

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4. 1. Gambaran Umum SD Muhammadiyah 2 Pendil Kabupaten Probolinggo

4.1.1 Profil Sekolah

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SD MUHAMMADIYAH 2 PENDIL

NPSN/NSS : 20548440 / 10203201027

Jenjang Pendidikan : SD

Status Sekolah : Swasta/Diakui

Akreditasi : B

Penerbit SK : Muhammadiyah

Tahun Berdiri : 1958

Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi

Organisasi Penyelenggara : Lembaga Swasta

Status Tanah : Wakaf Bersertifikat

NSB : 8173680615603

b. Lokasi Sekolah

Desa : Sebaung

Kecamatan : Gending

Jalan dan Nomor : Raya Sebaung-Gending

Kode Pos : 67272

Daerah : Pedesaan

Jarak Ke Pusat Kecamatan : 6 Km
 Jarak Ke Pusat Otodo : 16 Km
 Terletak Pada Lintasan : Desa

c. Data Perlengkapan Sekolah

Kebutuhan Khusus : -
 SK Pendirian Sekolah : E-6/216-X/1987
 Tanggal SK Pendirian : 08-02-1958
 Status Kepemilikan : Yayasan
 SK Izin Operasional : 421.3/175/426.116/2020
 Tanggal SK Izin Operasional : 08-01-2016
 SK Akreditasi : 133/BAN-S/M.35/X?2018
 Tanggal SK Akreditasi : 24 Oktober 2018
 No. Rekening BOS : 0132823707
 Nama Bank : BPD JAWA TIMUR
 Cabang / KCP Unit : BPD JAWA TIMUR CABANG
 KRAKSAAN
 Rekening Atas Nama : SD MUHAMMADIYAH 2 PENDIL
 MBS : Ya
 Luas Tanah : 1605 m²
 Luas Bangunan : 507 m²

d. Kontak Sekolah

Telepon : 0335611074
 Nomor Fax : 0

Email : sdmuhammadiyah2pendil@gmail.com

Website : <https://sdmuhammadiyah2pendil.org/>

e. Visi dan Misi Sekolah

Visi

BUDI PEKERTI

**(BERBUDAYA, TERDIDIK, BEREMPATI, KREATIF, ENTERPRENEUR,
TERTIB, BERIMAN)**

Terbentuknya insan pribadi yang menjunjung tinggi nilai-nilai kehidupan, berpikir ilmiah, kepedulian, berprestasi, disiplin, beriman dan bertaqwa serta sanggup untuk mengamalkannya.

Misi

1. Mewujudkan kultur sekolah yang disiplin.
2. Melaksanakan pelestarian budaya daerah.
3. Melaksanakan pakem atau CTL.
4. Menerapkan model lesson study.
5. Mewujudkan suasana kekeluargaan.
6. Mengembangkan potensi warga sekolah.
7. Mewujudkan keindahan lingkungan sekolah.
8. Melaksanakan pendidikan keterampilan siswa.
9. Mengembangkan potensi warga sekolah dengan berwirausaha.
10. Melaksanakan peraturan sekolah.
11. Mewujudkan lingkungan islami.

4. 2. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SD Muhammadiyah 2 Pendil.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus untuk menentukan bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model Role Playing dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Muhammadiyah 2 Pendil.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari pemeriksaan studi tahap awal sampai pada siklus 2 diperoleh data sebagai berikut

1. Deskripsi Tahap studi awal pada hasil penelitian penerapan model Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA tema sistem pencernaan manusia di kelas V SD Muhammadiyah 2 Pendil.

Data yang diperoleh dari observasi dengan guru kelas diperoleh penjelasan bahwa masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai IPA yang belum memenuhi Standar Ketuntasan Minimal IPA yang ditetapkan di SD Muhammadiyah 2 Pendil yaitu 75. Selain itu siswa juga memiliki keaktifan yang rendah dalam mengikuti pembelajaran IPA. Untuk menentukan seberapa rendah keaktifan siswa tersebut, peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran IPA di kelas V SD Muhammadiyah 2 Pendil yang menjadi obyek penelitian. Peneliti menggunakan lembar observasi, Observasi dilakukan pada hari senin pada jam ke-2 yaitu 8.30-9.00 WIB. Skor hasil belajar siswa yang diperoleh dari observasi tahap awal terdapat pada table 4.1 sebagai berikut

