaan Aksi**

Tindakan yang telah disusun dilaksanakan di kelas mengikuti jadwal yang sudah ditentukan.

- **Observasi**

Guru atau rekan guru melakukan pengamatan dan mencatat semua yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

- **Refleksi**

Guru mengevaluasi dan menganalisis hasil dari tindakan yang dilakukan dan memutuskan apakah tindakan tersebut efektif atau perlu diperbaiki di siklus selanjutnya.

D. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

Tujuan dari PTK mencakup:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan profesionalisme guru.
3. Mengatasi masalah pembelajaran yang ada di kelas.
4. Meningkatkan hasil belajar serta minat siswa terhadap pelajaran.

E. Alasan Menggunakan PTK dalam Penelitian Ini

Metode PTK dipilih untuk penelitian ini karena terdapat masalah nyata di dalam kelas, yaitu rendahnya minat belajar siswa. Dengan menerapkan tindakan langsung menggunakan metode role playing, diharapkan akan terjadi peningkatan positif dalam minat belajar siswa.

2. 1. 1 Model Kemmis dan Taggart

Di tahun 1986, Kemmis bersama Wilf Carl menekankan pentingnya penelitian tindakan dalam pendidikan. Bersama Taggart, mereka mengembangkan PTK berdasarkan konsep yang diajukan oleh Kurt Lewin. Model PTK yang mereka hasilkan disesuaikan dengan berbagai pertimbangan.

Kemmis dan Taggart menerapkan sistem spiral untuk refleksi diri, yang dimulai dengan langkah: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Setelah itu, mereka kembali ke tahap perencanaan, sehingga sistem spiral yang terdiri dari empat langkah ini menjadi dasar dalam menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas.

Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart berdasarkan pemikiran Ebbut. Dia menyatakan bahwa model ini mengaitkan penelitian dengan realitas yang ada. Meskipun demikian, diagram dalam model Kemmis dan Taggart jelas menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas melibatkan empat kegiatan utama. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi diskusi, negosiasi, penyelidikan, dan analisis masalah yang ada. Dengan demikian, Ebbut menganggap bahwa model Kemmis mencakup elemen-elemen analisis tindakan dan bukan hanya menjelaskan fakta yang ada. Ia juga menyampaikan bahwa langkah-langkah dalam model Kemmis dan Taggart tidak ideal untuk menggambarkan proses tindakan dan refleksi dalam konteks penelitian tindakan kelas. (Darinda sofia tanjung,S.Pd. 2024)

Model Kemmis dan Taggart adalah sebuah pendekatan untuk melakukan refleksi diri yang terdiri dari empat tahap. Tahap-tahap tersebut mencakup: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan pemikiran kembali. Model ini selanjutnya ditunjukkan



Gambar di atas menunjukkan bahwa setiap langkah dalam sistem spiral refleksi diri ditunjukkan dengan ukuran angka dari 1 hingga 8. Di bawah ini diberikan penjelasan untuk setiap langkah beserta ilustrasinya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Taggart.

2.1.2 Model Mc Kernan



2.1.3 Model McKernan

Model McKernan menekankan pendekatan pengembangan penelitian yang berlandaskan pada proses waktu. Inti dari model ini adalah bahwa penelitian dapat dihentikan apabila telah berhasil menjawab dan menyelesaikan permasalahan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Namun, jika masalah belum sepenuhnya terselesaikan, maka penelitian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya (Dr Frikson Jony Purba.,S.si. 2025)

Tahapan dalam model ini dapat dilihat secara visual pada ilustrasi yang disediakan sebelumnya. McKernan merinci proses penelitian tindakan dalam tujuh langkah utama, yaitu:

1. Analisis Situasi (Reconnaissance)

Langkah pertama dimulai dengan pengenalan terhadap kondisi lapangan. Peneliti menganalisis situasi nyata untuk mengidentifikasi permasalahan berdasarkan keadaan tempat penelitian dilakukan.

2. Perumusan dan Penjelasan Masalah

Setelah masalah ditemukan dari hasil analisis situasi, langkah selanjutnya adalah menyusun rumusan masalah secara spesifik. Rumusan inilah yang akan menjadi dasar dari tujuan riset, yaitu menyelesaikan masalah yang ada.

3. Penentuan Hipotesis Tindakan

Dari rumusan masalah tersebut, peneliti kemudian menetapkan dugaan tindakan atau solusi yang kemungkinan dapat menyelesaikan permasalahan.

4. Rencana Tindakan

Tindakan yang akan dilaksanakan perlu direncanakan dengan baik dan

terstruktur. Hal ini bertujuan agar pelaksanaan sejalan dengan fokus masalah dan berdasarkan hipotesis yang telah dibuat.

5. Pelaksanaan dan Pemantauan Tindakan

Pada tahap ini, pelaksanaan tindakan dilakukan bersamaan dengan kegiatan pengawasan. Kedua aktivitas ini berlangsung bersamaan untuk memastikan bahwa tindakan yang diambil benar-benar efektif dan sesuai dengan tujuan penelitian.

6. Penilaian Hasil Tindakan

Penilaian dilakukan untuk mengukur seberapa besar dampak tindakan yang diambil terhadap penyelesaian masalah. Pada tahap ini, juga akan teridentifikasi kendala-kendala yang muncul selama proses pelaksanaan.

7. Refleksi dan Penentuan Langkah Selanjutnya

Evaluasi hasil digunakan untuk merenungkan efektivitas keseluruhan proses.

Dari refleksi ini, ditentukan apakah penelitian sudah lengkap karena masalah teratasi, atau perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Siklus pada Penelitian Tindakan Kelas. Ada berbagai macam model penelitian tindakan kelas yang telah diciptakan. Kebanyakan dari model tersebut mengacu kepada model yang diciptakan oleh Kurt Lewin dan versi yang dikembangkan oleh Kemmis. Penelitian tindakan bisa diperluas dalam hal kompleksitas, cakupan, dan intensitas, sehingga prosesnya dapat terjadi beberapa kali hingga masalah benar-benar bisa diselesaikan dengan tuntas.

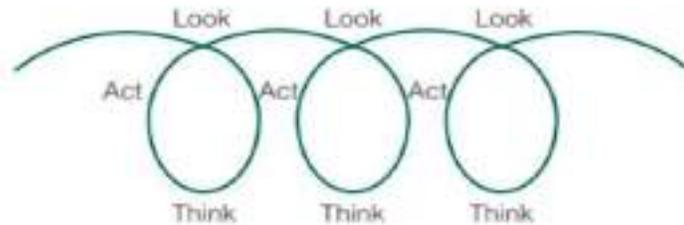
Terkadang, menyelesaikan satu masalah justru membuka kemungkinan terjadinya masalah baru yang berkaitan atau bahkan lebih sulit. Waktu yang dibutuhkan untuk satu siklus penelitian tindakan kelas bervariasi tergantung pada konteks dan situasi di lapangan, mulai dari beberapa hari hingga berbulan-bulan atau bahkan selama satu tahun ajaran).

Dalam pelaksanaan riset tindakan, idealnya satu siklus tidak hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan. Beberapa kali pertemuan dalam satu siklus memungkinkan peneliti untuk lebih mendalam melakukan refleksi terhadap rencana, tindakan, hasil pengamatan, serta evaluasi. Dengan demikian, peneliti memiliki dasar yang lebih kuat untuk menyusun dan melaksanakan siklus selanjutnya dengan lebih optimal. Secara prinsip, penelitian tindakan tidak dihentikan berdasarkan telah berakhirnya jadwal kegiatan, tetapi berakhir ketika permasalahan yang diteliti benar-benar berhasil diatasi.

2.1.4 Model ERNIE STRINGER

Proses penelitian tindakan mencakup refleksi, perencanaan, tindakan, dan pengamatan. Seperti yang terlihat dalam Gambar 2. 8, Stringer menjelaskan bahwa ada tiga langkah dalam proses penelitian tindakan, yaitu lihat, pikir, dan bertindak. Pada fase "lihat," informasi dan data dikumpulkan dengan cara yang terorganisir. Di fase "pikir," informasi tersebut dianalisis dan direfleksikan. Terakhir, pada fase

"bertindak," solusi dirancang dan diterapkan (Utomo, Asvio, dan Prayogi 2024).



Desain PTK Model ERNIE STRINGER (Stringer,2008)

Meskipun terdapat perbedaan dalam berbagai model penelitian tindakan yang terdapat dalam literatur, mereka umumnya memiliki elemen yang serupa. Hal ini dapat dilihat dalam karya-karya Stringer, Johnson, dan Mertler yang langkah-langkahnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Renungkan.

Pengalaman dan pandangan digunakan untuk menemukan area yang menjadi fokus berdasarkan masalah yang ada. Waktu dihabiskan untuk mengevaluasi apa yang sudah diketahui mengenai masalah atau topik tersebut, serta untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang isu itu. Ini bisa termasuk ulasan terhadap literatur yang ada. Fase ini juga dikenal sebagai proses identifikasi dan pembatasan masalah yang ada.

2. Rencanakan.

Sebuah rencana disusun untuk melakukan tindakan dan/atau mengumpulkan informasi serta data yang dibutuhkan untuk mengamati atau menangkap pengalaman serta memantau praktik yang dilakukan. Pada tahap ini, pertanyaan serta metodologi penelitian akan dijelaskan.

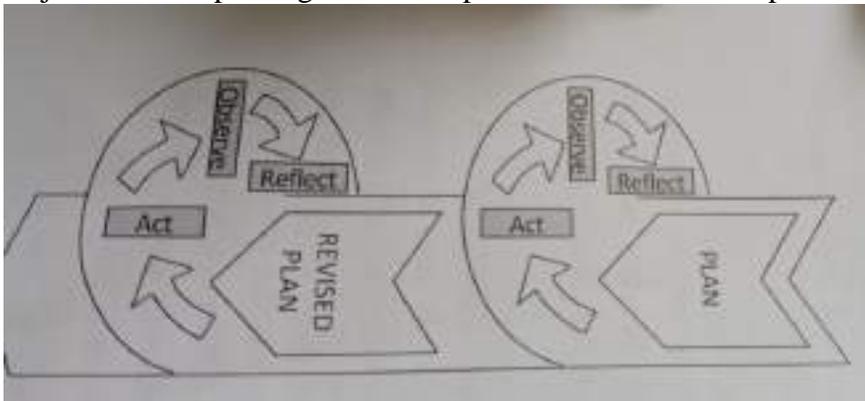
2. 1. 5 Model Spiral

Model spiral memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian tindakan. Sebagai contoh, fokus pada pemilihan topik penelitian dapat diarahkan pada strategi bertanya dalam proses pembelajaran sains. Pemilihan ini berasal dari observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa lebih suka belajar sains dengan cara menghafal daripada menggunakan pendekatan inkuiri (Dr. Tedi Priatna 2015)

Dalam diskusi antara peneliti dengan guru mitra, dipertimbangkan berbagai cara untuk mendorong siswa berpikir dan belajar dengan metode inkuiri. Salah satu pilihan adalah merubah kurikulum, tetapi karena dianggap terlalu rumit dan memakan banyak waktu, diputuskan untuk lebih fokus pada pengembangan strategi bertanya. Bersama dengan guru mitra, direncanakan pola pertanyaan yang dapat membantu siswa menemukan jawabannya sendiri. Kegiatan ini termasuk dalam tahap perencanaan (plan).

