

# CERDAS MENDIDIK

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/cm>

## UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 6 MUATAN PELAJARAN IPA MATERI GERAKAN-GERAKAN BUMI, BULAN, DAN MATAHARI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Tri Budi Astuti<sup>1</sup>, Ervina Eka Subekti<sup>2</sup>, Puji Rahayu Fitriani<sup>3</sup>

[tribudiasuti44@gmail.com](mailto:tribudiasuti44@gmail.com) , [ervinaeka@upgris.ac.id](mailto:ervinaeka@upgris.ac.id) , [fitriani pujirahayu@gmail.com](mailto:fitriani pujirahayu@gmail.com)

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar muatan pelajaran IPA materi gerakan-gerakan bumi, bulan dan matahari melalui model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas 6 SD Negeri 1 Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2021/2022. Subyek penelitian adalah kelas VI dengan jumlah siswa 18 dilakukan tindakan melalui tindakan awal siklus I dilanjutkan tindakan siklus II. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui 2 siklus. Pengumpulan data untuk proses pembelajaran siswa melalui observasi pengamatan siswa pada tindakan awal siklus I dan siklus II. Pengumpulan data untuk hasil pengamatan aktivitas guru melalui observasi teman sejawat pada tindakan siklus I dan siklus II. berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar pada tiap-tiap siklus. Untuk siswa tuntas berjumlah 4 siswa pada pra siklus, meningkat menjadi 14 siswa pada siklus 1 atau 350% dan meningkat menjadi 18 siswa pada siklus II atau 450%. Siswa belum tuntas pada pra siklus berjumlah 14 siswa, menurun menjadi 4 siswa pada siklus I dan pada siklus II semua siswa tuntas dalam belajar. Nilai tertinggi dari 85 dari pra siklus meningkat menjadi 90 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 100 pada siklus II. Nilai terendah dari pra siklus 35 meningkat menjadi 65 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 75 pada siklus II. Nilai rata-rata 62,8 pada pra siklus meningkat menjadi 77,5 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 87,2 pada siklus II.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, IPA, *Role Playing*

---

### History Article

Received 07-07-2022

Approved 20-01-2023

Published 20-01-2023

### How to Cite

Arum Sabandini, Anggi., Widyaningrum, Ari., Adhi Prasetyo, Singgih. (2022). Analisis Karya Kolase Dengan Pola Gambar Ulat Dan Kupu-Kupu SD N Gayamsari 02 Semarang. **Jurnal Cerdas Mendidik**. 1(2). 15-21

---

### Coressponding Author:

Universitas PGRI Semarang

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu indikator bagi berkembangnya suatu negara. Jika dalam suatu negara pendidikan semakin baik, maka dapat dikatakan negara itu juga semakin baik. Selama ini produk pendidikan merupakan tulang punggung dari kelangsungan hidup suatu bangsa. Dengan demikian Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidikan dan perkembangan masa depan sebagai generasi penerus.

Meskipun diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarannya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada problematika klasik, dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagian sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu dari mana harus diawali. Usaha pembaharuan yang ditempuh pemerintah adalah kegiatan pengembangan kurikulum dengan menerapkan orientasi kompetensi, yaitu Kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Walaupun demikian, mata pelajaran ini terus menerus selalau menjadi bahan kajian. Hal tersebut sejalan dengan kenyataan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa cenderung kurang optimal, dan banyak masalah yang dihadapi siswa dalam mempelajarinya. Bahkan sampai saat ini sering terdengar bahwa pelajaran IPA adalah pelajaran yang banyak mengandung predikat sulit, rumit, sukar, membosankan, dan menakutkan (Imanuel, S. A. 2015)

Kemendikbud (2019), mendata nilai rata-rata ujian di wilayah Jawa Tengah pada tingkat SD, SMP, dan SMA periode 2017-2019. Data dari kemendikbud menemukan bahwa rata-rata ujian yang paling rendah pada tingkat SD dan SMP terletak pada pelajaran Matematika disusul IPA, dan Bahasa Indonesia. Rerata nasional nilai ujian tahun 2019 untuk Matematika 48,79, IPA 48,79, dan Bahasa Indonesia 65,59. Capaian rata-rata nasional ujian pada tahun 2017 rerata nilai 54,54, tahun 2018 rerata nilai 51,84, dan tahun 2019 rerata nilai 52,82.