Tabel 4.1 Hasil Observasi Keaktifan siswa Pra Siklus

No	Nama	Hasil observasi pra siklus	Kriteria
1	A	6,0	Sedang
2	B	2,0	Rendah
3	C	6,0	Sedang
4	D	3,0	Sedang
5	E	3,0	Rendah
6	F	10	Baik
7	G	7,0	Sedang
8	H	6,0	Sedang
9	I	7,0	Sedang
10	J	4,0	Rendah
11	K	3,0	Rendah
12	L	6,0	Sedang
13	M	2,0	Rendah
14	N	7,0	Sedang
15	O	11,5	Baik
16	P	6,0	Sedang
17	Q	6,0	Sedang
18	R	3,0	Rendah
19	S	11,5	Tinggi
20	T	2,0	Rendah

21	U	6,0	Sedang
22	V	4,0	Rendah
23	W	3,0	Rendah
24	X	7,0	Sedang
25	Y	3,0	Rendah
26	Z	11,5	Tinggi
27	AA	3,0	Rendah
28	BB	3,0	Rendah

Dari data tersebut dapat diperoleh bahwa skor rata-rata siklus 1 pada siswa adalah (rendah) 12 siswa (sedang) 12 siswa (tinggi) 4 siswa, Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan pada pra siklus pada kelas V di SD Muhammadiyah 2 Pendil termasuk rendah, hal ini di sebabkan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran. Dalam kriteria keaktifan siswa pada kategori “tinggi” ,”sedang” dan ”rendah” pada prasiklus dapat dilihat dari rekapitulasi keaktifan belajar di bawah ini

Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Keaktifan Siswa Pra Siklus

Pengategorian pada skor keaktifan siswa	
65-75	Rendah
75-85	Sedang
85-100	Baik

Dan berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu ≥ 75 . Hasil observasi awal pada mata pelajaran IPA di peroleh nilai terendah 50, nilai tertinggi 82 dan rata-rata 70.

Tabel 4.3 Hasil belajar siswa pra siklus

No	Nama	Nilai Pra Siklus	Keterangan
1	A	60	Tidak Tuntas
2	B	50	Tidak Tuntas
3	C	60	Tidak Tuntas
4	D	60	Tidak Tuntas
5	E	75	Tuntas
6	F	60	Tidak Tuntas
7	G	50	Tidak Tuntas
8	H	75	Tuntas
9	I	60	Tidak Tuntas
10	J	50	Tidak Tuntas
11	K	50	Tidak Tuntas
12	L	60	Tidak Tuntas
13	M	82	Tuntas
14	N	50	Tidak Tuntas
15	O	50	Tidak Tuntas

16	P	50	Tidak Tuntas
17	Q	80	Tuntas
18	R	80	Tuntas
19	S	50	Tidak Tuntas
20	T	50	Tidak Tuntas
21	U	50	Tidak Tuntas
22	V	60	Tidak Tuntas
23	W	50	Tidak Tuntas
24	X	80	Tuntas
25	Y	30	Tidak Tuntas
26	Z	80	Tuntas
27	AA	50	Tidak Tuntas
28	BB	80	Tuntas
Jumlah		1579	
Rata-rata		56,42	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata siswa yaitu hanya sebesar 59,64. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM sebesar 75. Dari 28 siswa, hanya 8 siswa atau 30% yang nilainya sudah memenuhi KKM, sedangkan 20 siswa atau 70% yang lain masih belum memenuhi KKM.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA, khususnya materi pokok sistem pencernaan manusia menggunakan metode pembelajaran role playing. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II.

a. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan. Peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran (RPP) tentang materi sistem pencernaan manusia. Selain menyusun RPP, peneliti juga menyusun lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode role playing. Peneliti juga menyusun soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal tes yang diberikan adalah soal pilihan ganda. Peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatankegiatan siswa selama proses pembelajaran. Hal tersebut dilaksanakan sehingga dalam kegiatan dapat berjalan dengan baik dan semua yang di ajarkan sesuai dengan apa yang sasaran ingin di capai pada penelitian dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPA pada tema sistem pencernaan manusia

- a. Penggunaan metode Role Playing pada pembelajaran IPA pada tema sistem pencernaan manusia di SD Muhammadiyah 2 Pendil untuk meningkatkan hasil belajar siswa

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman penelitian pada RPP. Adapun deskripsi pelaksanaan dan observasi pembelajaran IPA dengan menggunakan metode role playing pada siklus I sebagai berikut:

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 siklus pertama dilakukan pada tgl 28-29 Maret 2022 dan siklus II dilakukan pada tanggal 12-18 April 2022.