Pada tahap pelaksanaan tindakan (act), guru mulai mengajukan berbagai pertanyaan kepada siswa untuk mendorong mereka menyampaikan apa yang mereka ketahui, pahami, atau minati. Selanjutnya, pada tahap pengamatan (observe), interaksi berupa pertanyaan dan jawaban dari siswa dicatat, baik dalam catatan lapangan maupun rekaman. Setelah tindakan selesai dilaksanakan, peneliti dan guru mitra melaksanakan tahap refleksi (reflect). Dalam sesi refleksi ini terungkap bahwa pengendalian kelas yang terlalu ketat dapat menghambat sesi tanya jawab, sehingga hasil yang didapatkan tidak maksimal. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa perlu ada penyesuaian dalam pengelolaan kelas agar proses bertanya dapat berlangsung lebih efektif.

Tahapan refleksi ini menjadi dasar untuk memasuki siklus tindakan kedua, di mana dilakukan perbaikan dalam pengelolaan kelas agar strategi bertanya dapat diterapkan lebih optimal. Peneliti dan guru mitra pun mendiskusikan lebih lanjut berbagai aspek: apakah kendali kelas terlalu kuat atau terlalu lemah, apakah siswa kesulitan menyusun pertanyaan dan jawaban, serta apakah diperlukan pertanyaan lanjutan atau probing. Semua pemikiran ini serta pelaksanaannya diamati.



Jika hasil yang dicapai memuaskan, dalam diskusi setelah tindakan 2, peneliti bersama guru mitra memutuskan bahwa tindakan 2 sudah dirasa cukup. Selanjutnya, siklus kedua akan dimulai dengan topik yang berbeda, seperti pemahaman siswa tentang konsep suhu. Misalnya, air mendidih pada suhu 100°C dan membeku pada suhu 0°C . Penelitian akan dilaksanakan dengan cara yang sama seperti pada siklus pertama. Hingga penulisan revisi ini pada tahun 2017, mahasiswa UPI di program pascasarjana yang melakukan PTK lebih memilih model Kemmis dan Taggart karena kesederhanaannya. Namun, mereka cenderung merencanakan penelitian sebelum dimulai, dengan menentukan bahwa penelitian akan dilakukan dalam 3 siklus dan 4 tindakan. Hal ini jelas bertentangan dengan prinsip PTK yang menekankan bahwa siklus dan tindakan harus ditentukan berdasarkan kebutuhan di lapangan, bukan hanya diputuskan di meja peneliti di sekolah, fakultas, atau pascasarjana.

2. 1. 5 Model DDAER

Model desain penelitian tindakan kelas yang dikenal dengan nama DDAER (diagnosis, desain, tindakan, dan observasi). Dalam penelitian ini, langkah awal tidak dilakukan untuk mendiagnosis masalah sebelum tindakan diambil. Diagnosa masalah dicantumkan pada bagian latar belakang. Setelah itu, peneliti menentukan tindakan yang mungkin dilakukan dan memilih salah satunya untuk mengatasi masalah (Sukman 2020)

2. 2. 3 Penelitian yang Relevan

Dalam kajian ini, penulis mengacu pada beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan, dan hasil dari penelitian-penelitian tersebut dapat diringkas sebagai berikut:

1. Ani Nurhanipah, "Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode role playing pada pembelajaran IPAS kelas V MI AL-FALAH Jakarta timur. " Dia menyatakan bahwa metode role playing adalah pendekatan yang dapat diterapkan dalam pengajaran IPAS, terutama pada kelas V. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS berpotensi meningkatkan efektivitas dan pemahaman materi, serta menumbuhkan antusiasme belajar siswa. (Kurnia, Caroline, and Saripah 2021)

2. Cahya Khaerina, "Pengaruh metode Role playing terhadap hasil belajar biologi. "

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh role playing terhadap hasil belajar biologi siswa, terutama mengenai konsep gerakan pada tumbuhan. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 4 Tangerang pada November 2009. Metode yang diterapkan adalah eksperimen, dengan pengambilan sampel secara purposive sampling, yang dibedakan menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji hasil belajar, dan analisis dilakukan dengan menggunakan metode statistik. Temuan penelitian menunjukkan adanya pengaruh metode role playing terhadap hasil belajar siswa (Kurnia, Caroline, and Saripah 2021)

3. Ahmad Syarifuddin (Ernani dan Syarifuddin 2016) dalam kajian berjudul "Pengaruh Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. "

Dalam penelitian ini, metode role playing diterapkan sama seperti dalam studi sebelumnya, tetapi pada mata pelajaran yang berbeda, yaitu Bahasa Indonesia dengan fokus pada kemampuan berbicara. Penelitian ini menggunakan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar

siswa. Ditemukan bahwa rata-rata kemampuan berbicara siswa di MI Wathoniyah Palembang setelah penerapan role playing mencapai 81,96. Jumlah siswa dengan keterampilan berbicara tinggi adalah 9 orang (32%), kategori tinggi di atas 85, kategori sedang terdiri dari 13 siswa (47%) dengan nilai antara 79 hingga 85, dan kategori rendah ada 6 siswa (21%) dengan nilai di bawah 79. (Lubis 2019)

2. 4 Kerangka Berfikir

Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang berperan dalam keberhasilan siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi umumnya lebih aktif, pekerja keras, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi pelajaran. Namun, berdasarkan observasi awal di kelas V SD Kartika I-1 Medan, terdapat beberapa siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi dalam diskusi, kurangnya semangat saat pelajaran berlangsung, dan sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan.

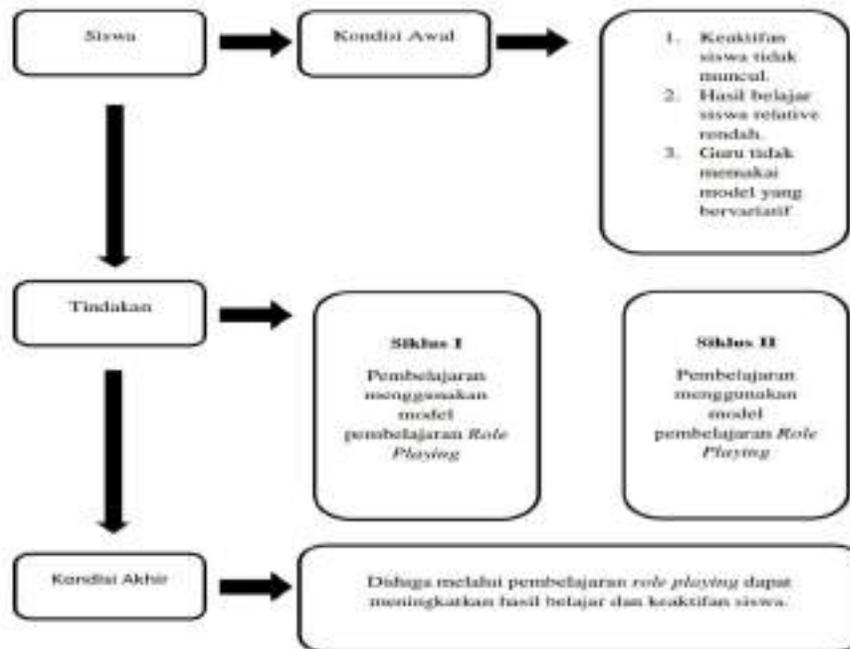
Rendahnya minat belajar ini diduga disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran yang masih tradisional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui penerapan metode role playing. Metode ini memungkinkan siswa untuk langsung terlibat dalam aktivitas yang berkaitan dengan pelajaran. Dengan role playing, siswa tidak hanya mendengarkan atau mengamati, tetapi juga mengalami situasi yang tengah dipelajari, sehingga proses belajar menjadi lebih berarti dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penerapan metode role playing dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih energik, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta mendorong mereka untuk memiliki semangat belajar yang lebih besar.

Adapun kerangka pemikiran penelitian ini tersaji dalam gambar berikut ini:

Gambar 2.1 Kerangka pemikiran



BAB III

Metodologi Penelitian

1. 1 Tempat dan Waktu Penelitian

A. Tempat Penelitian

Lokasi di mana penelitian dilaksanakan adalah tempat atau objek yang ditentukan untuk riset. Peneliti telah memilih Jl. Brigjend H. A Manaf Lubis, Helvetia Tengah, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan sebagai tempat penelitian ini. Riset ini dilakukan pada periode Maret 2025 sampai Mei 2025. Sekolah ini dipilih karena peneliti bekerja sebagai guru di sana, sehingga memungkinkan pelaksanaan tindakan dan pengumpulan data menjadi lebih mudah. Observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa di kelas V masih rendah, sehingga perlu dilakukan perbaikan melalui penelitian tindakan kelas.

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu dari Februari hingga April 2025. Riset ini terdiri dari dua siklus, di mana masing-masing siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan disesuaikan dengan jadwal akademik sekolah serta jam pelajaran di kelas V.

2. 2 Metode Penelitian

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah studi yang dilakukan oleh guru di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran lewat tindakan yang dirancang secara sistematis, kolaboratif, dan berkelanjutan. Menurut Kemmis dan McTaggart, Penelitian Tindakan Kelas terbagi menjadi tiga siklus, dan setiap fase

terdiri dari empat tahap, sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Rencana tersebut mencakup materi ajar, skrip peran untuk siswa, alat evaluasi, serta instrumen observasi dan angket mengenai minat belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti menjalankan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada saat ini, siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain peran yang relevan dengan materi yang diajarkan.

c. Observasi

Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan aktivitas siswa dan guru. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

d. Refleksi

Setelah tindakan dilaksanakan, peneliti dan rekan kolaborator melakukan analisis dan evaluasi terhadap hasil observasi. Proses refleksi ini menjadi dasar untuk merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya jika dianggap perlu. Penelitian ini dirancang untuk dilakukan dalam dua siklus, masing-masing dengan empat tahap tersebut. Jika hasil pada siklus pertama belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka siklus kedua akan diterapkan. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki dan meningkatkan minat belajar siswa menggunakan metode pembelajaran yang lebih aktif dan menarik, seperti bermain peran.

2. 3 Prosedur Penelitian

Proses penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahap utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus melibatkan keempat tahap tersebut.

Siklus I

a. Perencanaan

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode bermain peran.
2. Mempersiapkan materi dan skenario bermain peran sesuai dengan topik pelajaran.
3. Membuat instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket minat belajar, dan catatan lapangan.

4. Memberitahu siswa tentang kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Menjalankan pembelajaran sesuai dengan RPP dan menerapkan metode bermain peran.
2. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing selama proses berlangsung.
3. Siswa ikut serta dalam permainan peran sesuai dengan skrip yang sudah disiapkan.

c. Observasi

1. Mengamati perilaku pengajar serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
2. Memanfaatkan lembar observasi untuk merekam informasi terkait partisipasi siswa dan keberhasilan metode yang digunakan.
3. Mengumpulkan kuesioner minat belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai.

d. Refleksi

1. Menilai hasil dari pengamatan serta kuesioner yang diisi oleh siswa.
2. Mendiagnosis kelebihan dan kekurangan yang muncul selama siklus pertama.
3. Merancang langkah perbaikan yang akan diterapkan di siklus kedua.

Siklus II

a. Perencanaan

1. Membuat rencana pembelajaran ulang dengan mengatasi kelemahan yang teridentifikasi di siklus pertama.
2. Mengubah skenario permainan peran agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kembali pembelajaran dengan metode permainan peran berdasarkan rencana yang telah diubah.

c. Observasi

1. Mengamati dan merekam peningkatan partisipasi serta minat siswa jika dibandingkan dengan siklus pertama.
2. Mengumpulkan informasi dari kuesioner dan catatan lapangan.

d. Refleksi

1. Mengkaji hasil yang diperoleh untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan.

2. Menentukan apakah tujuan penelitian telah tercapai, khususnya dalam hal peningkatan minat belajar siswa.

3. 3. 1 Perencanaan

Tahapan perencanaan adalah langkah yang sangat penting dalam Penelitian Tindakan Kelas. Dalam tahapan ini, peneliti merumuskan rencana untuk tindakan yang akan dilakukan guna mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, yaitu rendahnya minat belajar siswa. Rencana ini disusun berdasarkan hasil identifikasi masalah yang ditemukan di lapangan dan didukung oleh teori-teori yang relevan. Aktivitas dalam tahapan perencanaan mencakup:

a. Menganalisis Permasalahan

1. Melakukan pengamatan awal atas proses pembelajaran di kelas V SD Kartika I-1 Medan.
2. Mengidentifikasi masalah pokok, yaitu minimnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.

b. Menyusun Rencana Tindakan

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang mengintegrasikan metode permainan peran dalam aktivitas belajar mengajar.
2. Memilih materi pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dengan metode permainan peran.
3. Mempersiapkan skenario permainan peran yang menarik yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.

c. Persiapan Alat Penelitian

1. Menyusun formulir untuk mengamati guru dan siswa.
2. Mengembangkan kuesioner mengenai keinginan belajar siswa sebelum dan sesudah kegiatan.
3. Mempersiapkan pedoman untuk wawancara dan catatan lapangan guna mendukung data kualitatif.

d. Mempersiapkan Fasilitas dan Peralatan

1. Menyediakan alat peraga sederhana yang dibutuhkan untuk aktivitas bermain peran.
2. Mengatur keadaan kelas agar mendukung pelaksanaan permainan peran.

e. Berkoordinasi dengan Pihak Terkait

1. Berkomunikasi dengan guru kelas dan kepala sekolah tentang jadwal kegiatan dan metode yang akan digunakan.
2. Menjelaskan tujuan dan manfaat dari tindakan yang akan dilakukan.

3. 3. 2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah tahap di mana rencana yang telah disusun pada fase perencanaan dijalankan. Pada tahap ini, penelitian menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SD Kartika I-1 Medan. Tindakan tersebut dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas.

Proses pelaksanaan dibagi menjadi dua siklus, dengan setiap siklus terdiri satu pertemuan dan langkah-langkah berikut:

Siklus I

a. Kegiatan Awal

1. Pembelajaran dibuka oleh guru dengan ucapan selamat, doa, dan apersepsi.
2. Guru menjelaskan tujuan belajar dan memberikan motivasi kepada siswa.

b. Kegiatan Inti

1. Guru memberikan penjelasan singkat tentang materi pelajaran.
2. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi peran untuk dimainkan.
3. Siswa melaksanakan permainan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan.
4. Guru dan peneliti mencatat pelaksanaan kegiatan menggunakan formulir observasi.

c. Kegiatan Penutup

1. Guru dan siswa merefleksikan kegiatan pembelajaran.
2. Guru menegaskan kembali materi dan menilai keterlibatan siswa.

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Ada peningkatan minat belajar di antara sebagian siswa, meskipun masih ada yang cenderung pasif atau merasa malu untuk berperan.

Siklus II

Dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I untuk memperbaiki kekurangan yang ada.

a. Kegiatan Awal

Guru memberikan dorongan tambahan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa.

b. Kegiatan Inti

1. Siswa kembali melaksanakan permainan peran dengan skenario yang lebih menarik, sesuai dengan masukan dari siklus I.
2. Guru memberikan bimbingan lebih intensif bagi siswa yang kurang aktif.

c. Kegiatan Penutup

1. Evaluasi dilakukan secara bersama oleh guru dan siswa terkait kegiatan.
2. Penghargaan diberikan kepada siswa atas usaha dalam permainan peran dan pemahaman materi.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Minat belajar siswa meningkat dengan signifikan. Sebagian besar siswa tampak bersemangat dan aktif dalam pembelajaran.

3. 3. 3 Pengamatan

Pengamatan bertujuan untuk menganalisis proses penerapan metode permainan peran dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pengamatan juga dilakukan untuk mengetahui tingkat keaktifan, semangat, dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

A. Subjek Pengamatan

Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa kelas V di SD Kartika I-1 Medan, serta guru kelas yang berperan sebagai kolaborator dalam pelaksanaan tindakan.

B. Metode dan Alat Pengamatan

Pengamatan dilakukan dengan teknik partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam proses belajar. Alat yang digunakan meliputi:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru
2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa
3. Catatan Lapangan

C. Lembar Observasi

Digunakan untuk mencatat proses pembelajaran dan reaksi siswa terhadap metode bermain peran. Aspek yang diamati meliputi:

1. Partisipasi aktif siswa dalam permainan peran
2. Semangat dan keterlibatan saat diskusi
3. Kemampuan siswa dalam menyampaikan ide
4. Perubahan sikap siswa terhadap pelajaran

C. Prosedur Observasi

Observasi dilakukan selama proses belajar berlangsung, baik dalam Siklus I maupun Siklus II.

Siklus I

Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa:

1. Banyak siswa yang masih merasa canggung dan malu.
2. Beberapa siswa terlibat aktif dalam bermain peran, tetapi ada juga yang bersikap pasif.
3. Peran guru dalam memfasilitasi kelompok belum mencapai hasil yang optimal.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi, tindakan diperbaiki dan pengamatan menunjukkan bahwa:

1. Keterlibatan siswa meningkat secara signifikan.
2. Siswa tampak lebih antusias dan percaya diri saat berpartisipasi dalam permainan peran.
3. Kegiatan menjadi lebih interaktif dan dinamis.
4. Guru lebih terampil dalam memandu dan mendukung siswa.

D. Hasil Observasi

Dari pengamatan, disimpulkan bahwa secara bertahap, metode bermain peran mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Terlihat peningkatan dalam aktivitas siswa, baik melalui ucapan (keberanian berbicara di kelas) maupun sikap (semangat dalam berpartisipasi di kelompok). Guru juga menunjukkan kemajuan dalam mengelola pembelajaran berbasis peran.

3. 3. 4 Refleksi

Dalam penelitian tindakan kelas, refleksi melibatkan peneliti dan rekan kerja untuk mengevaluasi kembali hasil tindakan berdasarkan temuan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Proses refleksi ini berlangsung setelah setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

A. Refleksi Siklus I

Dari pengamatan pada Siklus I, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

Kelebihan:

1. Siswa mulai memahami konsep bermain peran.
2. Beberapa siswa menunjukkan semangat dalam kegiatan berperan.
3. Suasana kelas lebih hidup dibandingkan saat menggunakan metode

ceramah.

Kekurangan:

1. Terdapat siswa yang masih cenderung pasif dan merasa malu untuk tampil.
2. Peran dan waktu yang dibagikan oleh guru belum optimal.
3. Pengelolaan kelas belum ideal sehingga siswa kurang berkonsentrasi.

Tindak Lanjut:

Peneliti berencana untuk memperbaiki situasi dengan memberikan contoh yang lebih jelas, merata dalam mengatur kelompok, serta memberikan dukungan kepada siswa yang pemalu. Guru juga menerima saran untuk lebih aktif dalam membimbing kelompok.

B. Evaluasi Siklus II

Setelah melakukan perbaikan dalam Siklus II, hasil yang didapat menunjukkan peningkatan yang cukup berarti:

Kelebihan:

1. Sebagian besar siswa menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi.
2. Kerjasama antar siswa mengalami perkembangan melalui aktivitas kelompok.
3. Semangat dan keaktifan siswa selama pelajaran mengindikasikan minat mereka dalam belajar.

Kekurangan:

1. Masih terdapat sejumlah kecil siswa yang tidak konsisten dalam berpartisipasi.
2. Beberapa kelompok masih membutuhkan bantuan untuk membuat dialog.

Tindak Lanjut:

1. Memberikan penghargaan kepada siswa yang aktif sebagai bentuk penghargaan.
2. Menyediakan waktu tambahan untuk kelompok yang memerlukan lebih banyak waktu guna memahami petunjuk.
3. Meningkatkan variasi alat pembelajaran yang digunakan.

C. Ringkasan Evaluasi

Evaluasi dari kedua siklus menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar. Terdapat perbaikan yang jelas dalam partisipasi siswa selama proses belajar serta dalam keberanian dan keaktifan mereka. Oleh karena itu, metode ini layak dijadikan alternatif dalam pembelajaran tematik.

3.4 Kriteria Keberhasilan Tindakan

1. Tabel kriteria keberhasilan tindakan

NO	Aspek yang dinilai	Indicator keberhasilan	Target pencapaian
1	Mibat belajar siswa	-antusias mengikuti pembelajaran -aktif bertanya, menjawab dan berdiskusi	≥ 80 % siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi
2	Keterlibatan dalam role playing	-siswa aktif mengambil peran -bekerja sama dalam kelompok dengan baik	$\geq 75\%$ siswa aktif dalam role playing
3	Hasil belajar siswa	-Nilai evaluasi pembelajaran meningkat -Siswa mencapai KKM	≥ 80 % Siswa mencapai nilai KKM
4	Respon terhadap metode pembelajaran	-siswa menyatakan suka atau tertarik terkait dengan metode role playing -siswa merasa lebih mudah memahami pembelajaran	≥ 80 % siswa merespon positif

2. Tabel kriteria dan capaian persiklus

NO	Aspek	Indikator	Target	Capaian siklus 1	Capaian siklus 2
1	Minat belajar	Aktif, antusias, terlibat	≥ 80 siswa aktif	65 %	85 %
2	Partisipasi dalam role playing	Mengambil peran bekerja sama, tidak pasif	$\geq 75\%$ siswa terlibat	70%	90%
3	Hasil belajar	Nilai \geq KKTP	≥ 80 siswa tuntas	60%	82%
4	Respon positif	Tanggapan menyenangkan, merasa pembelajaran lebih menarik	≥ 80 % respon positif	68%	88%

3. 5 Sumber Data

Data yang diperoleh dalam studi mengenai penerapan metode role playing untuk meningkatkan pemahaman sosial siswa di SD KARTIKA 1. 1 MEDAN, khususnya pada kelas V. Pengumpulan data ini dilakukan melalui beberapa sumber, yaitu:

- 1) Informan dan narasumber, yang meliputi guru-guru dan siswa kelas V dari SD KARTIKA 1. 1 MEDAN.
- 2) Lokasi di mana kegiatan pembelajaran dan aktivitas lain yang berkaitan dengan pendidikan berlangsung, yaitu di SD KARTIKA 1. 1 MEDAN.

3. 6 Teknik Pengumpulan Data

Agar data yang diperlukan dalam penelitian dapat diperoleh, terdapat 3 langkah dalam proses pengumpulan data, yaitu: penyusunan kisi-kisi instrumen, pemilihan jenis instrumen, dan penentuan validitas instrumen.

3.6.1 Kisi-Kisi instrumen

NO	Pertanyaan penelitian	aspek yang diteliti	indikator	teknik	Sumber data
1	Apa itu rantai makanan?	Untuk mengetahui seberapa dalam siswa sd Kartika memahami materi tentang rantai makanan	1.mampu menuliskan dan menjelaskan pengertian dari rantai makanan 2.mampu mengurutkan bagian bagian pada rantai makanan	observasi	Siswa sd Kartika 1.1 medan kelas V
2	Apa manfaat rantai makanan bagi lingkungannya	Untuk mengetahui seberapa dalam siswa sd Kartika memahami materi tentang rantai makanan	1.mampu menuliskan dan menjelaskan manfaat dari rantai makanan 2.	observasi	Siswa sd Kartika 1.1 medan kelas V
3	Sebutkan komponen pada rantai makanan dan berikan contohnya	Untuk mengetahui seberapa dalam siswa sd Kartika memahami materi tentang rantai makanan	1.mampu membedakan ke tiga komponen rantai makanan 2.mampu menentukan contoh dari setiap komponen 3.mampu menjelaskan sifat dan fungsi bagian komponen	observasi	Siswa sd Kartika 1.1 medan kelas V
4	Melengkapi bagian kolom yang kosong	Untuk mengetahui	1.mampu menulis,membedakan	observasi	Siswa sd

	pada gambar rantai makanan	i seberapa dalam siswa sd Kartika memahami materi tentang rantai makanan	, menentukan serta mencocokkan bagian makhluk hidup masuk ke bagian komponen yang mana		Kartika 1.1 medan kelas V
5	Apa peran produsen, konsumen dan decomposer dalam rantai makanan	Untuk mengetahui seberapa dalam siswa sd Kartika memahami materi tentang rantai makanan	1.mampu menulis, memahami serta menjelaskan fungsi atau kegunaan dari setiap komponen	observasi	Siswa sd Kartika 1.1 medan kelas V

3.6.2 Jenis Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah alat yang dipakai oleh peneliti untuk menerapkan metode tertentu. Untuk membantu kelancaran studi, terdapat beberapa alat yang memudahkan peneliti dalam menjalankan tugasnya. Alat-alat ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian, seperti berikut:

1. Survei/Kuesioner

Survei atau kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan yang disusun secara tertulis untuk mengumpulkan informasi dari responden tentang diri mereka atau informasi terkait lainnya. Kuesioner yang dirancang oleh peneliti berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban dari siswa pada lembar yang sama dengan soal. Peneliti telah menyiapkan lima pertanyaan, dan setiap jawaban yang benar akan mendapatkan nilai sebesar 20 poin.

2. Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan yang melibatkan observasi langsung terhadap objek, fenomena, atau kejadian untuk mengumpulkan informasi. Proses ini memanfaatkan panca indra, pencatatan, dan analisis guna memahami situasi, perilaku,

atau proses yang sedang terjadi.

3. Dokumentasi

Alat ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai:

- a. Data umum tentang SD KARTIKA 1. 1 MEDAN
- b. Kondisi guru di SD KARTIKA 1. 1 MEDAN
- c. Fasilitas yang ada di SD KARTIKA 1. 1 MEDAN
- d. Situasi siswa di SD KARTIKA 1. 1 MEDAN

4. Ujian Hasil Belajar Siswa

Ujian adalah metode penelitian yang dalam bentuk tugas atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan oleh siswa atau kelompok siswa. Tugas ini memberikan penilaian terkait prestasi atau perilaku siswa yang dapat dibandingkan dengan nilai siswa lainnya atau dengan standar yang ada. Ujian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pengetahuan dan keterampilan berbicara yang diperoleh dari kegiatan ekstrakurikuler serta proses belajar mengajar.

5. Cara Pengamatan dan Pelaksanaan Ujian

Penelitian ini melakukan pengamatan terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS, khususnya tentang rantai makanan, dengan memberikan lembar observasi kepada siswa mengenai model yang diterapkan oleh peneliti di lokasi studi. Dengan cara ini, peneliti dapat melakukan refleksi tentang penerapan model tersebut. Untuk menilai kemajuan hasil belajar siswa melalui menggunakan model role playing, peneliti memberikan ujian tertulis kepada setiap siswa kelas V. Hasil dari ujian ini akan menjadi data untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model role playing dalam meningkatkan pembelajaran siswa dalam bidang IPAS.

3. 6. 3 Validitas Instrumen

Fokus utama pada validitas instrumen adalah untuk memastikan bahwa alat yang digunakan, seperti lembar observasi, kuesioner, atau daftar pertanyaan wawancara, sesuai dengan tujuan penelitian dan valid secara teoritis serta empiris. Ini melibatkan proses pengujian dan penyempurnaan instrumen untuk menjamin akurasi dan keandalan data yang dikumpulkan selama pelaksanaan role playing. Berikut ini, peneliti menyertakan bukti dokumentasi dari pelaksanaan observasi berupa beberapa pertanyaan.

Ujian keabsahan alat ukur dalam penelitian ini dilakukan untuk menilai setiap pertanyaan yang akan digunakan dalam tes individu setelah belajar dengan metode bermain peran. Untuk menguji keabsahan tersebut, alat ukur diuji di kelas 5 SD KARTIKA 1. 1 MEDAN, berlokasi di Jl. Brigjend H. A Manaf Lubis, Helvetia Tengah, Kec. Medan Helvetia. Keabsahan berhubungan

dengan ketepatan alat ukur dalam menilai konsep yang dimaksud, sehingga benar-benar menggambarkan apa yang seharusnya dinilai. Untuk menilai tingkat keabsahan, angka pada (Korelasi Item Diperbaiki dengan Total). Menurut Sugiyono(Sugiyono 2020), sebuah item pada alat ukur penelitian dinyatakan valid jika memiliki koefisien korelasi item-total yang diperbaiki $(x) \geq 0,2$. Uji coba dilakukan pada 25 soal, di mana 5 soal digunakan untuk pre-test dan 20 soal untuk post-test.

3. 7 Analisis Data

Analisis data merupakan langkah dalam penelitian yang dilakukan setelah semua informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian telah terkumpul dengan lengkap.

Tujuan analisis data adalah untuk mencari dan mengorganisasi data secara sistematis dari hasil wawancara atau catatan di lapangan supaya lebih mudah dipahami, serta agar hasil tersebut bisa disampaikan kepada orang lain. Proses ini mencakup pengorganisasian data, pemecahan menjadi bagian-bagian, penyusunan sintesis, pengelompokan dalam pola tertentu, pemilahan informasi yang relevan untuk diteliti, dan menarik kesimpulan yang bisa diterangkan (Sugiyono 2020)

Kegiatan analisis ini dilakukan untuk menilai seberapa berhasil pelaksanaan penelitian. Untuk mengolah data yang diperoleh dari tes, digunakan rumus berikut:

3. 7. 1 Penilaian Aktivitas Siswa

Untuk menghitung hasil pembelajaran siswa, dapat digunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = (\text{skor yang diperoleh}) / (\text{skor maksimum}) \times 100$$

Menurut Lewinn Kemmis (2012:180) hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa dapat digunakan kriteria sebagai berikut :

Nilai	Kriteria
0 – 20	Butuh perbaikan
0 – 50	Belum berkembang
51 – 70	Mulai berkembang
71 – 90	Berkembang
91 – 100	Berkembang sesuai harapan

Tabel 3.8 Penilaian Aktivitas Siswa

3.7.2 Penilaian Aktivitas Guru

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran pada guru, dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah hasil observasi}}{\text{jumlah butir pengamatan}} \times 100\%$$

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut :

Nilai	Kriteria
0 – 20%	Butuh perbaikan
0 – 50%	Belum berkembang
51 – 70%	Mulai berkembang
71 – 90%	Berkembang
91 – 100%	Berkembang sesuai harapan

Tabel 3.9 Penilaian Aktivitas Guru

3.7.3 Ketuntasan Individu

Untuk menghitung ketuntasan hasil belajar siswa (individual) maka dapat digunakan rumus yaitu:

$$\text{KB} = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh oleh siswa

Tt = Jumlah skor total

Siswa dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran jika siswa tersebut memenuhi atau telah mencapai KKTP (Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 71.

3.7.4 Ketuntasan Klasikal

Seorang siswa dianggap telah menyelesaikan pembelajaran jika setidaknya 65% dari seluruh siswa di kelas tersebut mencapai KKTP yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, yaitu 71. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan, rumus berikut dapat digunakan:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Ketuntasan klasikal hasil observasi

Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar Siswa dalam %

Tingkat keberhasilan	Arti
> 91 %	Sangat Tinggi
71 – 90 %	Tinggi
51 – 70 %	Sedang
0 – 50 %	Rendah
< 0-20%	Sangat Rendah

3.7.5 Penilaian rata-rata hasil belajar siswa

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam belajar maka dapat digunakan rumus yaitu :

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X =Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

3.7.6 Indikator Keberhasilan Penelitian

Menurut urutan indikator secara logika disusun menjadi:

1. Indikator keberhasilan kualitas proses pembelajaran minimal "baik" (indikator ini untuk tujuan umum dari penelitian).
2. Indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 71% dari jumlah siswa yang mencapai KKTP yang ditetapkan".

Tabel 3.11 Konvensi Nilai

Interval Nilai	Kategori	Makna
81-100	A	Sangat Baik
60-80	B	Baik
41-60	C	Cukup Baik
21-40	D	Kurang Baik
0-20	E	Sangat Tidak Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Kartika I. 1 yang berlokasi di jalan Brigjend H. A Manaf Lubis, Helvetia Tengah, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan. Fokus dari penelitian ini adalah siswa kelas V pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Di SD Kartika I. 1 Medan, terdapat satu kelas V yang memiliki dinding berbatu dan ventilasi yang baik. Kelas ini dihuni oleh 29 siswa, terdiri dari 18 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Fasilitas di dalam kelas meliputi satu papan tulis, spidol, penghapus, sebuah lemari, meja dan kursi untuk guru, serta 29 meja dan kursi untuk siswa, ditambahkan dengan dua kipas angin.

Dalam penelitian ini, lembar observasi dipakai untuk mengamati perilaku siswa selama sesi pembelajaran. Pembelajaran dilakukan menggunakan pendekatan bermain peran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Kartika I. 1 Medan, khususnya untuk pelajaran IPA tentang perkembangan makhluk hidup pada tahun ajaran 2025/2026.

4.1.2 Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum penelitian dimulai, peneliti mengadakan pertemuan awal dengan kepala sekolah SD Kartika I. 1 Medan. Pertemuan tersebut terjadi pada 15 Mei 2025, bertujuan untuk menjelaskan maksud peneliti dalam melakukan penelitian di sekolah ini. Setelah pertemuan, kepala sekolah menyarankan peneliti untuk bertemu dengan guru kelas V. Pertemuan ini dimaksudkan untuk melakukan observasi awal terhadap metode mengajar guru dan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran.

Hasil dari observasi awal menunjukkan bahwa pelajaran IPA di kelas V tidak sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan masih rendah. Selain mengamati interaksi antara guru dan siswa selama pelajaran IPA, peneliti juga mengumpulkan data awal mengenai prestasi belajar siswa terkait topik perkembangan makhluk hidup. Data ini diperoleh melalui pretest yang diberikan kepada siswa. Pengumpulan data awal bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa mengenai materi Rantai makanan dengan metode bermain peran. Pretest terdiri dari lima soal yang diberikan kepada siswa.

4.1.2.1 Hasil pre test belajar siswa

Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Hasil analisis pre test belajar siswa

NO	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	KKTP	Keterangan
1	AL Fattasyah Harahap	20	71	Butuh perbaikan
2	Aldrich Faeyza Kurniawan	80	71	Berkembang
3	Anisa Yuhandani	80	71	Berkembang
4	Audri Agizar Rasha	20	71	Butuh perbaikan
5	Denis Adrian	20	71	Butuh perbaikan

6	Denis Yuliani	20	71	Butuh perbaikan
7	Juna Urhab	0	71	Butuh perbaikan
8	Kanahaya Sarya Ditra	20	71	Butuh perbaikan s
9	Keisha Haura Salsabila	20	71	Butuh perbaikan
10	Kayla Azahra	20	71	Butuh perbaikan
11	Khirani Hafizah	0	71	Butuh perbaikan
12	Kiswa AZ Zikra Syaukani	20	71	Butuh perbaikan
13	Lemuel Pierre Steven Hutapea	20	71	Butuh perbaikan
14	Muhammad Haikal Pratama	20	71	Butuh perbaikan
15	Muhammad Rasyid A Sinulingga	20	71	Butuh perbaikan
16	Muhammad Rizky Fadillah	0	71	Butuh perbaikan
17	Naomi Camry	80	71	Berkembang
18	Natalitna Reh Malem Bangun	20	71	Butuh perbaikan
19	Qanita Dara Puspita	20	71	Butuh perbaikan
20	Rirish Chairisha Marbun	20	71	Butuh perbaikan
21	Shafeaa Alisha Inara	0	71	Butuh perbaikan
22	Syamimi Nayaka Dewantara	80	71	Berkembang
23	Zahra Putri Riandra	20	71	Butuh perbaikan
24	Saidina Ali Sande Tua Harahap	20	71	Butuh perbaikan
25	Afiqah Valerie Yusuf	0	71	Butuh perbaikan
26	Azahryifa Madanisa	20	71	Butuh perbaikan
27	Hilmi Salim	20	71	Butuh perbaikan

28	Sefania Darma Putri	20	71	Butuh perbaikan
29	Iqlima Zhafira	0	71	Butuh perbaikan
Nilai Rata-rata = 24 KKTP 71				

Berdasarkan informasi dari tabel di atas, bisa dilihat bahwa pemahaman siswa terkait materi Rantai Makanan belum optimal. Dari 29 siswa, saat melakukan pre test sebelum pembelajaran menggunakan metode role playing, tidak ada siswa yang mencapai nilai tuntas, sedangkan semua 29 siswa lainnya belum tuntas dalam belajar.

4. 1. 2. 3 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Klasikal)

Tingkat keberhasilan individual siswa pada tes awal (pre test) masih belum mencapai nilai tuntas, karena siswa tidak dapat memahami materi Rantai Makanan. Untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, digunakan rumus yang didasarkan pada hasil ketuntasan individu.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Dengan demikian:

Persentase tingkat ketuntasan pretest siswa yang tuntas belajar yaitu:

$$P = \frac{\sum 4}{\sum 29} \times 100\%$$

$$P = 14\%$$

Sedangkan persentase tingkat ketuntasan pretest hasil belajar siswa yang tidak tuntas belajar yaitu:

$$P = \frac{\sum 25}{\sum 29} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Berdasarkan data di atas, maka persentase tingkat ketuntasan pretest hasil belajar siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel

Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Analisis Hasil Belajar IPA pretest secara Klasikal

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Butuh Perbaikan	25	86%
Belum berkembang		
Mulai Berkembang		
Berkembang	4	14%
Berkembang sesuai harapan		
Jumlah	29	100%

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel, dapat dikatakan bahwa dari total 29 siswa, sebanyak 4 siswa atau sekitar 14% berhasil meraih nilai yang melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Di sisi lain, 25 siswa atau sekitar 86% memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari informasi ini, kita dapat menarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan, tingkat pemahaman belajar siswa pasca tindakan berada pada kategori yang rendah.

4.1.2.4 Rata-rata Penilaian Siswa

Untuk menilai seberapa efektif tindakan yang dilakukan dalam studi ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, penting juga untuk menghitung rata-rata nilai belajar di kelas. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar individu dan klasikal, rata-rata belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus yang berlaku sebagai berikut;

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X = \frac{20+20+0+80+0+80+20+20+20+0+80+20+20+0+80+20+20+0+80+20+20+0+20+20+}{29}$$

$$X = \frac{700}{29}$$

$$X = 24$$

Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 24 masuk kedalam kategori rendah.

4.2 Deskripsi Hasil Tindakan Siklus

4.2.1 Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

4.2.1.1 Perencanaan

Pada fase perencanaan, peneliti menjalin kerjasama dengan guru kelas untuk merundingkan strategi pelaksanaan tindakan di kelas. Kegiatan yang dilakukan mencakup: Menetapkan materi inti yang akan diajarkan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Membuat modul ajar yang berisi materi tentang Rantai Makanan dengan pendekatan metode Role Playing. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses belajar dengan menggunakan metode Role Playing. Menyusun lembar pengamatan untuk mengawasi proses pembelajaran. Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai pemakaian media gambar yang sudah disiapkan.

4. 2. 1. 2 Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran di siklus I dilaksanakan pada Jumat, 16 Mei 2025, di kelas V SD Kartika I. 1 Medan untuk tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa yang mencakup 18 siswi dan 11 siswa. Pada pelaksanaannya, metode Role Playing diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA, khususnya mengenai topik Rantai Makanan.

Proses kegiatan dimulai dengan guru membuka pelajaran, dilanjutkan dengan apersepsi dan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran. Setelah kegiatan awal, peneliti yang bertindak sebagai pengajar melaksanakan kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang sudah disiapkan sebelumnya. Secara umum, hasil evaluasi pada siklus I dapat disampaikan sebagai berikut:

4. 2. 1. 3 Ketuntasan Belajar Siswa (Individu) pada Siklus I

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan dengan memakai media gambar, peneliti melakukan evaluasi melalui posttest untuk menilai hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat di lampiran. Dari hasil tersebut, diperoleh data mengenai tingkat keberhasilan belajar secara individu yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Tes Hasil Belajar IPA Siklus I

No	KKTP	Hasil <i>Pre test</i>				
		Berkembang sesuai harapan	Berkembang	Mulai berkembang	Belum Berkembang	Butuh Perbaikan
1	71					
2		2	7	9	8	3
Jumlah		29 orang				

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari pre test, terlihat bahwa dari total 29 siswa yang mengikuti tes, terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai Berkembang

sesuai harapan, 7 siswa mendapat nilai berkembang, 9 siswa menerima nilai berkembang, 8 siswa meraih nilai belum berkembang, dan 3 siswa memiliki nilai yang perlu diperbaiki. Nilai yang dikategorikan berkembang sudah melebihi kriteria tujuan pembelajaran yang ditetapkan (KKTP), yaitu ≥ 71 , artinya mereka telah mencapai nilai yang berkembang.

Hasil posttest siswa di siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Hasil Analisis *Post test* Belajar Siswa Siklus I

NO	Nama	Nilai Pretest	KKTP	Keterangan
1	AL Fattasyah Harahap	79	71	Berkembang
2	Aldrich Faeyza Kurniawan	78	71	Berkembang
3	Anisa Yuhandani	56	71	Mulai berkembang
4	Audri Agizar Rasha	60	71	Mulai berkembang
5	Denis Adrian	44	71	Belum berkembang
6	Denis Yuliani	20	71	Butuh Perbaikan
7	Juna Urhab	12	71	Butuh Perbaikan
8	Kanahaya Sarya Ditra	26	71	Belum berkembang
9	Keisha Haura Salsabila	88	71	Berkembang
10	Kayla Azahra	25	71	Belum berkembang
11	Khirani Hafizah	56	71	Mulai berkembang
12	Kiswa AZ Zikra Syaukani	21	71	Belum berkembang
13	Lemuel Pierre Steven Hutapea	65	71	Mulai berkembang
14	Muhammad Haikal Pratama	92	71	Berkembang sesuai harapan
15	Muhammad Rasyid A Sinulingga	80	71	Berkembang
16	Muhammad Rizky Fadillah	65	71	Mulai berkembang
17	Naomi Camry	56	71	Mulai berkembang
18	Natalitna Reh Malem Bangun	50	71	Belum berkembang
19	Qanita Dara Puspita	34	71	Belum berkembang
20	Rirish Chairisha Marbun	78	71	Berkembang
21	Shafeaa Alisha Inara	22	71	Belum berkembang

22	Syamimi Nayaka Dewantara	45	71	Belum berkembang
23	Zahra Putri Riandra	63	71	Mulai berkembang
24	Saidina Ali Sande Tua Harahap	56	71	Mulai berkembang
25	Afiqah Valerie Yusuf	67	71	Mulai berkembang
26	Azahasyifa Madanisa	91	71	Berkembang sesuai harapan
27	Hilmi Salim	71	71	Berkembang
28	Sefania Darma Putri	76	71	Berkembang
29	Iqlima Zhafira	17	71	Butuh Perbaikan
Nilai Rata-rata = 55% KKTP 71				

4.2.1.4 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I

Setelah seseorang dinyatakan selesai, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi secara keseluruhan hasil belajar siswa dalam satu kelas. Siswa dianggap selesai dalam pembelajaran secara keseluruhan jika 38% dari mereka telah meraih nilai yang memadai dan memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dalam kelas itu, terdapat 62% siswa yang belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Untuk menghitung ketercapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan, digunakan rumus;

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Dengan demikian:

Siswa yang tuntas belajar yaitu:

$$P = \frac{\sum 11}{\sum 29} \times 100\%$$

$$P = 38\%$$

Sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar yaitu:

$$P = \frac{\sum 18}{\sum 29} \times 100\%$$

$$P = 62\%$$

Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel di bawah ini;

Tabel 4.6 Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I

Keterangan	Siklus I	
	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Jumlah Siswa Yang Tuntas	11	38%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	18	62%
Jumlah	29	100%

Berdasarkan informasi yang terdapat pada tabel, dapat diketahui bahwa dari keseluruhan 29 siswa, sebanyak 11 siswa (38%) mendapatkan nilai yang melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 18 siswa yang lain (62%) masih belum mencapai standar tersebut. Oleh karena itu, tingkat keberhasilan belajar secara keseluruhan pada hasil pretest di siklus I dapat dikategorikan rendah.

4. 2. 1. 5 Rata-rata hasil belajar siswa

Dari data yang ada, maka diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebagai berikut

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X = \frac{79+78+56+60+44+20+12+26+88+25+56+21+65+92+80+65+56+50+34+78+22+45+63+56+67+91+71+76+17}{29}$$

$$X = \frac{9315}{29}$$

$$X = 55$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas sebesar 55%, jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas masuk dalam kategori rendah.

4.2.1.6 Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berguna sebagai dasar dalam mengevaluasi jalannya proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan melibatkan satu orang guru sebagai penyampai materi, empat orang sebagai peneliti, serta satu orang guru kelas yang berperan sebagai observer. Observer bertugas mencatat data menggunakan lembar observasi, khususnya mengenai sejauh mana metode role playing diterapkan selama pembelajaran berlangsung. Selama proses pembelajaran, observer memantau dan mencatat hasil pengamatannya ke dalam tabel observasi yang telah disediakan.

4.2.1.7 Observasi Aktivitas Guru

Mengamati kegiatan guru bertujuan untuk menilai kemampuan peneliti dalam pelaksanaan proses belajar serta menilai sejauh mana tindakan yang diambil sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Dalam kegiatan ini, peneliti berfungsi sebagai guru, sedangkan guru kelas berperan sebagai pengamat. Formulir pengamatan aktivitas guru dipakai untuk mencatat kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus I

No	Aspek yang di Observasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Mengadakan apersepsi	√				
2	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran	√				
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/Modul Ajar			√		
4	Membentuk siswa dalam kelompok				√	
5	Menjelaskan petunjuk pengerjaan tugas di dalam kelompok			√		
6	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan dalam pembuatan pertanyaan		√			
7	Menyampaikan materi dari pertanyaan yang di buat oleh siswa dalam tugas kelompoknya			√		
8	Menyampaikan materi dengan bahasa yang jelas dan sederhana			√		
9	Mengadakan evaluasi dan membuat rangkuman sesuai dengan model pembelajaran		√			
10	Menutup pembelajaran		√			
Jumlah Skor		24				
Kategori nilai 48%		Cukup				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah hasil observasi}}{\text{jumlah butir pengamatan}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{24}{50} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 48\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan dari guru kelas (pengamat) pada siklus I, yang tertera dalam tabel di atas, proses pembelajaran dalam siklus I belum mencapai sasaran 75%. Hasil yang didapat pada siklus I hanya sebesar 48%. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih perlu meningkatkan cara mereka mengajar.

4. 2. 1. 8 Pengamatan Kegiatan Siswa

Kegiatan siswa diamati untuk mengevaluasi sikap (afektif) serta kemampuan (psikomotorik) mereka selama pembelajaran. Pada pengamatan ini, rekan peneliti berfungsi sebagai pengamat. Aspek yang dinilai mencakup hal-hal berikut.

Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I

No	Aspek yang di Observasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan menerima pembelajaran		√			
2	Mendengarkan penjelasan guru			√		
3	Pembentukan kelompok			√		
4	Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok		√			
5	Kerjasama siswa dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok			√		
6	Mendengarkan guru dalam menyampaikan materi dari pertanyaan yang telah dibuat oleh siswa		√			
7	Interaksi siswa dengan guru lewat kegiatan proses pembelajaran			√		
8	Keaktifan siswa dalam bertanya jawab dengan guru				√	
9	Mengerjakan soal evaluasi			√		
10	Suasana kelas saat proses pembelajaran berlangsung			√		
Jumlah skor		28				
Kategori nilai 56% :		Cukup				

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{28}{50} \times 100$$

$$\text{Nilai Siswa} = 56\%$$

Berdasarkan pengamatan terhadap perilaku siswa di siklus pertama, seperti yang terlihat pada tabel di atas, diketahui bahwa kegiatan penelitian dalam proses pembelajaran di siklus I belum mencapai target 75%. Nilai yang diperoleh hanya mencapai 56%. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan tindakan masih memerlukan perbaikan.

Refleksi

Merujuk pada tindakan yang telah dilakukan di siklus I, beberapa refleksi dapat diambil untuk meningkatkan tindakan di siklus II. Beberapa masalah yang ditemukan di siklus I antara lain:

1. Selama proses pembelajaran, penggunaan metode role playing oleh guru tidak dilakukan secara optimal, sehingga siswa tidak dapat memahami materi dengan baik.
2. Guru kurang memperhatikan kepada siswa saat proses belajar berlangsung.
3. Kurangnya dorongan dari guru untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran.
4. Aktivitas guru dan siswa saat menggunakan metode role playing di siklus I masih dirasakan kurang maksimal.
5. Menurut hasil tes pembelajaran, beberapa siswa masih belum mencapainya di atas kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu 65. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar sebesar 65% belum tercapai.

4. 2. 2 Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

4. 2. 3 Perencanaan

Dari isu-isu yang ditemui pada siklus pertama, peneliti merancang rencana untuk pelaksanaan siklus kedua dengan harapan meningkatkan hasil belajar IPA melalui metode peran, terutama dalam materi perkembangan makhluk hidup. Beberapa langkah yang diambil pada tahap perencanaan antara lain:

1. Mendorong siswa agar lebih terlibat aktif dalam proses belajar.
2. Mengatur tempat duduk siswa untuk menciptakan suasana kelas yang lebih baik. Siswa yang cenderung mengganggu akan dipindahkan ke depan dan mendapat teguran saat pembelajaran.
3. Guru akan menjelaskan agar semua siswa fokus pada yang diajarkan.
4. Menyusun bahan ajar yang mencakup modul ajar, materi, lembar kerja peserta didik (LKPD), soal evaluasi, dan kunci jawaban.

5. Mempersiapkan metode peran yang lebih menarik untuk menarik perhatian siswa.
6. Menyusun lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran IPA dengan pendekatan peran.
7. Membuat soal ujian individu untuk siklus kedua.

4. 2. 4 Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan di siklus kedua, guru mengikuti rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dan telah dikonsultasikan dengan guru kelas sebelumnya. Berikut adalah laporan mengenai pembelajaran IPA yang menggunakan media gambar:

a. Kegiatan Awal

Pelajaran dimulai oleh guru dengan memberikan salam dan dilanjutkan dengan doa. Setelah itu, guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa, kemudian menciptakan suasana kelas dengan ice-breaking untuk meningkatkan semangat belajar. Guru juga melakukan apersepsi untuk mengingatkan siswa mengenai materi yang dipelajari minggu lalu dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

1. Presentasi kelas

Guru membangun pembelajaran dengan apersepsi mengenai perkembangan makhluk hidup.

2. Penyampaian materi

Guru meminta siswa untuk melihat gambar yang telah disiapkan dan menjelaskan mengacu pada metode peran yang telah dirancang.

3. Kuis

Setelah materi disampaikan dengan media gambar, siswa diminta untuk mengerjakan kuis. Guru mengingatkan agar siswa tidak mencuri jawaban saat mengerjakan.

4. Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi dalam kuis.

c. Kegiatan Penutup

Pada akhir kegiatan, siswa dan guru bersama-sama merangkum materi yang telah dipelajari. Di akhir pertemuan kedua dalam siklus kedua ini, siswa diberikan kembali soal yang telah disiapkan oleh peneliti untuk dikerjakan secara mandiri. Setelah menyelesaikan soal evaluasi, guru dan siswa melakukan doa bersama dan mengucapkan salam.

4.2.5 Ketuntasan Belajar Siswa (Individu) Pada Siklus II

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas pada siklus II dengan menerapkan Metode peran, tingkat keberhasilan belajar siswa secara individu dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 4.9 Hasil Analisis Tes Hasil Belajar IPA Siklus II

No	KKTP	Hasil <i>Posttest</i>	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1	71	24	5
2			
Jumlah		29 orang	

Dari hasil *posttest* pada siklus II, dapat dilihat bahwa dari total 29 siswa yang melakukan ujian, 24 siswa berhasil mendapatkan nilai di atas kriteria keberhasilan tujuan pembelajaran, yaitu ≥ 71 . Hal ini menunjukkan bahwa mereka telah memenuhi standar belajar yang diharapkan. Di sisi lain, terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai

di bawah kriteria keberhasilan tujuan pembelajaran, yaitu ≤ 71 , yang berarti mereka belum mencapai hasil belajar yang diinginkan..

Hasil posttest belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

NO	Nama	Nilai Pretest	KKTP	Keterangan
1	AL Fattasyah Harahap	81	71	Berkembang
2	Aldrich Faeyza Kurniawan	85	71	Berkembang
3	Anisa Yuhandani	73	71	Berkembang
4	Audri Agizar Rasha	76	71	Berkembang
5	Denis Adrian	71	71	Berkembang
6	Denis Yuliani	71	71	Berkembang
7	Juna Urhab	55	71	Mulai Berkembang
8	Kanahaya Sarya Ditra	73	71	Berkembang
9	Keisha Haura Salsabila	92	71	Berkembang sesuai harapan
10	Kayla Azahra	73	71	Berkembang
11	Khirani Hafizah	80	71	Berkembang
12	Kiswa AZ Zikra Syaukani	65	71	Mulai Berkembang
13	Lemuel Pierre Steven Hutapea	85	71	Berkembang
14	Muhammad Haikal Pratama	93	71	Berkembang sesuai harapan
15	Muhammad Rasyid A Sinulingga	87	71	Berkembang
16	Muhammad Rizky Fadillah	79	71	Berkembang
17	Naomi Camry	72	71	Berkembang
18	Natalitna Reh Malem Bangun	80	71	Berkembang
19	Qanita Dara Puspita	75	71	Berkembang
20	Rirish Chairisha Marbun	86	71	Berkembang
21	Shafeaa Alisha Inara	65	71	Mulai berkembang
22	Syamimi Nayaka Dewantara	70	71	Mulai berkembang
23	Zahra Putri Riandra	86	71	Berkembang
24	Saidina Ali Sande Tua Harahap	81	71	Berkembang
25	Afiqah Valerie Yusuf	83	71	Berkembang
26	Azahasyifa Madanisa	94	71	Berkembang sesuai harapan

27	Hilmi Salim	89	71	Berkembang
28	Sefania Darma Putri	92	71	Berkembang sesuai harapan
29	Iqlima Zhafira	62	71	Mulai berkembang
Nilai Rata-rata = 78,5 % KKTP 71				

Tabel 4.10 Hasil Analisis *Posttest* Belajar Siswa Siklus II

4.2.6 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Setelah memahami kemampuan masing-masing individu, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi kemampuan secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil belajar siswa di dalam satu kelas. Seorang siswa dianggap berhasil dalam belajar secara klasikal jika dalam kelas tersebut ada 78,5% siswa yang mencapai nilai minimum yang ditetapkan. Penghitungan kemampuan hasil belajar siswa secara keseluruhan dilakukan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Dengan demikian:

Siswa yang tuntas belajar yaitu:

$$P = \frac{\sum 24}{\sum 29} \times 100\%$$

$$P = 83\%$$

Sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar yaitu:

$$P = \frac{\sum 5}{\sum 29} \times 100\%$$

$$P = 17\%$$

Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel di bawah ini;

Tabel 4.11 Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II

Keterangan	Siklus II
------------	-----------

	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Jumlah Siswa Yang Tuntas	24	83%
Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	5	17%
Jumlah	29	100%

Dari data yang ada di tabel, dapat disimpulkan bahwa dari total 29 siswa, sebanyak 24 siswa atau (83%) telah mencapai nilai yang lebih tinggi dari Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sebaliknya, terdapat 5 siswa atau (17%) yang masih memiliki nilai sesuai dengan Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Dengan demikian, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan pada posttest siklus II masih tergolong tinggi..

4.2.6.1 Rata-rata hasil belajar siswa

Dari hasil di atas, maka dapat diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X = \frac{81+85+73+76+71+71+55+73+92+73+92+73+80+65+85+93+87+79+72+80+75+86+65+70+86+81+83+94+89+92+62}{29}$$

$$X = \frac{2274}{29}$$

$$X = 78,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata kelas V sebesar 78,5%, jadi dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas masuk dalam kategori tinggi

4.2.6.2 Tahap pengamatan (observasi)

Pengamatan di siklus II dilaksanakan oleh peneliti dengan bantuan guru kelas dan rekan sejawat, dimulai dari awal implementasi tindakan pembelajaran dalam

mata pelajaran IPA, khususnya mengenai perkembangan makhluk hidup dengan penggunaan media gambar. Observasi ini dijalankan selama proses belajar mengajar untuk menilai dua aspek, yaitu seberapa sukses guru dan siswa dalam belajar menggunakan media gambar. Berikut adalah rincian observasi yang dilakukan:

4. 2. 6. 3 Observasi aktivitas guru

Observasi yang dilakukan terhadap kegiatan guru bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan mengajar guru dan seberapa baik tindakan yang diambil sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dalam situasi ini, peneliti mengambil peran sebagai guru, sedangkan guru kelas berperan sebagai pengamat. Berikut adalah lembar observasi untuk aktivitas guru dalam proses belajar:

Tabel 4.12 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Pada Siklus II

No	Aspek yang di Observasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Mengadakan apersepsi				√	
2	Menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran				√	
3	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/Modul Ajar					√
4	Membentuk siswa dalam kelompok				√	
5	Menjelaskan petunjuk pengerjaan tugas di dalam kelompok					√
6	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan dalam pembuatan rantai makanan			√		
7	Menyampaikan materi dari pertanyaan yang di buat oleh siswa dalam tugas kelompoknya				√	
8	Menyampaikan materi dengan bahasa yang jelas dan sederhana			√		
9	Mengadakan evaluasi dan membuat rangkuman sesuai dengan model pembelajaran				√	
10	Menutup pembelajaran					√
Jumlah Skor		41				
Kategori nilai 82% :		Baik				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah hasil observasi}}{\text{jumlah butir pengamatan}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 82\%$$

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas V pada siklus II, hasil yang terlihat dalam tabel di atas mengindikasikan bahwa kegiatan penelitian selama pembelajaran pada siklus II mencapai lebih dari 75% dengan skor rata-rata sebesar 82%. Ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya berjalan dengan baik. Oleh karena itu, hasil observasi dari guru dapat dikategorikan sebagai sangat baik.

4. 2. 6. 4 Pengamatan aktivitas siswa

Pengamatan terhadap aktivitas siswa dilakukan untuk mengevaluasi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) siswa saat mengikuti pelajaran. Dalam observasi ini, teman sejawat peneliti atau guru kelas mengambil peran sebagai pengamat. Adapun aspek yang dinilai adalah sebagai berikut.:

Tabel 4.13 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Aspek yang di Observasi	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesiapan menerima pembelajaran					√
2	Mendengarkan penjelasan guru				√	
3	Pembentukan kelompok					√
4	Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok			√		
5	Kerjasama siswa dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok			√		
6	Mendengarkan guru dalam menyampaikan materi dari pertanyaan				√	

	yang telah dibuat oleh siswa					
7	Interaksi siswa dengan guru lewat kegiatan proses pembelajaran			√		
8	Keaktifan siswa dalam bertanya jawab dengan guru				√	
9	Mengerjakan soal evaluasi		√			
10	Suasana kelas saat proses pembelajaran berlangsung			√		
Jumlah skor		40				
Kategori nilai 80% :		Baik				

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{40}{50} \times 100$$

$$\text{Nilai Siswa} = 80\%$$

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus II, seperti yang terlihat di tabel di atas, menunjukkan bahwa kegiatan penelitian selama pembelajaran di siklus II telah mencapai 75%. Pada siklus II, nilai yang diperoleh adalah 80%. Ini berarti bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan tindakan telah berada pada tingkat yang baik.

4. 2. 6. 5 Refleksi

Analisis yang dilakukan di siklus II menghasilkan beberapa perubahan sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sudah sangat efektif dalam penerapan metode bermain peran, sehingga siswa dapat lebih memahami materi pelajaran.
- b. Dalam pelaksanaan siklus II, hasil kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan metode bermain peran tergolong baik.
- c. Selama kegiatan pembelajaran, siswa telah menunjukkan keseriusan dalam mengikuti instruksi dari guru dan mulai berani untuk menyampaikan pendapat.
- d. Berdasarkan evaluasi hasil belajar yang dilakukan, terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu sebanyak 5 orang. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar belum

mencapai 78,5%. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai kelas berada dalam kategori tinggi.

4. 3 Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

4. 3. 1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Data mengenai hasil belajar siswa secara individu diambil dari penelitian tindakan kelas pada siklus I dan siklus II. Ketuntasan belajar siswa secara individu dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.14 Hasil Analisis perbandingan tes hasil belajar IPA

No	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
1	7 Siswa	22 Siswa	11 Siswa	18 Siswa	24 Siswa	5 Siswa
Jumlah	26 Siswa					

Mengacu pada informasi yang terdapat di tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa selama pratest, 7 siswa berhasil dalam belajar secara mandiri, sedangkan 22 siswa lainnya tidak mencapai hasil yang diharapkan. Setelah penggunaan metode role playing pada siklus I, jumlah siswa yang berhasil naik menjadi 11, sedangkan yang tidak berhasil menjadi 18. Pada siklus II, ada 24 siswa yang mencapai keberhasilan dalam belajar dan hanya 5 siswa yang tidak berhasil.

4. 3. 1. 2 Perbandingan Hasil Ketuntasan Klasikal Belajar IPA

Setelah melakukan ringkasan ketuntasan belajar siswa secara individu, berikutnya ditampilkan hasil belajar siswa secara klasikal dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.15 Hasil Analisis perbandingan ketuntasan klasikal tes hasil belajar IPA

No	Keterangan	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Banyak Siswa	Persentase	Banyak siswa	Persentase	Banyak siswa	Persentase
1	Tuntas	7 Siswa	24 %	11 Siswa	38 %	24 Siswa	83 %
2	Tidak tuntas	22 Siswa	76 %	18 Siswa	62%	5 Siswa	17%
Jumlah		29 siswa	100%	29 siswa	100%	29siswa	100%

Dari tabel yang disajikan, dapat dilihat bahwa sebelum tindakan diambil, hanya 7 siswa yang memperoleh hasil belajar yang baik, mencakup 24%. Sebanyak 22 siswa lainnya, atau 76%, belum mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan pencapaian belajar belum memenuhi sasaran klasikal yang diinginkan, yaitu 75% dengan kategori hasil belajar yang tinggi. Setelah menerapkan metode role playing pada siklus pertama, hasil menunjukkan bahwa 11 siswa, yang setara dengan 38%, telah mencapai target, sedangkan 18 siswa, atau 62%, masih belum berhasil. Pada siklus kedua, hasilnya mengalami peningkatan dengan 24 siswa, atau 83%, dinyatakan berhasil, dan hanya 5 siswa, mencapai 17%, yang belum tuntas.

Dari hasil belajar di pretest, siklus I, dan siklus II, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada kemajuan dalam pencapaian belajar secara klasikal. Sesuai dengan target yang ditentukan oleh peneliti, yaitu 75%, capaian tuntas siswa pada siklus II adalah 78,5%. Oleh karena itu, penelitian ini dapat diselesaikan.

4. 3. 1. 3 Rata-Rata Hasil Belajar IPA

Untuk menilai efektivitas tindakan yang diambil dalam penelitian ini dan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, nilai rata-rata di kelas untuk pretest, siklus I, dan siklus II diperoleh seperti yang tertera dalam tabel berikut:

Tabel 4.16 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Rata-rata Tes Hasil Belajar IPA

No	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	32	55	83,5

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas pada saat pretest adalah 32. Setelah menerapkan metode di siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 55. Kemudian, dengan penggunaan media gambar di siklus II, nilai rata-rata kelas mencapai 83,5.

4. 3. 1. 4 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru Antar Siklus

Pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru memiliki tujuan untuk menilai seberapa baik kemampuan guru dalam proses pembelajaran, serta untuk melihat seberapa sesuai tindakan yang diambil dengan rencana yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru sementara guru kelas bertindak sebagai pengamat. Berikut adalah deskripsi lembar pengamatan aktivitas guru selama kegiatan belajar yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.17 Hasil Analisis Perbandingan Persentase Aktivitas Guru Antar Siklus

Keterangan	Nilai Maksimum	Siklus I	Siklus II
	Aktivitas Guru	Aktivitas Guru	Aktivitas Guru
Jumlah Nilai	50	24	41
Persentase	100%	48%	82%

Berdasarkan informasi yang sudah dikumpulkan, bisa disimpulkan bahwa di siklus I, persentase kegiatan guru tercatat sebesar 48%. Namun, di siklus II, angka ini meningkat secara signifikan mencapai 82%, yang dinilai sangat baik.

4. 3. 1. 5 Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa dari Siklus ke Siklus

Data yang diperoleh dari pengamatan aktivitas siswa di siklus I dan siklus II menunjukkan ada perkembangan. Di siklus I, aktivitas siswa teramati mencapai 55%, sementara di siklus II, angkanya meningkat menjadi 83,5%. Hal ini menunjukkan terjadinya kemajuan dari siklus I ke siklus II. Untuk informasi lebih lanjut tentang kemajuan dalam observasi aktivitas guru, silakan lihat tabel di bawah ini.

Tabel 4.18 Hasil Analisis Perbandingan Persentase Aktivitas Siswa Antar Siklus

Keterangan	Nilai Maksimum	Siklus I	Siklus II
	Aktivitas Siswa	Aktivitas Siswa	Aktivitas Siswa
Jumlah Nilai	50	28	40
Persentase	100%	55%	83,5%

Berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama, persentase aktivitas siswa berada di angka 55%. Sebaliknya, pada siklus kedua, persentase tersebut meningkat menjadi 83,5% dan sudah dikategorikan baik.

4. 4 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, yang terbagi dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dan melewati beberapa

tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan yang terdapat pada siklus kedua adalah perbaikan dari siklus pertama.

Data yang diperoleh dari penelitian ini mencakup penilaian berupa nilai hasil belajar IPA, yang didapat dari observasi dengan menggunakan lembar aktivitas baik untuk guru dan siswa. Hasil dari kedua siklus ini digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar IPA dengan menerapkan metode peran dalam kelas V SD Kartika I. 1 Medan.

Nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa pada kelas V SD Kartika I. 1 Medan di pra siklus adalah 32. Selanjutnya, setelah metode peran diperkenalkan, rata-rata hasil belajar IPA pada siklus I meningkat menjadi 55.

Lebih jauh, tingkat kelulusan siswa juga mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal. Ada 7 siswa yang memenuhi kriteria belajar atau memperoleh nilai di atas standar yang telah ditentukan, yaitu 24%. Setelah tindakan di siklus I, jumlah siswa yang lulus belajar naik menjadi 11 atau 38%. Dengan kriteria kelulusan yang ditetapkan sebesar 71%, siklus I belum memenuhi harapan. Oleh karena itu, siklus II dilanjutkan dengan metode yang sama, yaitu peran dalam pembelajaran IPA.

Pada siklus II, rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V meningkat menjadi 78%, dan jumlah siswa yang lulus mencapai 24 orang atau 83,5%. Dengan demikian, penerapan metode peran terbukti bisa meningkatkan hasil belajar IPA siswa di kelas V SD Kartika I. 1 Medan, terlihat dari perbandingan hasil belajar dari pra tindakan hingga siklus II yang menunjukkan kemajuan.

Selain hasil yang telah dijelaskan, penerapan metode peran juga berhasil meningkatkan aktivitas belajar bagi guru dan siswa selama pelajaran IPA. Dalam observasi awal, guru menyampaikan materi dengan cara ceramah dan terkadang mengajukan pertanyaan, namun tampak kurang mendorong siswa untuk berpartisipasi, sehingga dominasi pembelajaran lebih terlihat pada guru.

Di sisi lain, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru juga tampak kurang. Beberapa siswa terlihat melakukan aktivitas lain

seperti bernyanyi, berbincang dengan teman, sehingga menoleh, tidur, menggambar, berdiri, atau berjalan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Namun, setelah media gambar diperkenalkan pada siklus I, partisipasi siswa di setiap siklus meningkat.

Di siklus II, hampir semua siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun emosional. Terutama setelah guru menggunakan media gambar yang lebih menarik, siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Ketika mengerjakan soal mandiri yang diberikan oleh guru, siswa melakukannya dengan serius.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas V SD Kartika I. 1 Medan melalui penerapan metode peran. Bukti dari hal ini nampak pada perubahan yang terjadi dalam hasil belajar siswa pada pelajaran IPA.

BAB V

SIMPULAN,IMPLIKASI,DAN SARAN

5. 1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan penjelasan dari hasil penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode bermain peran berpotensi meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran IPA terkait topik Rantai Makanan. Hal ini terbukti dari persentase kelulusan belajar secara keseluruhan dan nilai rata-rata siswa. Pada pratest, hanya 24% siswa yang lulus dengan rata-rata 32. Namun, pada siklus I, persentase kelulusan meningkat menjadi 38%

dengan total rata-rata 55. Di siklus II, tingkat kelulusan klasikal naik menjadi 78,5% dengan rata-rata 83,5.

2. Kemampuan guru dalam mengajar IPA dengan topik Rantai Makanan melalui metode bermain peran menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Ini dapat dilihat dari rata-rata persentase skor aktivitas guru yang mencapai 48% dengan kategori cukup di siklus I. Di siklus II, skor ini meningkat menjadi 82% dengan kategori sangat baik.

3. Partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA mengenai topik Rantai Makanan yang menerapkan metode bermain peran juga bertambah baik di setiap siklus. Rata-rata persentase skor aktivitas siswa di siklus I adalah 38% dengan kriteria cukup, sedangkan di siklus II mengalami peningkatan menjadi 78,5% dengan kriteria baik.

5. 2 Implikasi

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi Rantai Makanan. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran yang dipilih dengan baik dapat memberikan dampak positif bagi proses belajar. Oleh karena itu, implikasi penelitian ini mencakup:

1. Bagi siswa, penerapan metode bermain peran membawa dampak yang baik. Banyak siswa yang sebelumnya tidak aktif menjadi lebih terlibat setelah metode ini diterapkan. Perbaikan hasil belajar siswa terlihat dari nilai individu dan kelulusan klasikal yang meningkat di setiap siklus.
2. Bagi guru, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPA dapat dijadikan alternatif yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi sekolah, penggunaan metode bermain peran dapat membantu memperbaiki hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA dengan fokus pada Rantai Makanan, yang dapat berkontribusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut dibandingkan dengan sekolah lainnya secara umum.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Sekolah sebaiknya mempertimbangkan penggunaan metode bermain peran dalam materi Rantai Makanan, mengingat terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Siswa, khususnya yang berada di kelas V SD Kartika I. 1 Medan, diharapkan lebih giat belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka. Dengan semangat yang lebih aktif, kreatif, dan antusias, diharapkan hasil belajar juga akan lebih maksimal.
3. Bagi guru, penting untuk mengembangkan keterampilan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain peran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa agar profesionalisme guru terbangun dan partisipasi siswa dalam proses belajar meningkat.
4. Untuk peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai metode bermain peran dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatolah, Indah Nur Aziza, Yonada Viossa Kisda, Aisyah Septarina, Anzela Ravika, and Ines Tasya Jadidah. 2023. 7 Jurnal Basicedu “Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV.” doi:10.31004/basicedu.v7i6.6372.
- Darinda sofia tanjung,S.Pd., M.Pd. 2024. *BUKU PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Medan: SONPEDIA PUBLISHING INDONESIA.
- Dr. Tedi Priatna, M. AG. 2015. A psicanalise dos contos de fadas. Tradução Arlene Caetano *Buku Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA BANDUNG.
- Dr Frikson Jony Purba.,S.si., M.Pd. 2025. *BUKU PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. KEBUMEN,JAWA TENGAH: PT Baca disini Media Internasional.
- ISTARA. 2023. *BUKU 58 MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*. Medan: MEDIA PERSADA.
- Kurnia, Ira Restu, Sri Hartinah Pasha Caroline, and Sarah Saripah. 2021. “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS.” *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 2(02): 1–7. doi:10.37366/jpgsd.v2i02.898.
- Lubis, Novita Maharani. 2019. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) T.A 2018/2019.” *Angewandte Chemie International* 6(11): 1–61.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. 2022. “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan.” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2(1): 1–8.
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.
- Sukman. 2020. “Peningkatan Kemampuan Guru Pai Dalam Menyusun Laporan Penelitian Tindakan Kelas (Studi Pada Mgmp Kabupaten Lombok Barat).” *el-HIKMAH Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam* 14(2): 141–58.