

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

Ida Riana Valentina¹, Sri Hartati²

1. Mahasiswa Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES

2. Dosen Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES

E-mail: idarianavalentina@yahoo.com

Abstract

The purpose of this research is to improve the skills of teachers, activities, and student learning outcomes. The research design is a classroom action research consists of four phases: planning, action, observation, and reflection is done in three cycles. The subjects were 42 students in grade IVA SDN Tambakaji 04 Semarang. The techniques of data collection is using tests and non-test. Analysis using quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results showed the average teacher skills first cycle was 26 including good category, increased in the second cycle to 28, and increased again in the third cycle the 34 scores obtained with very good category. The average student activity first cycle is 23.8 with enough categories, increased in the second cycle to obtain a score of 28 including both categories, and increased again in the third cycle to 34 with a very good category. Likewise, the percentage of student learning outcomes first cycle of 60%, with the lowest value and the highest 40 100, increased in the second cycle of 76%, with the lowest value and highest value 60 100, and rose again the third cycle to 86% with the lowest value of 60, and the highest value of 100. Conclusion Research is through role playing with a model of audiovisual media, can improve the quality of science teaching include teachers skills, students activities and student learning outcomes.

Keywords: Quality of Science Instructions, Role Playing Model, Audiovisua

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni pada pasal 37 menggariskan program kurikuler Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang lebih mendalam tentang alam sekitar (BSNP, 2006: 485).

Pendidikan IPA sudah berkembang di beberapa negara maju dan telah terbukti dengan munculnya penemuan-penemuan baru yang terkait dengan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) SAINS. Namun di Indonesia sendiri belum mampu mengembangkannya. Pembelajaran IPA di Indonesia belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah di tentukan, padahal sangat penting untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) SAINS serta menjadi

tolak ukur kemajuan bangsa. Berdasarkan Depdiknas (2007: 16) dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa SD kelas 1 sampai dengan kelas 6 didapatkan hasil, masih minim sekali diperkenalkan kerja ilmiah. Kerja ilmiah merupakan ciri penting pada mata pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya menekankan pada cara berpikir ilmiah dan kerja ilmiah. Akan tetapi, pada kenyataannya siswa-siswa SD atau MI di Indonesia masih kurang dalam berpikir ilmiah dan kerja ilmiah serta cenderung masih berorientasi pada penguasaan teori dan hafalan. Dari uraian di atas membuktikan bahwa pembelajaran IPA perlu perbaikan agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan dalam KTSP. Perlunya perbaikan kurikulum, strategi pembelajarannya, dan penggunaan media yang dapat menambah pengetahuan yang lebih luas sehingga menghasilkan penerus bangsa yang berkualitas.

Pelaksanaan pembelajaran IPA siswa kelas IVA SDN Tambakaji 04 Semarang selama ini belum sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang ideal menurut KTSP. Peneliti bersama tim kolaborasi melakukan refleksi melalui wawancara, data observasi, dan catatan lapangan menemukan masalah mengenai kualitas pembelajaran IPA yang masih rendah di SDN Tambakaji 04 Semarang yaitu guru belum berperan secara optimal sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, siswa hanya terpacu pada buku materi pelajaran dan LKS, sehingga siswa tidak dapat menemukan pengetahuannya sendiri, selain itu belum terciptanya kondisi iklim belajar yang inovatif dalam pembelajaran IPA yang menyebabkan tidak adanya percobaan yang dilakukan oleh siswa agar pembelajaran terlihat lebih nyata melalui belajar dari lingkungan sekitarnya, guru kurang kreatif dalam memilih strategi belajar mengajar yang tepat, sehingga cenderung menyampaikan pembelajaran IPA secara konvensional, guru belum dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa. Guru belum melakukan tindakan refleksi diakhir proses pembelajaran, sehingga materi pembelajaran belum dapat tersampaikan sepenuhnya. Karakteristik siswa kelas IVA adalah siswa yang aktif, jika guru belum maksimal melibatkan siswa dalam pembelajaran, siswa akan membuat kegaduhan dikelas. Serta belum terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa lebih memilih berbicara dengan temannya daripada memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi. Aktivitas siswa dikelas hanya menulis pada buku catatan saja tidak ada interaksi di depan kelas sehingga pembelajaran bagi siswa kurang bermakna.