Yuri Belfali dalam Fauziah, S. L. (2022) *Head of The Early Childhood and School Division, Directorate of Education and Skill OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development)* mengatakan Indonesia telah melakukan extra effort, tidak hanya untuk memberikan akses layanan pendidikan kepada lebih banyak anak-anak, sekaligus tetap mempertahankan kualitas pendidikan. Ia mengatakan Indonesia telah melakukan extra effort, tidak hanya untuk memberikan akses layanan pendidikan kepada lebih banyak anak-anak, sekaligus tetap mempertahankan kualitas pendidikan.

Hasil studi PISA 2018 yang dirilis oleh OECD menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam membaca, meraih skor rata-rata yakni 371, dengan rata-rata skor OECD yakni 487. Kemudian untuk skor rata-rata matematika mencapai 379 dengan skor rata-rata OECD 487. Selanjutnya untuk sains, skor rata-rata siswa Indonesia mencapai 389 dengan skor rata-rata OECD yakni 489.

Beberapa temuan menarik yang disampaikan Yuri saat memaparkan capaian PISA 2018, di antaranya adalah bahwa Indonesia berada pada kuadran *low performance* dengan *high equity*. Kemudian, ditemukan juga bahwa gender gap in performance ketimpangan performa belajar antara perempuan dan laki-laki tidak besar. Siswa perempuan lebih baik dari siswa laki-laki dalam semua bidang di PISA.

Kondisi diatas menunjukkan kepada kita bahwa pembelajaran IPAdi Sekolah Dasar masih terdapat banyak masalah, baik dari segi siswa, metode penyampaian, maupun SDM-nya. Menurut pengamatan mereka pula, bahwa dalam pembelajaran dikelas, dominasi guru sangat menonjol. Disinyalir para guru selalu mengejar target pencapaian tuntutan kurikulum sehingga proses penyampaian materi pada mata pelajaran ini kepada siswa dipadatkan dan dikemas dengan cara yang kurang menarik, serta tidak ditunjang dengan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.

Adalah satu keharusan bagi guru untuk selalu melakukan inovasi manakala ada ketidak nyamanan dalam pembelajaran. Hal ini dialami oleh rata-rata siswa Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Kemiri Kecamatan Mojosongo, Boyolali, kelas VI semester 2, pada tahun pelajaran 2021/2022 manakala mereka memahami dan mengerjakan soal tentang gerakan gerakan bumi, bulan, dan matahari. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswaserta memotivasi siswa untuk berfikir kreatif dan bersikap aktif dalam belajaryaitu dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat seluruh siswa aktif dan memahami pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu melalui penerapan metode *role playing*.

Alasan pemilihan metode *role playing* karena melalui metode ini siswa dilibatkan secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Kejenuhan dan kebosanan siswa dapat teratasi melalui peran yang dimainkan. Minat siswa dalam pembelajaran IPA dapat terakomodasi saat bermain peran. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara mental yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat, sehingga menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dan dapat membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif serta siswa mampu untuk mengidentifikasi situasidi dunia nyata. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya (Hamalik dalam Hariani, 2019).

Menurut Hamdayama (2014: 191) mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran Role Playing antara lain: Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, serta permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Muatan Pelajaran IPA Materi Gerakan-gerakan Bumi, Bulan, dan Matahari Melalui Model Pembelajaran *Role Playing*”

## METODE

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali pada siswa kelas 6 semester II tahun pelajaran 2021/2022. Prosedur penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Tiap siklus terdiri dari: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*Action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara yaitu mengajukan sejumlah pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan proses pembelajaran menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan. Observasi yaitu mengumpulkan data dengan mengamati proses pembelajaran siswa. Tes yang berupa tes tertulis tentang materi gerakan-gerakan bumi, bulan, dan matahari pada setiap siklus. Dokumentasi berupa administrasi pembelajaran dan daftar nilai.

Untuk memperoleh data diperlukan instrumen penelitian berupa: 1) Pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan proses pelaksanaan pembelajaran. 2) Lembar observasi, berupa lembar pengamatan tentang proses belajar materi perubahan wujud benda pada setiap siklus. 3) Butir soal untuk tes tertulis tentang hasil belajar KI-3 dan KI-4 siswa materi gerakan-gerakan bumi, bulan, dan matahari pada setiap siklus.

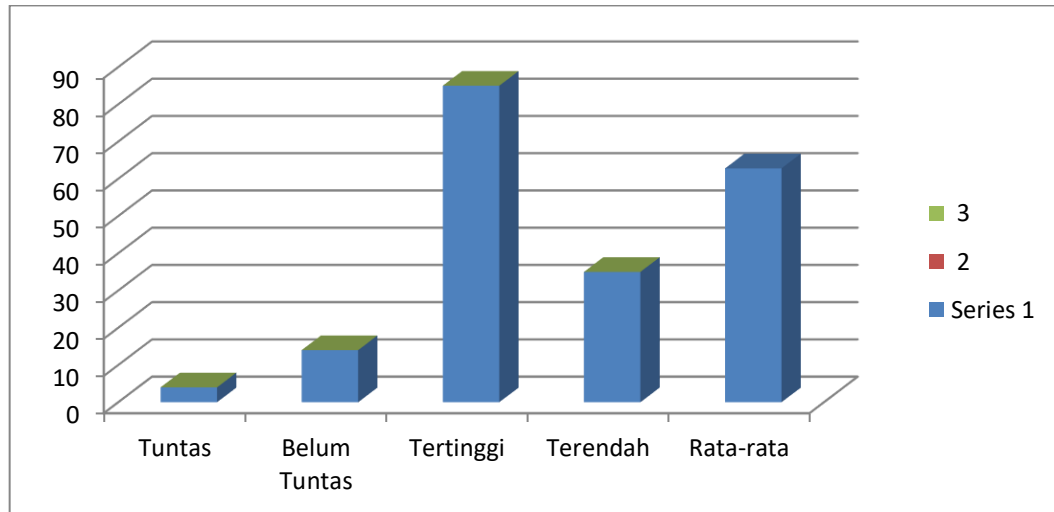
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa berhubungan dengan pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini merupakan tindakan peneliti (guru/penulis) yang secara langsung melaksanakan proses penelitian, mulai dari perencanaan pembelajaran, kegiatan utama dan kegiatan pemantapan yang berhubungan dengan materi gerak-gerakan bumi, bulan dan matahari. Setiap konsep disajikan melalui dua siklus, yaitu siklus I, dan siklus II. Pada siklus I disajikan materi gerak-gerakan bumi, bulan dan matahari secara keseluruhan yang selanjutnya dilakukan evaluasi, baik dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun aktivitas siswa yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Apabila hasil evaluasi pada siklus I masih menunjukkan hasil yang kurang baik, maka dilakukan perbaikan pada siklus II yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan hasil evaluasi siklus I. Apabila dalam siklus II masih juga terdapat kelemahan-kelemahan, maka dilakukan perbaikan lagi pada siklus III sampai hasil evaluasi menunjukkan kriteria untuk mencapai pembelajaran tuntas. Aktivitas pengamatan setiap siklus untuk penampilan mengajar guru maupun aktivitas belajar siswa menggunakan lembar pengamatan (observasi) yang sama.

Penelitian dilakukan setelah melihat hasil dari tindakan awal (prasiklus) kondisi proses belajar mengajar belum baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap keaktifan, kerjasama, kreatifitas, inisiatif, minat, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Demikian juga nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA oleh siswa kelas VI semester

2 tahun pelajaran 2021/2022 masih rendah. Hasil tersebut dapat dilihat pada nilai tes pada Standar Kompetensi:Memahami matahari sebagai pusat tata surya dan interaksi bumi dalam tata surya. Hal tersebut terjadi juga pada hasil pengamatan pada proses pembelajaran terhadap keaktifan, kerjasama, inisiatif, kreatifitas, minat, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran pada kegiatan tindakan awal: 1) untuk proses belajar mengajar, keaktifan, kerja sama, kreatifitas, inisiatif, dan motovasi rata-rata sedang. 2) untuk hasil belajar, jumlah siswa tuntas 4 atau 22,22 %, belum tuntas 14 atau 77,77 %, nilai terendah 35, rata-rata 62,8.



**Grafik.1.** Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pra siklus

Pada kondisi akhir setelah peneliti melakukan setiap tahap tindakan baik pada tindakan siklus I diharapkan ada peningkatan terhadap proses belajar mengajar yang dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap keaktifan, kerjasama, kreatifitas, inisiatif, minat, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran dan hasil prestasi belajar dari hasil ulangan harian untuk jumlah siswa tuntas, belum tuntas, nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata nilai pada mata pelajaran IPA kelas VI semester 2 SD Negeri 1 Kemiri tahun pelajaran 2021/2022. Demikian juga setelah tindakan siklus II dilakukan diharapkan ada peningkatan terhadap proses belajar mengajar yang dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap keaktifan, kerjasama, kreatifitas, inisiatif, minat, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran dan hasil prestasi belajar dari hasil ulangan harian untuk jumlah siswa tuntas, belum tuntas, nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata nilai yang lebih baik pada maple IPA kelas VI semester 2 SD Negeri 1 Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2021/2022 dengan penerapan model pembelajaran Role Playing.

Pada kenyataan di lapangan bahwa kondisi proses belajar mengajar belum baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap keaktifan, kerjasama, inisiatif, kreatifitas, minat, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Demikian juga nilai hasil belajar siswa untuk hasil ulangan harian pada jumlah siswa tuntas, belum tuntas, nilia tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata pada mata pelajaran IPA oleh siswa kelas VI semester 2 tahun pelajaran 2021/2022 masih rendah.

Tentang masalah belum baik kondisi belajar mengajar, dalam hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan terhadap keaktifan, kerjasama, inisiatif, kreatifitas, minat, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran rendah, dan hasil belajar siswa dalam hal Ini dapat dilihat

dari hasil ulangan harian pada jumlah siswa tuntas, belum tuntas, nilai tertinggi, nilai terendah, dan rata-rata nilai pada mata pelajaran IPA oleh siswa kelas VI semester 2 tahun pelajaran 2021/2022 perlu dipecahkan dengan penerapan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa secara signifikan.

## **Deskripsi pelaksanaan siklus I**

### **Perencanaan tindakan**

Pada tahap perencanaan ini, yang langkah –langkah yang ditempuh antara lain mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang muncul, merencanakan perangkat pembelajaran yaitu pengembangan silabus, RPP, mengembangkan instrument penilaian ( kisi-kisi, butir soal, kunci jawaban, pedoman penskoran), mengembangkan bahan (materi) pembelajaran, mengembangkan media/ alat pembelajaran, mengembangkan lembar kerja untuk membantu siswa mencapai kompetensi, menyusun lembar pengamatan siswa,

### **Pelaksanaan Tindakan**

Tahap pelaksanaan tindakan penelitian melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan rencana (RPP) yang telah disusun meliputi kegiatan pendahuluan ,kegiatan inti, dan penutup.

Pada Kegiatan pendahuluan, langkah-langkah yang ditempuh antara lain doa, presensi, apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan roleplaying, dan menunjuk peran-peran dalam roleplaying.

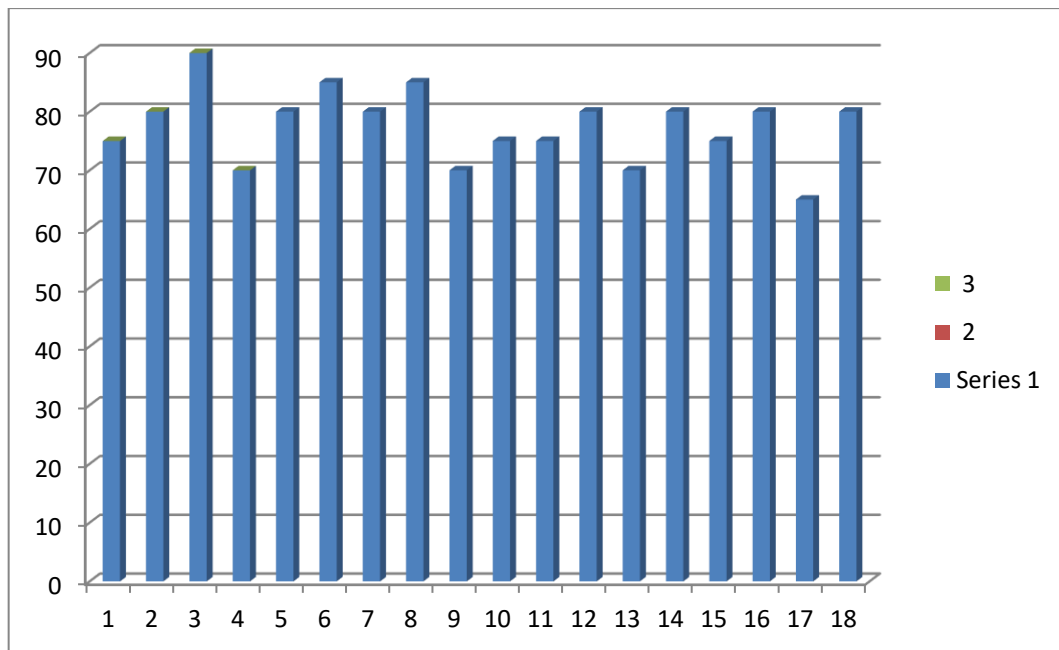
Kegiatan inti meliputi eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Eksplorasi meliputi guru menyampaikan materi pokok kepada siswa, sedangkan siswa mencatat penjelasan guru. Elaborasi meliputi kegiatan siswa menyimak penjelasan guru, siswa membuat catatan dan meringkasnya, siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas, dan siswa melakukan kegiatan roleplaying. Kegiatan konfirmasi meliputi guru memberikan tanggapan dari berbagai idea tau gagasan dari siswa tentang pelaksanaan roleplying, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dan siswa yang ditunjuk menjawab, guru memberikan poin penilaian kepada siswa yang menjawab dengan benar, dan siswa memperhatikan klarifikasi guru.

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan penutup adalah siswa membuat rangkuman, siswa melakukan refleksi tentang kegiatan yang telah dilakukan, dan guru memberi tugas untuk pertemuan yang akan datang.

### **Refleksi**

Peneliti melakukan refleksi berdasarkan data yang diperoleh baik data yang diperoleh dari data kuantitatif yang berupa data nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, jumlah siswa tuntas, jumlah siswa tidak tuntas. Dan data kualitatif berupa hasil pengamatan proses pembelajaran dan pengamatan teman sejawat. Dihubungkan dengan indicator kerja , apakah sudah tercapai apa belum. Jika sudah tercapai berapa persen peningkatannya, jika dibandingkan dengan kondisi awal. Hasil refleksi siklus 1 akan digunakan untuk bahan

pertimbangan dalam melakukan tindakan pada siklus 2. Data ketuntasan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA dipergunakan kriteria nilai minimal 7,50.



**Grafik.2.** Data Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Grafik tersebut menggambarkan bahwa 14 siswa telah tuntas pada siklus 1. Siswa belum tuntas pada siklus 1 menurun menjadi 4 siswa. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90. Nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 65. Nilai rata-rata sebesar 77,5.

## Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

### Tahap Perencanaan

Hal yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan pada siklus 1 berdasarkan hasil refleksi baik hasil prestasi ataupun proses pembelajaran dan hasil pengamatan teman sejawat pada kegiatan prasiklus berdasarkan hasil refleksi, antara lain merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang muncul pada siklus 1 untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, merencanakan perangkat pembelajaran: silabus, RPP, untuk tindakan siklus 2 yang sesuai dengan standar proses dengan komponen-komponen dalam kegiatan pembelajaran, mengembangkan instrument penilaian ( kisi-kisi, butir soal, kunci jawaban, pedoman penskoran), mengembangkan bahan (materi) pembelajaran dari berbagai sumber yang memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, mengembangkan media/alat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, mengembangkan lembar

kerja untuk membantu siswa mencapai kompetensi, menyusun lembar pengamatan siswa dalam proses pembelajaran terdiri dari keaktifan, kerjasama, kreatifitas, inisiatif, minat, motivasi, dan lembar pengamatan teman sejawat.

### **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Tahap pelaksanaan tindakan , peneliti melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan rencana (RPP) yang telah disusun meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, hasil pengamatan, dan refleksi.

Kegiatan pendahuluan meliputi mengucapkan salam dan doa bersama, melakukan presensi kehadiran siswa, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan roleplaying, dan menunjuk peran-peran dalam roleplaying.

Kegiatan Inti meliputi eksplorasi , elaborasi dan konfirmasi. Kegiatan pada saat melakukan eksplorasi antara lain guru menyampaikan materi pokok kepada siswa untuk dibaca, siswa mencatat penjelasan guru. Elaborasi meliputi siswa menyimak penjelasan guru, siswa membuat catatan dan meringkasnya, siswa menanyakan hal-hal yang belum jelas, siswa melakukan kegiatan roleplaying. Knfirmasi meliputi guru memberikan tanggapan dari berbagai idea tau gagasan dari siswa tentang pelaksanaan roleplaying, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dan siswa yang ditunjuk menjawab, guru memberikan poin penilaian kepada siswa yang menjawab dengan benar, guru memberikan bimbingan kepada siswa yang belum bisa menjawab dengan benar, siswa memperhatikan klarifikasi guru.

### **Kegiatan penutup**

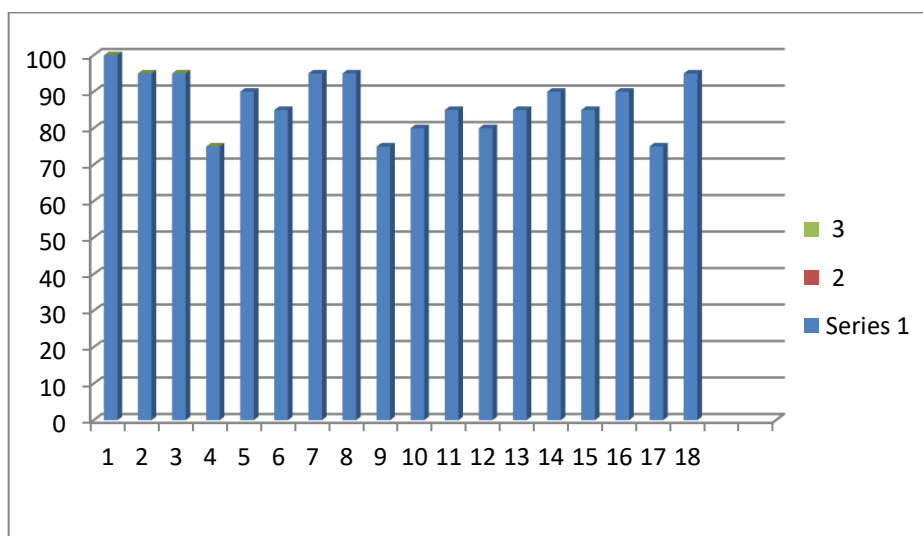
Kegiatan penutup antara lain siswa membuat rangkuman, siswa melakukan refleksi tentang kegiatan yang telah dilakukan, dan guru memberi tugas untuk pertemuan yang akan datang.

### **Refleksi**

Peneliti melakukan refleksi berdasarka data yang diperoleh baik dari data kuantitatif yang berupa data jumlah siswa tuntas, jumlah siswa tidak tuntas, nilai tertinggi, nilai terendah, dan nilai rata-rata. Dan data kualitatif yang berupa hasil pengamatan proses pembelajaran dan pengamatan teman sejawat. Dihubungkan dengan indikator, apakah sudah tercapai atau belum. Jika sudah tercapai, berapa % peningkatannya jika dibandingkan dengan kondisi awal. Hasil refleksi siklus 1 akan digunakan untuk bahan pertimbangan dalam melakukan tindakan pada tindakan selanjutnya.

Mengemukakan dan melakukan refleksi dengan cara menghubungkan situasi permasalahan dengan pengalaman sendiri yang nyata dan masalah sekarang. Data ketuntasan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA dipergunakan kriteria nilai minimal 7,50.





**Grafik. 3.** Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Berdasarkan grafik tersebut dapat digambarkan bahwa pada siklus II semua siswa tuntas dalam belajar. Nilai tertinggi sebesar 100, sedangkan nilai terendah 75. Nilai rata-rata mencapai 87, 2.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang geraka-gerakan bumi, bulan dan matahari pada mata pelajaran IPA kelas VI SD Negeri 1 Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar pada tiap-tiap siklus. Untuk siswa tuntas berjumlah 4 siswa pada pra siklus, meningkat menjadi 14 siswa pada siklus I atau 350% dan meningkat menjadi 18 siswa pada siklus II atau 450%. Siswa belum tuntas pada pra siklus berjumlah 14 siswa, menurun menjadi 4 siswa pada siklus I dan pada siklus II semua siswa tuntas dalam belajar. Nilai tertinggi dari pra siklus meningkat menjadi 90 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 100 pada siklus II. Nilai terendah dari pra siklus 35 meningkat menjadi 65 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 75 pada siklus II. Nilai rata-rata 62, 8 pada pra siklus meningkat menjadi 77,5 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 87, 2 pada siklus II.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian peneliti lain, diantaranya Hariani (2019) yang menyimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA, karena metode *role playing* melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dalam situasi yang menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara mental dan suasana kelas semakin hidup. Hasil penelitian Nurhasanah et al (2016) diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya di kelas IV SDN Sindang II. penelitian yang dilakukan oleh Mardalena (2018) juga menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD Negeri 9 Duri Barat Kecamatan Mandau.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang gerak-gerakan bumi, bulan dan matahari pada mata pelajaran IPA kelas VI SD Negeri 1 Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar pada tiap-tiap siklus. Untuk siswa tuntas berjumlah 4 siswa pada pra siklus, meningkat menjadi 14 siswa pada siklus I atau 350% dan meningkat menjadi 18 siswa pada siklus II atau 450%. Siswa belum tuntas pada pra siklus berjumlah 14 siswa, menurun menjadi 4 siswa pada siklus I dan pada siklus II semua siswa tuntas dalam belajar. Nilai tertinggi dari 85 dari pra siklus meningkat menjadi 90 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 100 pada siklus II. Nilai terendah dari pra siklus 35 meningkat menjadi 65 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 75 pada siklus II. Nilai rata-rata 62, 8 pada pra siklus meningkat menjadi 77,5 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 87, 2 pada siklus II.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, H., Kustandi, C., Cahyadi, A., & Pattiasina, J. (2021). Efektivitas model pembelajaran daring berbasis tiktok English Title: The Effectivity of learning model based on tiktok. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(5), 1–2. <http://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/jkp>
- Fauziah, S. L. (2022). Pendampingan Belajar pada Bidang Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar di Masa Transisi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2606–2615. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2422>
- Hamdayana, J. 2014. Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>
- Immanuel, S. A. (2015). Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi*, 6(2), 108–119.
- Mardalena, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar *Dwi Mardalena SD Negeri 9 Duri Barat Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis* 7(April), 128–136.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.