4.1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Siklus I

Perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 mengacu pada hasil observasi pra siklus yang dilaksanakan pembelajaran dengan standard kompetensi mengidentifikasi hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada kompetensi dasar mendiskripsikan sistem pencernaan pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan misalnya mengetahui dan menyebutkan penyakit sistem pencernaan seperti diare, maag dan konstipasi. Dari observasi awal masalah yang ditemui adalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang memahami materi organ sistem pencernaan manusia
2. Kurang atau tidak adanya sarana media atau alat bantu pembelajaran
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang tepat
4. Guru kurang mampu meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran,
5. Siswa kurang fokus saat pembelajaran berlangsung

Berdasarkan masalah di atas, untuk mengatasi masalah yang dikemukakan di atas maka perlu dipikirkan sebuah solusi untuk mengetahui rendahnya aktifitas dan ketuntasan, Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, salah satu penyajian materi IPA yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Upaya untuk memudahkan siswa agar dapat memahami materi sistem pencernaan dalam meningkatkan aktifitas siswa, maka diperlukan sebuah metode pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut. Metode pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan peserta didik, memiliki keterampilan sosial dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Pemilihan model pembelajaran dapat memicu peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang cocok dengan materi sistem pencernaan manusia yaitu metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran.

Siswa di bagi menjadi 5 kelompok dan tiap kelompok akan melakukan Role Playing di depan kelas. Pada siklus I keaktifan siswa dapat di lihat saat mereka melakukan *role playing* dan setiap siswa mempunyai peran masing-masing. Keaktifan di nilai dari siswa menguasai materi dan menghayati peran masing-masing, keaktifan tersebut juga terlihat pada siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran di buku masing-masing (memudahkan untuk mengingat kembali). Berkaitan dengan metode Role Playing siswa akan

bergerak aktif dan kemampuan siswa dalam menjalin komunikasi dengan baik sudah tampak pada beberapa siswa namun masih banyak siswa belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa tersebut dengan optimal sehingga tampak kesulitan dalam menyelenggarakan kegiatan diskusi (mengkomunikasikan/memecahkan masalah). Dari hasil observasi siklus I meliputi pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2, diperoleh skor hasil belajar siswa sebagai berikut :

Table 4.4 Skor hasil observasi pada hasil belajar siswa siklus 1

No	Nama	Skor hasil belajar siswa siklus I Observasi		Rata-rata	Kriteria hasil belajar
1	A	4	8	10	Sedang
2	B	6	7	9,5	Sedang
3	C	10	11	10,5	Tinggi
4	D	3	5	4	Rendah
5	E	7	8	7,5	Sedang
6	F	5	8	6,5	Sedang
7	G	11	12	11,5	Tinggi
8	H	5	5	5	Rendah
9	I	3	4	3,5	Rendah
10	J	6	7	6,5	Sedang

11	K	10	11	10,5	Tinggi
12	L	6	8	7	Sedang
13	M	11	12	11,5	Tinggi
14	N	10	11	10,5	Tinggi
15	O	7	7	7	Sedang
16	P	6	8	10	Sedang
17	Q	3	4	3,5	Rendah
18	R	3	5	4	Rendah
19	S	9	10	9,5	Sedang
20	T	3	4	3,5	Rendah
21	U	10	11	10,5	Tinggi
22	V	11	12	11,5	Tinggi
23	W	5	5	5	Rendah
24	X	7	8	7,5	Sedang
25	Y	5	7	6	Sedang
26	Z	5	8	10,5	Sedang
27	AA	5	5	5	Rendah
28	BB	12	13	19	Tinggi

Dari data tersebut dapat diperoleh bahwa skor rata-rata siklus 1 pada siswa adalah (rendah) 8 siswa (sedang) 12 siswa (tinggi) 8 siswa, Secara

keseluruhan dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor hasil belajar pada siklus I di kelas V di SD Muhammadiyah 2 Pendil termasuk sedang.

Untuk nilai siklus I pada materi pembelajaran IPA dapat di lihat di table beriku ini

Table 4.5 Nilai siswa pada Siklus I

No	Nama	Nilai Siklus 1	Keterangan
1	A	60	Tidak Tuntas
2	B	60	Tidak Tuntas
3	C	80	Tuntas
4	D	80	Tuntas
5	E	80	Tuntas
6	F	60	Tidak Tuntas
7	G	70	Tidak Tuntas
8	H	90	Tuntas
9	I	60	Tidak Tuntas
10	J	50	Tidak Tuntas
11	K	80	Tuntas
12	L	80	Tuntas
13	M	90	Tuntas
14	N	60	Tidak Tuntas
15	O	60	Tidak Tuntas

16	P	70	Tidak Tuntas
17	Q	80	Tuntas
18	R	90	Tuntas
19	S	90	Tuntas
20	T	80	Tuntas
21	U	80	Tuntas
22	V	80	Tuntas
23	W	80	Tuntas
24	X	80	Tuntas
25	Y	50	Tidak Tuntas
26	Z	90	Tuntas
27	AA	60	Tidak Tuntas
28	BB	80	Tuntas
Jumlah		2090	
Rata-rata		74.64	

Berdasarkan table 4.6 nilai siklus I hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada konsisi ini sebagian besar memperoleh nilai diatas Keiteria Ketuntasan Mininal (KKM IPA 75). Sebanyak 17 (60%)siswa yang memperoleh nilai tuntas dan selebihnya nilai masih di bawah KKM , berarti tingkat keberhasilan pembelajaran sudah tercapaiakan tetapi masih banyak siswa yg memperoleh nilai di

bawah KKM yakni 11 siswa (40%) oleh karena ikut peneliti melanjutkan ke siklus II dengan metode yang sama yakni *Role playing*

2. Observasi

Observasi Penggunaan Metode Role Playing juga dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan metode. Berikut ini merupakan hasil observasi dalam penggunaan metode role playing pada pembelajaran IPA dengan materi sistem pencernaan di SD Muhammadiyah 2 Pendil

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan masalah kontekstual	1. Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual 2. Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran 3. Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal	√ √ √	
2	Syarat penggunaan metode role playing	1. Siswa harus menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan 2. Pelaku harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi. 3. Bermain peran harus dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan	√ √ √	

		sebagai permainan atau hiburan.		
3	Situasi kegiatan dan langkahlangkah kegiatan	1. Menentukan situasi sosial yang akan disosio dramakan. 2. Memilih pelaku. 3. Mempersiapkan penonton.	√ √ √	

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode role playing dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

b. Siklus II

1. Pelaksanaan siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II di lakukan 2 x pertemuan. Pertemuan pertama di lakukan pada hari selasa tanggal 12 April 2022 dan hari selasa tanggal 19 April 2022. Pada ertemuan pertama pembelajaran di laksanakan 2 x 35 menit dan pertemaun kedua dilaksanakan 2 x 35 menit. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Pendil 2 dengan jumlah 28 siswa. Pembelajaran IPA yang dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang di susun sebelum penelitian di lakukan. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru dan di bantu oleh 1 teman sejawat sebagai obsever. Dengan hasil sebagai berikut :

Table 4.6 Skor hasil observasi pada hasil belajar siswa siklus I

No	Nama	Skor hasil belajar siswa siklus II Observasi		Rata-rata	Kriteria hasil belajar
1	A	4	8	10	Sedang
2	B	6	7	9,5	Sedang
3	C	10	11	10,5	Tinggi
4	D	3	5	4	Rendah
5	E	7	8	7,5	Sedang
6	F	5	8	6,5	Sedang
7	G	11	12	11,5	Tinggi
8	H	5	5	5	Rendah
9	I	3	4	3,5	Rendah
10	J	6	7	6,5	Sedang
11	K	10	11	10,5	Tinggi
12	L	6	8	7	Sedang
13	M	11	12	11,5	Tinggi
14	N	10	11	10,5	Tinggi
15	O	7	7	7	Sedang
16	P	6	8	10	Sedang
17	Q	3	4	3,5	Rendah
18	R	3	5	4	Rendah
19	S	9	10	9,5	Sedang

20	T	3	4	3,5	Rendah
21	U	10	11	10,5	Tinggi
22	V	11	12	11,5	Tinggi
23	W	5	5	5	Rendah
24	X	7	8	7,5	Sedang
25	Y	5	7	6	Sedang
26	Z	5	8	10,5	Sedang
27	AA	5	5	5	Rendah
28	BB	12	13	19	Tinggi

Dari data tersebut dapat diperoleh bahwa skor rata-rata siklus 1 pada siswa adalah (rendah) 6 siswa (sedang) 10 siswa (tinggi) 12 siswa, Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor hasil belajar pada siklus I ada kenaikan sebelum siklus di lakukan di kelas V di SD Muhammadiyah 2 Pendil termasuk sedang.

Untuk nilai siklus I pada materi pembelajaran IPA dapat di lihat di table beriku ini

Table 4.7 Nilai Hasil Post Tes pada Siklus II

No	Nama	Nilai Siklus II	Keterangan
1	A	80	Tuntas
2	B	90	Tuntas

3	C	80	Tuntas
4	D	80	Tuntas
5	E	90	Tuntas
6	F	50	Tidak Tuntas
7	G	80	Tuntas
8	H	40	Tidak Tuntas
9	I	50	Tidak Tuntas
10	J	80	Tuntas
11	K	90	Tuntas
12	L	90	Tuntas
13	M	80	Tuntas
14	N	80	Tuntas
15	O	90	Tuntas
16	P	80	Tuntas
17	Q	60	Tidak Tuntas
18	R	70	Tidak Tuntas
19	S	100	Tuntas
20	T	80	Tuntas
21	U	80	Tuntas
22	V	80	Tuntas
23	W	50	Tidak Tuntas
24	X	80	Tuntas

25	Y	70	Tidak Tuntas
26	Z	100	Tuntas
27	AA	80	Tuntas
28	BB	80	Tuntas
Jumlah		2160	
Rata-rata		77,14	

Berdasarkan table 4.7 nilai hasil belajar siklus II adalah dengan diadakannya perbaikan pada siklus 1 hasil belajar IPA sudah meningkat, hal ini dapat di lihat dengan jumlah siswa yang sudah tuntas yaitu sebanyak 21 siswa atau persentase 75%. Hal ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2

4.3 Pembahasan

Hasil belajar IPA pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen guru berupa nilai ulangan harian IPA siswa yang secara umum masih rendah. Hal lain yang mendukung yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran sesuai pengamatan yang dilakukan. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadikan perhatian dan motivasi siswa kurang terhadap materi yang dipelajari, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang

dipelajari juga rendah. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan dokumen guru berupa nilai ulangan harian sebelum pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa hasil belajar IPA siswa masih rendah yaitu 70 % siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (75). Berdasarkan kondisi pada saat tersebut, peneliti menerapkan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPA. Pemilihan metode pembelajaran role playing disebabkan karena keunggulan yang dimilikinya. Metode pembelajaran role playing merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pada model ini, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. Pengembangan imajinasi dan penghayatan menjadikan siswa dapat lebih memahami materi atau konsep yang dipelajari.

Penggunaan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPA tepat sehingga siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Etin Solihatin, 2008: 14). Penggunaan metode role playing disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajarannya; melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalah-masalah tersebut, melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain

sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian. Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada saat Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II. Nilai rata-rata pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 56.4%, meningkat pada Siklus I menjadi 74.64% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 77,14%. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 56,4% meningkat pada Siklus I menjadi 74,64%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 77,14%

Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa merasa tertarik menerapkan pembelajaran dengan metode role playing karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamdani (2011:87) yang menyatakan bahwa metode role playing merupakan metode yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode role playing merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Uno Hamzah (2009:26),

bahwa metode role playing dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara.

Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SD Muhammadiyah 2 Pendil. Bagi siswa yang memperoleh nilai belum tuntas akan di berikan soal evaluasi sebagai perbaikan atau remidi.