Permasalahan juga didukung data dari hasil observasi dan evaluasi dalam pembelajaran IPA siswa kelas IVA SDN Tambakaji 04 Semarang tahun ajaran 2013/2014 masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 42 siswa terdapat 19 siswa yang memenuhi KKM, sedangkan 21 siswa lain belum memenuhi KKM. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran IPA, perlu adanya upaya dalam perbaikan proses pembelajaran IPA dengan menerapkan model yang tepat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi optimal.

Dalam upaya memecahkan masalah tersebut, tim kolaborasi menetapkan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan model *role playing* berbantuan media audiovisual yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Role playing adalah model pembelajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models*). Model ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual (Joyce and Weil, 2000:89). Menurut Fathurrohman dan Wuryandani (2011:54) media audio visual merupakan media yang menyampaikan pesan pembelajaran berupa suara dan gambar yang dapat membantu siswa belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang maka peneliti mengkaji masalah tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model *Role Playing* Berbantuan Media Audiovisual.”

METODE PENELITIAN

Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama tiga siklus. Menurut Arikunto (2006) penelitian tindakan kelas meliputi empat tahap dalam setiap siklusnya yang terdiri atas perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA SDN Tambakaji 04 Semarang yang terdiri atas 23 siswa laki-laki dan 19 Siswa perempuan. Jenis data dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diwujudkan dengan angka yang merupakan hasil belajar siswa dan data kualitatif berupa hasil pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui model *role playing* berbantuan media audiovisual.

Sumber data penelitian ini yaitu guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan tes dan non tes. Jenis data berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan nilai berdasarkan hasil belajar siswa, menentukan batas minimal nilai ketuntasan individual yaitu ≥ 70 dan batas minimal nilai ketuntasan klasikal yaitu $\geq 80\%$ dari jumlah siswa yang tuntas KKM individual. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan menentukan skor terendah, skor tertinggi, dan membagi rentang nilai menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

HASIL PENELITIAN

1) Keterampilan Guru

Keterampilan guru dari siklus kesiklus mengalami peningkatan hingga siklus

terakhir dicapai skor dengan predikat minimal baik pada semua aspek pengamatan. Peningkatan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran	3	3	4
2	Melakukan apersepsi	2	3	3
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	4
4	Menyampaikan permasalahan melalui video	3	4	4
5	Membimbing membentuk kelompok	2	3	3
6	Membimbingsiswa belajar secara kelompok	2	3	4
7	Membimbing siswa bermain peran	3	3	4
8	Membimbing siswa menyampaikan hasil kerja siswa berdasarkan permainan peran	3	3	3
9	Memberikan penghargaan kepada kelompok	3	3	4
10	Menutup dan memberikan kesimpulan serta refleksi	2	3	3
Jumlah skor yang diperoleh		26	32	36
Persentase		65%	80%	90%
Kategori		Baik	Baik	Sangat Baik

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan model *Role playing* berbantuan media audiovisual meningkat signifikan dari siklus pertama hingga terakhir dicapai kriteria minimal baik pada semua aspek yang diamati. Peningkatan tersebut dilakukan melalui perbaikan proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dan didukung dengan catatan lapangan pada setiap siklusnya. Keterampilan guru dalam mengkondisikan siswa untuk belajar mengalami peningkatan hingga diperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik. Sebelum proses pembelajaran dimulai guru menyiapkan ruang, sumber dan alat belajar, media yaitu video pembelajaran. Guru mengkondisikan siswa untuk duduk rapi dikursinya masing-masing, menyiapkan buku dan alat tulis serta perhatian terfokus pada guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006:44) bahwa pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya manakala terjadi hal-hal yang dapat mengganggu suasana pembelajaran. Kegiatan guru selanjutnya melakukan apersepsi, memberikan motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran diperoleh skor terakhir 3 dengan kriteria baik. Apersepsi dilakukan dengan menanyakan tentang faktor-faktor penyebab perubahan kenampakan bumi. Sesuai pendapat Djamarah (2010:99) keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan guru pada awal pelajaran untuk menciptakan suasana “siap mental” dan “menimbulkan perhatian” siswa agar terarah pada hal-hal yang akan dipelajari. Komponen membuka

pelajaran menurut Rusman (2010:81) adalah (1) menarik perhatian siswa; (2) menimbulkan motivasi; (3) memberi acuan melalui berbagai usaha, seperti mengemukakan tujuan pembelajaran dan batas-batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas dan mengajukan beberapa pertanyaan; (4) memberikan apersepsi sehingga materi yang dipelajari merupakan satu kesatuan utuh dan tidak terpisah-pisah. Pada kegiatan ini guru menyajikan materi dengan media video untuk membantu siswa mempermudah memahami materi melalui penglihatan dan pendengaran, dengan variasi media dalam pembelajaran membuat siswa tidak bosan. Penggunaan media termasuk dalam komponen keterampilan guru mengadakan variasi. Menurut Suyono (2011:228) menggunakan variasi diartikan sebagai aktivitas guru dalam konteks proses pembelajaran yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajar siswa selalu menunjukkan ketekunan, perhatian, keantusiasan, motivasi yang tinggi, dan kesediaan berperan secara aktif. Komponen-komponen variasi yang sering dilaksanakan meliputi : (1) variasi dalam metode dan gaya mengajar guru; (2) variasi penggunaan media, bahan-bahan dan sumber belajar; serta (3) pola interaksi dan kegiatan siswa. Hal ini juga sesuai pendapat Marno (2014:141) menjelaskan bahwa guru harus pandai-pandai menggunakan seni mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah menyerap materi. Selanjutnya kegiatan guru membimbing siswa belajar kelompok pada siklus terakhir dicapai skor 4 kriteria sangat baik. Peningkatan ini terjadi karena guru selalu melakukan refleksi dan berusaha memperbaiki proses kelompok hingga dicapai kondisi-kondisi kelompok adanya interdependensi positif yang tampak jelas diantara anggota kelompok, saling berinteraksi promotif, adanya tanggungjawab individu dan tanggungjawab untuk mencapai tujuan kelompok, serta penggunaan keterampilan interpersonal yang relevan. Hal ini sesuai pendapat Johson, Johnson dan Smith (1991:32) menjelaskan bahwa, hanya pada kondisi tertentu usaha-usaha kooperatif diharapkan dapat produktif daripada usaha kompetitif atau individualistik. Selain guru menciptakan kondisi kerja kelompok kooperatif yang efektif tersebut, guru juga mengarahkan kepada siswa agar mendiskusikan konsep-konsep yang sulit melalui diskusi terlebih dahulu sebelum bertanya kepada guru. Selanjutnya kegiatan bermain peran, siswa bersama kelompoknya berdiskusi menentukan siapa yang akan bermain peran. Keterampilan membimbing siswa bermain peran diperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik. Pada kegiatan membimbing jalannya bermain peran, guru juga terampil dalam mengkondisikan siswa untuk mengembangkan pemahamannya sesuai peran. Tidak hanya bagi pemain, untuk pengamat juga tetap berperan aktif dalam pembelajaran dengan cara mengamati skenario yang dimainkan. Melalui pemberian tanggung jawab sesuai perannya, siswa berkesempatan mengembangkan aktivitas sesuai kemampuan tanpa takut adanya sangsi. Hal ini sesuai pendapat Hamalik (2010:171) pembelajaran yang menyenangkan dilakukan dengan cara memberikan

kesempatan pada siswa untuk belajar dengan melakukan aktivitas sendiri, karena dengan mengalami melakukan maka pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna. Keterampilan guru dalam membimbing presentasi pada siklus terakhir meningkat signifikan diperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik. Kegiatan guru yaitu memberi petunjuk cara menyampaikan hasil diskusi, menunjuk kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi, memberi kesempatan kelompok yang tidak presentasi untuk bertanya atau memberi tanggapan serta memberi kesimpulan hasil diskusi. Keterampilan guru ini sesuai dengan komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil menurut Rusman (2011: 89) tentang memberikan kesempatan untuk berpartisipasi yang dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mendorong siswa berkomentar atau memberikan tanggapan, serta menutup diskusi yaitu membuat rangkuman hasil diskusi dengan menunjuk kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi, serta memberikan tindak lanjut. Keterampilan guru dalam memberikan penghargaan mengalami peningkatan hingga diperoleh skor 3 dengan kriteria baik pada siklus terakhir. Peningkatan ini disebabkan karena adanya tindakan perbaikan guru dalam memberikan penghargaan individu dan kelompok dengan segera dan bervariasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006:37) bahwa keterampilan dasar penguatan (*reinforcement*) adalah segala bentuk respon yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik bagi siswa atas perbuatan atau responnya yang diberikan sebagai suatu dorongan atau motivasi. Ada dua jenis penguatan yang dapat diberikan guru yaitu penguatan verbal dan penguatan nonverbal. Tujuan pemberian penguatan menurut Moedjiono (dalam Suyono, 2011: 226) yaitu (1) meningkatkan perhatian siswa; (2) melancarkan proses belajar; (3) membangkitkan dan mempertahankan motivasi; (4) mengontrol atau mengubah sikap yang mengganggu tingkah laku belajar yang produktif; (5) mengarahkan pada cara berfikir yang baik atau divergen dan inisiatif pribadi. Keterampilan guru dalam menutup pelajaran meningkat dari siklus pertama hingga diperoleh skor 3 kriteria baik pada siklus terakhir. Peningkatan skor pada tiap siklus ini karena adanya tindakan perbaikan guru dalam menutup pelajaran, guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, memberikan evaluasi, refleksi dan tindak lanjut. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006:43) menutup pelajaran diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri pelajaran dengan maksud untuk memberikan gambaran secara menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, serta keterkaitannya dengan pengalaman sebelumnya, mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Standar proses KTSP (2006) menjelaskan bahwa yang dilakukan guru dalam kegiatan penutupan adalah (1) bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan pembelajaran; (2) melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram; (3) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; (4) merencanakan kegiatan tindak lanjut; serta (5) menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

Dari hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus I sampai siklus III terjadi peningkatan sehingga peneliti sebagai guru dapat dikriteriakan sebagai guru yang efektif. Menurut Davis dan Thomas (dalam Hisyam, 2000:29) ada beberapa kriteria kemampuan guru yang mencerminkan guru yang efektif adalah : (1) memiliki kemampuan berkaitan dengan iklim kelas; (2) kemampuan terkait dengan strategi manajemen; (3) memiliki kemampuan terkait dengan pemberian umpan balik dan penguatan; seta (4) kemampuan yang terkait dengan peningkatan diri. Meningkatnya keterampilan guru dalam pembelajaran IPA dengan model *Role Playing* dengan media ini didukung data hasil wawancara dengan kolaborator. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh keterangan peneliti sebagai guru mampu memperbaiki proses dengan meningkatkan keterampilan mengajar dan meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan media yang variatif.

Aktivitas Siswa

Peningkatan aktivitas siswa siklus I, II dan III dalam pembelajaran IPA dengan model *role playing* dengan media audiovisual pada siswa kelas V SD ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III

No	Indikator Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran	2,6	2,8	3,2
2	Mengutarakan pengetahuan awal	2,8	3	3,1
3	Menyimak informasi tujuan pembelajaran	2,2	2,7	3,6
4	Menanggapi permasalahan yang diberikan guru	2,2	2,7	3,2
5	Siswa berdiskusi memecahkan masalah secara berkelompok	2,3	2,9	3,4
6	Melakukan permainan peran	2,3	2,7	3,6
7	Mengamati permainan peran sesuai lembar kerja siswa	2,5	2,8	3,6
8	Menyampaikan hasil diskusi siswa berdasarkan permainan peran	2,4	2,8	4
9	Keberanian siswa untuk bertanya materi yang belum jelas	2,6	2,7	3,1
10	Melakukan refleksi	2,4	2,6	3,1
Jumlah skor		23,8	28	34
Persentase		57%	70%	81%
Kategori		Cukup	Baik	Sangat Baik

Aktivitas siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai siklus terakhir pada semua aspek yang diamati sehingga diperoleh skor terakhir 34 dengan kriteria sangat

baik . Menurut Rohani (2010:8) aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran. Dierich (dalam Hamalik. 2011:172) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok yaitu : kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan , kegiatan menulis, kegiatan menggambar, kegiatan metrik, kegiatan mental, dan kegiatan emosional. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan aktivitas emosional. Diedrich (dalam Hamalik :2011:172) menyatakan kegiatan emosional contohnya minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran pada siklus terakhir dicapai peningkatan skor 3,2 dengan kriteria sangat baik Sebelum pembelajaran dimulai tampak kondisi semua siswa duduk ditempatnya masing-masing dengan sudah menyiapkan buku dan alat tulis dan perhatian terfokus pada guru, menunjukkan kesiapannya untuk mengikuti pembelajaran. Siswa antusias dalam menjawab pertanyaan , mengutarakan pengetahuan awal dengan lancar dan jelas diperoleh skor 3,2 kriteria sangat baik. Aktivitas siswa menyimak informasi tujuan pembelajaran meningkat signifikan sehingga diperoleh skor 3,6 dengan kriteria sangat baik pada siklus terakhir. Hal ini disebabkan tujuan telah dirumuskan sesuai perkembangan kognitif siswa serta disampaikan pentingnya pembelajaran terhadap kehidupan sehari-hari. Tujuan yang dirumuskan dengan operasional dapat dengan mudah dicapai oleh siswa dan diukur tingkat penguasaan materi setelah pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Hal ini sesuai pendapat Sandjaja (2011: 69) yang mengutarakan bahwa memulai proses pembelajaran , guru perlu menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran. Siswa tampak antusias dalam menanggapi permasalahan yang diberikan guru dan termotivasi mengikuti tayangan video untuk mengamati dan memecahkan masalah melalui diskusi dengan teman sekelompoknya masing-masing. Selanjutnya siswa melakukan dan mengamati permainan peran sesuai panduan di lembar kegiatan siswa yang diberikan oleh guru. Dalam aktivitas siswa meakukan permainan peran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya sehingga dicapai kriteria sangat baik pada siklus terakhir. Hal ini disebabkan karena siswa senang belajar dengan melakukan mengalami sendiri, membuat lebih percaya diri dan hasil belajarnya dapat lebih bermakna, serta pengetahuan yang diperoleh tidak mudah lupa (*long memory*). Aktivitas siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok setelah melakukan dan mengamati permainan peran meningkat signifikan pada siklus terakhir diperoleh skor 3,2 dengan kriteria sangat baik. Hal ini disebabkan karena siswa mendapat bimbingan agar saling menanggapi dengan menggunakan keterampilan sosial yang relevan, dan bimbingan kepada kelompok presentasi untuk saling mendorong berpartisipasi aktif, berbagi tugas dan mengambil giliran dalam memberikan jawaban atas pertanyaan dan tanggapan yang disampaikan kelompok lain, sehingga tidak ada siswa yang *free rider* semua memiliki tanggungjawab yang sama yaitu memperoleh hasil belajar yang tertinggi untuk meraih penghargaan kelompok yang terbaik. Sesuai pendapat Johnson, Johson(1994:90) dijelaskan bahwa agar kelompok –kelompok kooperatif itu

produktif, maka siswa harus diajarkan keterampilan-keterampilan sosial yang diperlukan untuk kolaborasi berkualitas tinggi dan dimotivasi untuk menggunakannya. Aktivitas siswa untuk berani bertanya materi yang belum jelas meningkat dari siklus pertama sehingga pada siklus terakhir diperoleh skor 3,1 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan ini disebabkan karena guru berhasil dalam membimbing diskusi kelompok yaitu dengan menggunakan keterampilan sosial bertanya kepada teman sekelompoknya untuk hal-hal yang belum dipahami. Guru menekankan kepada siswa agar berdiskusi dengan teman sekelompoknya dahulu sebelum bertanya kepada guru. Siswa dengan mengembangkan keterampilan bertanya ini maka konsep-konsep yang sulit dan tidak dapat dipecahkan sendiri dapat diselesaikan melalui diskusi. Sesuai pendapat Slavin (1995:225) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka saling mendiskusikan konsep-konsep itu dengan temannya.

Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Tambakaji 04 dalam pembelajaran IPA melalui model *Role Playing* berbantuan media Audiovisual dari siklus I, siklus II, dan siklus III disebabkan karena guru berhasil dalam mengelola pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan pada semua indikator keterampilan guru pada setiap siklusnya sehingga pada siklus terakhir diperoleh kriteria sangat baik. Peningkatan hasil belajar juga disebabkan karena aktivitas siswa yang mengalami peningkatan pada semua indikator yang diamati sehingga diperoleh kriteria sangat baik. Peningkatan keterampilan guru dan juga peningkatan aktivitas siswa ini bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa yang dapat ditunjukkan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No.	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	pretest	post test	pretest	post test	pretest	post test
Rata-rata	64,2	69,4	70,7	83,3	73,4	84,2
Ketuntasan	41%	60%	62%	76%	74%	86%

Tabel 3 menunjukkan hasil belajar siswa yang telah dilakukan pada siklus pertama, kedua, dan ketiga diperoleh hasil yang berbeda. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan sebesar 60% dengan rata-rata kelas 69,4. Pada siklus kedua meningkat menjadi 76% dengan rata-rata kelas 83,3 dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 86% dengan rata-rata kelas 84,2. Peningkatan persentase dari siklus

pertama ke siklus kedua yaitu 16%, sedangkan peningkatan dari siklus kedua ke siklus ketiga yaitu 10%.

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan tersebut, dapat diketahui bahwa variabel hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa telah memenuhi KKM yang telah ditentukan, yaitu 70.

Paparan tentang hasil penelitian pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pada siklus pertama sampai siklus ketiga. Berikut paparan diagram peningkatan hasil penelitian pada masing-masing variabel tersebut.

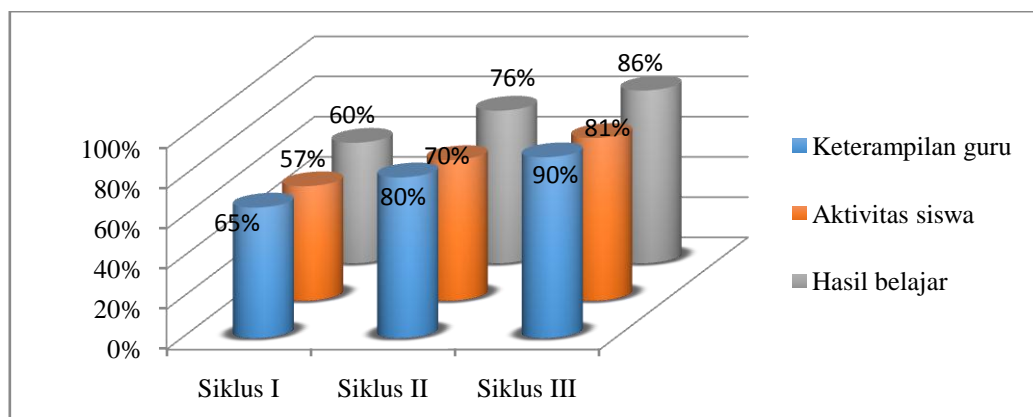


Diagram Peningkatan Rata-rata Skor Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II, Siklus III

KESIMPULAN

Pertama, keterampilan guru dalam pembelajaran IPA melalui model *role playing* berbantuan media audiovisual mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun skor yang diperoleh pada siklus I adalah 26 termasuk kategori baik, meningkat pada siklus II menjadi 28, dan meningkat lagi pada siklus III skor yang diperoleh yaitu 34 termasuk kategori sangat baik. Kedua, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui model *role playing* berbantuan media audiovisual mengalami peningkatan. Skor yang diperoleh siklus I adalah 23,8 dengan kategori cukup, meningkat pada siklus II memperoleh skor 28 termasuk kategori baik, dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 34 dengan kategori sangat baik. Ketiga, meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui model *role playing* berbantuan media audiovisual. Adapun hasil ketuntasan belajar klasikal siklus I sebesar 60% dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 100, meningkat pada siklus II sebesar 76% dengan nilai terendah 60, nilai tertinggi 100, dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 86% ketuntasan belajar klasikal dengan nilai terendah 60, tertinggi 100. Jadi, penerapan model *role playing* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- BSNP. 2006. *Standar isi dan standar kompetensi kelulusan untuk satuan pendidikan dasar SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Djamarah, B.S.2000. *Guru dan Anak Didik dalam interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani. 2010. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Hisyam, Djihad dan Suyanto.2000. *Refleksi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia Memasuki Melenium III*. Yogyakarta : Adicita
- Johnson D.W., Johnson R.T. 1994. *Cooperative, Competitive, Individualistic Learning. Fourth Edition*. Needham Heights: Allyn and Bacon.
- Joyce, B. R., & Weil, M. (2000). *Role Playing; Studying Social Behavior and Values. In Models of Teaching*. Allyn and Bacon.(dalam [http://penelitian tindakan kelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-role-playing.html](http://penelitian_tindakan_kelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-role-playing.html)) diakses pada hari Selasa, 18 Februari 2014 pukul 01.34 WIB
- Poerwanti, Endang, dkk.2008. *Asesmen pembelajaran SD*. Jakarta: Dikti.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Bebas Kompetensi*. Jakarta : Kencana Pradana Media Group.
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning. Second Edition*. Massachusetts: Allyn and Bacon Publishers.
- Susilana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Winataputra, Udin S dkk. 2005. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka