

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI RANTAI MAKANAN MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SD INPRES WOUI KECAMATAN OBI TIMUR KABUPATEN HALMAHERA SELATAN

Sufri Saleh¹
Yetni Marlina²
Mammy Boriri³
STKIP Kie Raha

Abstrak: Penelitian ini juga dilakukan di Sekolah Dasar (SD) Inpres Wooi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, dan pengukuran tes dan dokumentasi dalam pendekatan PTK. Dalam menganalisis data penelitian, peneliti menggunakan Paparan data, pengelolaan data dan penarikan kesimpulan. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini, bahwa nilai yang diperoleh siswa pada siklus I adalah bahwa dari 23 siswa yang mencapai nilai gagal sebanyak 4 siswa. Dan siswa yang memiliki nilai standar (kurang) sebanyak 19 siswa. Hal ini berarti kemampuan yang dimiliki siswa secara umum mencapai nilai standar minimum ke bawah dengan pencapaian nilai ketuntasan belajar siswa di kelas adalah 68,70%. Sedangkan siklus II, bahwa dari 23 siswa yang mencapai nilai yang baik sebanyak 13 siswa. Dan siswa yang memiliki nilai cukup sebanyak 7 siswa. Hal ini berarti kemampuan yang dimiliki siswa secara umum mencapai nilai standar yang baik dengan pencapaian nilai ketuntasan belajar siswa di kelas adalah 87,83%. Berdasarkan temuan peneliti dari hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan, ternyata pembelajaran IPA pada materi rantai makanan dengan menggunakan metode *role playing* perlu dapat perhatian dan dikembangkan, karena berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. Berdasarkan temuan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa (1) Melalui penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA khususnya materi rantai makanan siswa kelas IV SD Inpres Wooi dapat mampu menumbuhkan aktivitas dan minat siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada hasil partisipasi aktivitas siswa selama pembelajaran yang menunjukkan peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. (2) Pembelajaran IPA khususnya materi rantai makanan siswa kelas IV SD Inpres Wooi dengan menggunakan metode *role playing* dapat menunjukkan hasil yang baik, hal ini terlihat dari nilai rata-rata perolehan tiap siklus. Dimana pada pra siklus nilai rata-ratanya 54,91 dalam kategori gagal yang meski demikian ketika siklus I juga dalam kategori tuntas tetapi beberapa siswa belum memiliki peningkatan prestasi belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dengan persentase sebesar 68,70. Namun, ketika pada siklus II prestasi belajar dalam mengikuti pembelajaran berubah pada sisi yang signifikan yaitu sebesar 87,83.

Kata kunci: *Role Playing, Hasil Belajar*

PENDAHULUN

Pendidikan merupakan usaha mengembangkan potensi diri melalui sadar agar manusia dapat proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh

masyarakat. Aktivitas pelaksanaan pendidikan formal, tercermin dalam salah satu proses pembelajaran. Proses pembelajaran sebagai aktivitas pendidikan dalam bentuk yang paling sederhana yang selalu melibatkan siswa dan guru. Dalam proses pembelajaran kedua belah pihak akan saling berkomunikasi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Pemerintah telah mencanangkan UU RI No. 14 Thn. 2005 tentang guru dan dosen. Undang-undang tersebut menuntut penyesuaian peyelenggaraan pendidikan dan pembinaan guru agar guru menjadi profesional. Guru dituntut untuk memenuhi standar minimal seorang profesional. Agar seorang guru menjadi profesional, guru harus memiliki kompetensi pedagogi, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial.

Dalam menyingkapi isi undang-undang di atas, maka guru memiliki sosok yang diposisikan sebagai sosok terdepan dan posisi sentral di dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Guru memiliki tanggung jawab besar dalam mengelola bahan pengajaran. Lebih dari itu, guru harus mampu untuk

memilih metode yang akan dipakai dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Konteks demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya diajak untuk belajar tentang materi secara rasional dan kognitif, tetapi juga diajak untuk belajar dan berlatih dalam konteks dan situasi yang sesungguhnya dalam suasana yang dialogis, interaktif, menarik, dan menyenangkan. Dengan cara demikian, siswa tidak akan terpasung dalam suasana pembelajaran yang kaku, menonton, dan membosankan

Guru dalam melaksanakan tugasnya dan menaati semua aktifitas yang akan dilaksanakan tidaklah mudah karena membutuhkan banyak waktu untuk mengatur strateginya agar merancang prioritas programnya mengarah pada sasaran dan tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Tugas dan tanggung jawab guru bukan hanya mendidik dan mengajar tetapi juga mengembangkan kualitas siswa melalui moralitas dalam kegiatan pembelajaran. Ukuran kinerja guru

terlihat dari rasa tanggung jawabnya menjalankan amanah, profesi yang diembannya, dan rasa tanggung jawab moral dipundaknya. Semua itu akan terlihat pada kepatuhan dan loyalitasnya dalam menjalankan tugas guru di dalam kelas dan tugas pendidik diluar kelas. Sikap ini disertai pulah rasa tanggung jawabnya mempersiapkan segala perlengkapan pengajaran sebelum melaksanakan proses pembelajaran.

Selain itu, guru juga sudah mempertimbangkan metode yang akan digunakan, termasuk alat media pendidikan yang akan dipakai, serta alat penelitian apa yang akan digunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran hingga pada tingkat evaluasi guna menentukan sejauh mana tugas seorang guru dalam meningkatkan kompetensinya. Ketaatan guru dan tugas guru dari hari ke hari, minggu ke minggu, dan tahun ke tahun terus di tingkatkan. Guru mempunyai komitmen untuk meningkatkan hasil belajar, tanpa itu guru akan kerdil ilmu pengetahuan, akan tetapi tertinggal akselerasi zaman yang semakin tidak menentu. Apalagi

pada kondisi saat ini semua serba cepat, serta dinamis, dan serba kompetitif.

Masih rendahnya hasil belajar IPA disebabkan oleh masih dominannya skill menghafal daripada skill memproses sendiri pemahaman suatu materi. Selama ini, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih tergolong sangat rendah. Hal ini dapat dilihat pada sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran tidak fokus dan ramai sendiri.

Faktor minat itu juga dipengaruhi oleh adanya metode mengajar yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Metode yang konvensional seperti menjelaskan materi secara abstrak, hafalan materi dan ceramah dengan komunikasi satu arah, yang aktif masih didominasi oleh pengajar, sedangkan siswa biasanya hanya memfokuskan penglihatan dan pendengaran. Kondisi pembelajaran seperti inilah yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif. Disini guru dituntut untuk pandai menciptakan

suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kembali berminat mengikuti kegiatan belajar.

Setiap proses belajar dan mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, alat, dan metode, serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, metode pembelajaran sangat penting sebab dengan adanya metode pembelajaran, bahan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Masalah-masalah yang diduga menjadi penyebab rendahnya tingkat hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA materi rantai makanan memerlukan metode yang inovatif untuk suatu kegiatan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang diduga mampu mewujudkan situasi pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, efektif, dan

menyenangkan adalah metode *Role Playing*. Dalam metode ini, guru berusaha memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan masing-masing di dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks. Guru juga memberikan pengalaman kepada siswa berupa stimulus melalui pembelajaran terpadu dengan menggunakan proses yang saling berkaitan dalam situasi dan konteks komunikasi alamiah senyatanya.

Melalui penggunaan metode dalam pembelajaran, para siswa akan lebih mampu menumbuhkembangkan potensi intelektual, sosial, dan emosional yang ada dalam dirinya, sehingga kelak mereka mampu berkomunikasi dan berinteraksi sosial secara matang, arif, dan dewasa. Selain itu, mereka juga akan terlatih untuk mengemukakan gagasan dan perasaan secara cerdas dan kreatif, serta mampu menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya dalam menghadapi berbagai persoalan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas tersebut merupakan penelitian kualitatif, meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif, di mana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata. Lebih tepatnya, rancangan penelitian seperti itu dapat disebut penelitian ini yang berorientasi pada pemecahan masalah, karena sesuai dengan aplikasi tugas guru dalam memecahkan masalah pembelajaran atau dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran (Tika, 2005: 4)

Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelas atau bersama-sama orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

Pendekatan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kualitatif, sebab dalam melakukan tindakan kepada subjek penelitian, yang sangat diutamakan adalah mengungkap makna, yakni makna dan proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi, kegairahan dan prestasi belajar melalui tindakan yang dilakukan guru, dengan ciri-ciri pendekatan yaitu; menggunakan latar alamiah, bersifat deskriptif, lebih mementingkan proses daripada hasil, induktif, dan makna merupakan hal yang esensial.

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Wooi selama 3 (tiga) bulan yaitu sejak bulan Maret sampai dengan bulan Juni. Hal ini peneliti lakukan dengan pertimbangan bahwa sebagai anak daerah yang berdekatan dengan lokasi penelitian. Peneliti memilih tempat tersebut, agar seluruh sumber data dapat dengan mudah diperoleh dalam pelaksanaan penelitian ini.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Inpres Wooi. Oleh sebab itu, subjek

yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Wooi yang berjumlah 23 siswa yang terhimpun dalam satu rombongan belajar.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dengan menggunakan tiga (3) cara yaitu:

1. Wawancara, dalam teknik ini peneliti mengadakan wawancara langsung dengan staf pengajar yang sedang bertugas mengajar di kelas IVSD Inpres Wooi.
2. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini dengan menggunakan tiga (3) cara yaitu :
3. Wawancara, dalam teknik ini peneliti mengadakan wawancara langsung dengan staf pengajar yang sedang bertugas mengajar di kelas IVSD Inpres Wooi.

Analisis data penelitian ini adalah proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstrasikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional sesuai dengan tujuan penelitian serta mendeskripsikan data hasil penelitian itu dengan menggunakan tabel sebagai

alat bantu untuk memudahkan dalam menginterpretasikan. Kemudian data hasil penelitian pada masing-masing tabel tersebut diinterpretasikan (pengambilan makna) dalam bentuk naratif (uraian) dan dilakukan penyimpulan.

1. Paparan data adalah proses pengumpulan atau penyajian data secara lebih sederhana dalam bentuk tabel untuk diinterpretasikan dalam bentuk naratif.
2. Pengolahan data adalah proses penyerderhanaan data hasil penelitian yang dilakukan melalui proses seleksi, pengelompokkan data sesuai dengan tujuan penelitian dan penghitungan data mentah menjadi informasi yang bermakna.
3. Penyimpulan adalah proses pengambilan intisari dari keseluruhan paparan atau penyajian data yang telah dideskripsikan untuk diformulasikan dalam bentuk kalimat yang singkat dan padat sebagai jawaban terhadap tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan peneliti bahwa aktivitas belajar siswa melalui metode *role playing* menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan

pembelajaran IPA yang bersifat konvensional yang hanya menekankan pada latihan-latihan soal. Karena dalam pembelajaran dengan metode *role playing* siswa aktif membangun sendiri pengetahuannya.

Setelah menggunakan metode *role playing* siswalah yang banyak mendominasi pembelajaran. Guru hanya berpesan sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran. Karena siswalah yang membangun sendiri pengetahuan barunya dengan bekal pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ausubel yang menyatakan bahwa faktor yang paling penting yang mempengaruhi belajar yaitu apa yang diketahui siswa, guru harus meyakinkannya dalam mengajar.

Berdasarkan hasil analisis terhadap prestasi belajar siswa dalam pembelajaran pada materi rantai makanan setelah adanya metode *role playing* mengalami peningkatan dibanding sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari skor evaluasi yang terus

meningkat dari siklus ke siklus. Untuk lebih jelasnya hasil perolehan skor rata-rata prestasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Perbandingan Frekuensi Pra Siklus, Siklus I dan II

Interval Nilai	Frekuensi Pra Siklus	Frekuensi Per Siklus		Kualifikasi Nilai
		Siklus I	Siklus II	
91 – 100	0	0	0	Memuaskan
81 - 90	0	0	13	Baik
71 - 80	0	0	7	Cukup
61 - 70	7	19	3	Kurang
≤ 60	16	4	0	Gagal
Jumlah	23	23	23	

Salah satu temuan pada penelitian ini bahwa pembelajaran IPA materi rantai makanan melalui metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil observasi dilakukan oleh peneliti pada awal pembelajaran melalui lembar observasi yang mereka kerjakan, pada umumnya siswa kesulitan mengkomunikasikan jawaban mereka dengan baik. walaupun secara keseluruhan sebetulnya mereka dapat menyelesaikan soal-soal dalam Lembar Kerja Siswa tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget yang menyatakan bahwa pengetahuan itu dibangun dalam pikiran anak. Pendapat

tersebut diperkuat oleh Ausubel yang menyatakan bahwa faktor yang paling penting yang mempengaruhi belajar yaitu apa yang diketahui siswa, guru harus meyakinkannya dalam mengajar. Berdasarkan temuan peneliti dari hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan, ternyata pembelajaran IPA pada materi rantai makanan dengan menggunakan metode *role playing* perlu dapat perhatian dan dikembangkan, karena berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa

KESIMPULAN

Banyak hal yang telah dikemukakan mengenaipeningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Wooi dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *role playing*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa :

1. Melalui penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA khususnya materi rantai makanansiswa kelas IV SD Inpres Wooi dapat mampu menumbuhkan aktivitas dan minat siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada hasil partisipasi aktivitas siswa selama pembelajaran yang menunjukkan

peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya.

2. Pembelajaran IPA khususnya materi materi rantai makanan siswa kelas IV SD Inpres Wooi dengan menggunakan metode *role playing* dapat menunjukkan hasil yang baik, hal ini terlihat dari nilai rata-rata perolehan tiap siklus. Dimana pada pra siklus nilai rata-ratanya 54,91 dalam kategori gagal yang meski demikian ketika siklus I juga dalam kategori tuntas tetapi beberapa siswa belum memiliki peningkatan prestasi belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dengan persentase sebesar 68,70. Namun, ketika pada siklus II prestasi belajar dalam mengikuti pembelajaran berubah pada sisi yang signifikan yaitu sebesar 87,83. Dengan demikian, melalui penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPA memberikan dampak yang positif, baik hasil yang berupa nilai maupun aktivitas dan minat belajar siswa yang semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto S. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

- Anas Sudijono, 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Djohar, 1990. *Pendidikan Sains*. Yogyakarta: FMIPA UNY
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah, S.B. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hassanuddin W.S. 2009. *Drama: Karya dalam Dua Dimensi*. Bandung: Angkasa
- Mahardhika, Z. 2008. *Bermain Peran Ciptakan Karya*. Diakses pada 31 Januari 2016
<http://www.infokomunitas.com/ind>.
- Yuniarti, F. 2007. *Pengaruh Metode Pengajaran Alam Sekitar terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Sains Siswa Kelas V SLB.D YPAC*
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Siti Mahmudah, 2008, *Perubahan Perilaku Kebersihan Diri Paska Pelatihan Motorik Halus di SLB/C Dharma Wanita Lebo*
<http://www.infokomunitas.com/inde>.
- Herman J. Waluyo. 2006. *Pengkajian dan Apresiasi Bermain*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Paul Suparno. (2007). *Kajian dan Pengantar Kurikulum IPA SMP & MTS*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma