



PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR

Rizkia Rahmawati*¹, Aas Shofyanis², Imam Jahrudin Priyanto³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Langlangbuana

e-mail: *¹rizkiarhm02@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini berjudul Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Role Playing dalam Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh bukti empiris tentang penerapan model cooperative learning tipe role playing dalam peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. Teori yang digunakan adalah Santoso (2011) yang mengatakan bahwa model pembelajaran role playing ialah proses pemberian tugas bahan ajar menggunakan cara mengembangkan imajinasi dan perasaan peserta didik, yang tujuannya mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan sifat penelitian kualitatif dan kuantitatif Sugiyono (2016) Penelitian kualitatif ialah berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan, dan kuantitatif ditandai dengan penelitian berupa angka-angka. Desain penelitian yang digunakan quasi experimental. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SDN 015 Kresna Bandung Kecamatan Cicendo Kota Bandung. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini berupa lembar observasi keaktifan peserta didik dan tes tertulis. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji gain. Hasil lembar observasi menggambarkan keaktifan belajar peserta didik. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan model pembelajaran cooperative learning tipe role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. Uji statistik menunjukkan bukti di kelas eksperimen terdapat peningkatan keaktifan belajar yang terlihat pada uji t 0,000.

Kata Kunci: keaktifan belajar peserta didik, penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Role Playing

Abstract. This study was titled the Implementation of the Role Playing Cooperative learning Model in the enhancement of student learning in the natural sciences in elementary school. This research aims to obtain empirical evidence to challenge the implementation of the role playing cooperative learning model in the enhancement of students' learning activity in the natural sciences subjects in elementary school. The theory used was Santoso (2011) which said the role playing learning model was the process of assigning teaching materials using how to develop the imagination and feelings of learners, whose goal is to enable learners in Learning. The research method used is experimentation with qualitative and quantitative research properties of Sugiyono (2016) qualitative research is based on facts found, and quantitative is characterized by research in the form of numbers. Design research used in experimental quasi. The population in this research is all students of class V at SDN 015 Kresna Bandung in Cicendo District Bandung. The instrument used for this study is an observation sheet of students and written tests. The analysis of the data used in this research test is normality, test homogeneity, Test T, and gain test. The results of the observation sheet illustrate the activity of learning learners. The results of the research that shows the role playing cooperative learning model can improve student learning activity in natural science subjects in elementary school. The statistical test shows evidence in the experimental class there is an increased learning activity seen in the T 0.000 Test.

Keywords: the activation of students learning, the application of Role Playing Cooperative Learning Model

Koresponding: *Rizkia Rahmawati | rizkiarhm02@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidik bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat mendorong keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran, supaya keaktifan belajar peserta didik yang diinginkan dapat tercapai pada setiap mata pelajaran, khususnya mata pelajaran IPA. Pendidik bertanggung jawab agar terciptanya pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan inovatif (PAKEMI).

Ilmu pengetahuan alam ialah cara seseorang memahami alam semesta dengan cara mengamati dengan tepat pada sasaran, serta menggunakan suatu proses yang dijelaskan secara penalaran sehingga mendapatkan suatu simpulan. Pembelajaran IPA yang dilakukan pada beberapa sekolah dasar saat ini didominasi pembelajarannya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas.

Pembelajaran di sekolah dasar saat ini kurang mampu melibatkan peserta didik dalam melaksanakan tugas belajar, selain itu peserta didik kurang terlibat dalam memberikan pendapat dalam menyelesaikan persoalan yang dibicarakan, sehingga peserta didik kurang aktif dalam melaksanakan diskusi, serta kurang mampu menerapkan informasi materi yang telah diperolehnya. Peserta didik kurang aktif, dan kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, suasana kelas yang monoton dan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi juga membuat peserta didik kurang aktif, sulit terciptanya rasa kebersamaan, gairah dalam belajar, dan kurang menumbuhkan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan inovatif (PAKEMI). Hal tersebut salah satu masalah yang harus dipecahkan, karena peserta didik kurang antusias, serta kurang aktif dan kurang pemahaman dalam pembelajaran. *Cooperative learning* adalah pendekatan

mengajar yang menekankan pada aspek afektif atau perilaku peserta didik dalam bekerja dan membantu teman sebaya dalam struktur kelompok, yang terdiri dari lebih dari dua orang. *Role playing* merupakan cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan daya pikir peserta didik. Bermain peran juga dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang direncanakan agar terciptanya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan inovatif (PAKEMI), selain itu, dapat memberi daya ingat pembelajaran yang sulit dilupakan dalam ingatan peserta didik, sehingga menumbuhkan kegiatan belajar yang mengesankan, selain itu peserta didik juga dapat terjun langsung dalam pembelajaran.

Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Zaini (2007) Model *role playing* adalah aktivitas belajar yang direncanakan, dan terancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kenneth (dalam Hamalik 2008) Bermain peran merupakan pengaplikasian pembelajaran sesuai pengalaman peserta didik, karena peserta didik dapat berperan, dan mengekspresikan perasaan tanpa ada rasa khawatir mendapatkan sanksi.

Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Penerapan Model *Role Playing*:

Menurut Mudairin (2009), dalam menerapkan model *role playing* harus memperhatikan empat hal, di antaranya:

- 1) Model pembelajaran *role playing* sesuai dengan kegunaan pencapaian pembelajaran, supaya kegunaan tersebut dapat dicapai secara efisien
- 2) Mengidentifikasi kemampuan, dan keaktifan peserta didik

Materi yang digunakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Langkah-langkah Model Role Playing

Menurut Huda (2013) model pembelajaran role playing diorganisasikan berdasarkan kelompok-kelompok peserta didik. Peserta didik diberi kebebasan berimprovisasi, tetapi dalam skenario yang ada. Sintak model role playing dapat dilihat dalam tahap-tahap:

- 1) Pendidik menyiapkan naskah yang akan ditampilkan
- 2) Pendidik memilih peserta didik yang akan memainkan peran untuk mempelajari naskah dengan waktu yang telah ditentukan
- 3) Pendidik membuat kelompok, yang setiap kelompoknya terdiri dari 6-7 peserta didik
- 4) Pendidik menginformasikan kompetensi yang harus dicapai
- 5) Pendidik meminta peserta didik menampilkan peran sesuai dengan tugasnya masing-masing
- 6) Peserta didik yang tidak tampil, diberi kesempatan mencermati naskah yang sedang ditampilkan peserta didik lain
- 7) Selesai menampilkan perannya, peserta didik mengisi lembar kerja individu untuk menjawab pertanyaan, dan lembar kerja untuk memberikan penilaian terhadap teman kelompoknya
- 8) Peserta didik menyimpulkan kegiatan yang telah dilaksanakan
- 9) Pendidik menyimpulkan, mengevaluasi dan memberi saran secara keseluruhan.

Keaktifan Belajar Peserta Didik

Keaktifan adalah aktivitas peserta didik secara fisik, maupun mental dalam proses pembelajaran yang optimal yang mampu menciptakan kelas menjadi kondusif (Sardiman, 2011).

Anurrahman (dalam Sudjana, 2010) menyatakan bahwa keaktifan peserta didik dapat digali dari potensi yang ada pada dalam diri peserta didik, seperti yang dikemukakannya bahwa

Keaktifan peserta didik ialah suatu persoalan yang penting dan perlu dipahami, serta dikembangkan oleh pendidik pada saat pembelajaran. Karena peserta didik perlu menggali potensi-potensi yang dimilikinya melalui kegiatan pembelajaran supaya tujuan pembelajaran tercapai.

Hal tersebut didukung oleh Yamin (2007) yang menjelaskan bahwa Keaktifan peserta didik dapat dirangsang dan dikembangkan melalui kemampuan yang dimilikinya, supaya peserta didik mampu menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidik dapat menginovasi pembelajaran agar peserta didik aktif, dan terangsang mengikuti pembelajaran.

Jenis Keaktifan belajar

Diedrich (dalam Oemar 2005) keaktifan dalam kegiatan belajar peserta didik dibagi menjadi delapan jenis:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual
Dalam kegiatan ini, peserta didik mendapatkan materi secara visual.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral)
Peserta didik mampu memberikan saran, pendapat dari kejadian yang dia alami dengan cara berdiskusi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan
Dalam kegiatan mendengarkan, peserta didik mendapatkan materi secara audio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis
Peserta didik mengembangkan keaktifannya melalui kegiatan menulis.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar
Keaktifan belajar peserta didik dikembangkan melalui kegiatan menggambar.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik
Melalui kegiatan metrik, peserta didik diarahkan untuk bereksperimen, dan belajar sambil bermain.

- 7) Kegiatan-kegiatan mental
Mengidentifikasi masalah, menyelesaikan masalah, serta memberikan keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional Peserta didik percaya diri dalam pembelajaran

Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris "*science*". Kata "*science*" sendiri berasal dari kata dalam bahasa Latin "*scientia*" yang berarti tahu. "*Science*" terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). IPA ialah ilmu yang membahas mengenai alam semesta, yang berada di permukaan bumi, di dalam perut bumi, serta luar angkasa. Yang mudah dilihat, dirasakan panca indra atau yang tidak terlihat panca indera. Ilmu pengetahuan alam adalah teori yang tersusun secara menyeluruh. Ilmu Pengetahuan dikembangkan menggunakan metode ilmiah secara empiris maupun eksperimen. Ilmu pengetahuan Alam dibangun berdasarkan prosedur ilmiah. (Trianto, 2010)

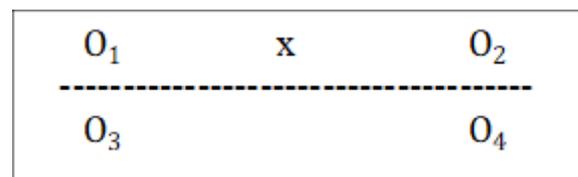
METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016) metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Adapun bentuk desain eksperimen yang peneliti pilih dalam penelitian ini yaitu desain eksperimen bentuk *Quasi Experimental Design*. Terdapat dua bentuk desain quasi eksperimen yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Sementara dalam penelitian ini peneliti menggunakan

desain quasi eksperimen bentuk *Nonequivalent Control Group Design*

Sugiyono (2016) menyatakan *Nonequivalent Control Group Design* merupakan bentuk desain yang hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, hanya pada desain ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara random. Pada bentuk desain ini kedua kelas tersebut diperlakukan berbeda, kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing*. Desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu *Nonequivalent Control Group Design* (Gambar 1).



Gambar 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design* (Sumber: Sugiyono, 2016)

Keterangan :

- O_1 : *Pre-test* kelas eksperimen
- O_2 : *Pos-test* kelas eksperimen
- O_3 : *Pre-test* kelas kontrol
- O_4 : *Pos-test* kelas kontrol

Berdasarkan gambar, penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dilaksanakannya perlakuan menggunakan model pembelajaran *role playing*, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode konvensional. O_1 dan O_3 merupakan *Pretest*, di mana *Pretest* dilakukan di kedua kelompok yaitu kelas kontrol, dan kelas eksperimen. Tanda X merupakan perlakuan/*treatment* yang hanya dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. O_2 adalah *Posttest* yang dilakukan di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan/*treatment* menggunakan model pembelajaran *role*

playing. Sementara O_4 adalah *Post-test* yang dilakukan di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas V-A dan V-B SDN 015 Kresna Bandung tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 60 peserta didik.

Samplel Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Artinya bahwa seluruh populasi digunakan sebagai sampel, yaitu peserta didik kelas V-A SDN 015 Kresna Bandung sebanyak 30 orang diberikan perlakuan yang dijadikan kelas eksperimen, sedangkan peserta didik kelas V-B SDN 015 Kresna Bandung sebanyak 30 orang sebagai kelas kontrol. Sehingga jumlah sampel adalah 60 orang.

Teknik Penelitian

Observasi

Lembar observasi merupakan instrumen khusus yang memuat hal yang terjadi selama penelitian berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi mencakup keaktifan belajar peserta didik. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini merujuk kepada indikator keaktifan (Sudjana, 2005) yang dilihat dari lima aspek. Dalam pembuatan lembar observasi, peneliti menggunakan penilaian dengan skala likert. Di mana instrumen memiliki empat pilihan sebagai acuan pengisian dalam lembar observasi tersebut. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi sangat positif sampai sangat negatif.

Tes Tertulis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan soal tes untuk mengevaluasi dan mengukur kemampuan peserta didik dalam tahapan

kognitif. Bentuk tes yang digunakan oleh peneliti yaitu pilihan ganda dan tes tulis esai. Tes tulisan dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) sebagai perlakuan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.

Uji Instrumen

Dalam penelitian ini, peneliti dalam menguji instrumen berupa lembar observasi dan tes kognitif untuk mengukur layak tidaknya suatu instrumen yang akan digunakan dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini, peneliti mengolah dua data di mana data hasil observasi keaktifan belajar peserta didik, dan hasil tes tulis *pretest* dan *post test* peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Dalam mengolah data hasil observasi, peneliti menggunakan empat acuan penilaian dalam lembar observasi menggunakan *skala likert* dengan kriteria (tidak pernah), (kadang-kadang), (sering), dan (selalu).

Aspek keaktifan belajar yang peneliti gunakan ada lima belas indikator, dimana setiap aspek memiliki skor maksimal 4, sehingga skor maksimal keaktifan belajar setiap peserta didik adalah 60. Untuk memperoleh nilai skor peserta didik, yaitu dengan cara membagi skor keaktifan belajar yang diperoleh peserta didik dengan skor maksimal. Peneliti menggunakan perhitungan sederhana untuk mengolah data pada lembar observasi, dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{penilaian aspek yang didapat}}{\sum \text{keseluruhan aspek}} \times 100$$

(Silalahi, 2015)

Adapun rentangan jumlah setiap aspek terhadap kategori peserta didik

tidak aktif, kurang aktif, cukup aktif, dan aktif sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Kategori Keaktifan Peserta didik

Rentangan Jumlah Aspek	Kategori
25%-30%	Tidak aktif
35%-50%	Kurang aktif
55%-75%	Cukup aktif
80%-100%	Aktif

(Sumber: Agund dalam Gede, 2011)

Analisis data dalam penelitian ini selain dari hasil observasi diperoleh juga dari hasil *pre-test* dan *post-test*, selanjutnya proses pengolahan data ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS 16 for windows*. Adapun langkah-langkah dalam melaksanakan uji hipotesis data hasil tes tersebut sebagai berikut.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk distribusi data dari hasil penelitian normal atau tidak. Suatu data yang normal merupakan salah satu syarat untuk dilakukan uji paramatik. Sementara jika salah satu data atau kedua data tersebut tidak berdistribusi normal, maka uji yang dilakukan adalah uji non-paramatic. Pada penelitian ini uji yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk.

Pengujian normalitas data dengan uji Shapiro-Wilk dapat dilakukan dengan bantuan program *SPSS 24 for windows* dengan taraf signifikasi yang digunakan adalah 0,05. Jika nilai output pada kolom sig.hasil uji dari *SPSS* lebih besar dari taraf signifikasi ($p > 0,005$) maka data tersebut berdistribusi normal, dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji *SPSS* lebih kecil dari taraf signifikasi ($p \leq 0,05$) maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

- χ^2 : Chi Kuadrat
- fo : Frekuensi yang diobservasikan
- fh : Frekuensi yang diharapkan

Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui bahwa kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama. Uji homogenitas dilakukan dengan uji *Levene's* dengan taraf signifikasi 5%. Hipotesis statistik dalam pengujian homoginitas (Sudjana,2005) adalah sebagai berikut :

$$H_0 = \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 = \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan :

H_0 = Tidak terdapat perbedaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_1 = Terdapat perbedaan varians anantara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

σ_1^2 = varians kelas eksperimen

σ_2 = varians kelas kontrol.

Kriteria pengujian :

- 1) Jika sig. ≥ 0.05 , maka H_0 diterima.
- 2) Jika sig. < 0.05 , maka H_0 ditolak.

Pada pengujian uji homoginitas ini dibantu dengan *SPSS 24 for windows*. Apabila hasil uji homoginitas menunjukkan data tersebut homogen, lalu di uji perbedaannya menggunakan uji beda.

Uji t/Uji beda

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis matematis peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada penelitian ini uji yang digunakan yaitu *Independent Sample T-test* dengan asumsi kedua varian homogen dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rata-rata kelas eksperimen

\bar{x}_2 = Rata-rata kelas kontrol

n_1 = Jumlah peserta didik kelas eksperimen

n_2 = Jumlah peserta didik kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 (hipotesis) pada uji ini adalah sebagai berikut :

1. Jika t hitung $>$ t tabel maka H_0 diterima, jika P value $>$ 0.05
2. Jika t hitung $<$ t tabel maka H_0 ditolak, jika P value $<$ 0.05

Dan untuk mempermudah , peneliti di bantu oleh aplikasi *SPSS 24* dalam perhitungannya.

Uji Gain

Uji gain digunakan untk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, data yang diperoleh didapatkan dari selisih. Yaitu dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan nilai *pre-test*. Selain digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan peserta didik, data ini juga memberikan informasi mengenai pencapaian kemampuan peserta didik. Nilai uji gain ditentukan dengan menggunakan rumus:

$$N \text{ Gain} = \text{Skor} \frac{\text{Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{SMI} - \text{Pretest}}$$

Dari rumus tersebut, maka nilai N-gain berkisar 0 dan 1, dimana peserta didik yang mendapatkan skor yang sama pada *pre-test* dan *post-test* akan mendapatkan nilai N-gain 0, sedangkan peserta didik yang mendapatkan skor 0 nilai *pre-test* dan mendapatkan nilai skor maksimum ideal saat *post-test* maka akan mendapatkan nilai N-gain sebesar 1. Tinggi rendah nilai N-gain di tentukan berdasarkan kriteria

Tabel 2. Kriteria nilai N-gain

No.	Nilai N-gain	Interprestasi
1	$N\text{-gain} \geq 0,07$	Tinggi
2	$0,30 < N\text{-gain} < 0,07$	Sedang
3	$N\text{-gain} \leq 0,03$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Setelah Perlakuan di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah melakukan observasi awal di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan, hasil penelitian yang didapatkan yaitu kelas kontrol berada pada kategori kelas cukup aktif dengan persentase 59,21% dan kelas eksperimen pada kategori kelas kurang aktif dengan persentase 54,98%. Masalah-masalah keaktifan belajar peserta didik yang didapatkan dari hasil observasi awal, diatasi dengan pemberian perlakuan dengan model pembelajaran *role playing* di kelas eksperimen. Model pembelajaran *role playing* merupakan pembelajaran dengan pemberian tugas bahan ajar menggunakan cara pengembangan imajinasi peserta didik, melalui penghayatan ekspresi peserta didik, yang tujuannya untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil Observasi Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Setelah mendapatkan hasil observasi awal, dilaksanakannya pembelajaran IPA menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* di kelas eksperimen oleh peneliti. Di bawah ini (Gambar 2), hasil pengamatan dan catatan langsung peneliti dengan mengisi lembar observasi keaktifan belajar peserta didik di kelas eksperimen setelah menerapkan model *role playing*.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen

Hasil Observasi Kelas Kontrol Setelah Perlakuan

Setelah mendapatkan hasil observasi awal, selanjutnya *observer* melakukan penelitian tanpa perlakuan yang sama seperti kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *role playing* pada proses pembelajarannya. Pada kelas kontrol,

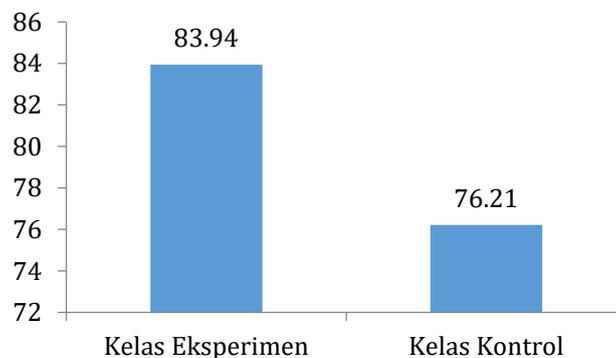
peneliti hanya menggunakan metode konvensional dengan ceramah, dan diskusi. Berikut ini merupakan hasil pengamatan dan catatan langsung peneliti dengan mengisi lembar observasi keaktifan belajar peserta didik di kelas kontrol setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode konvensional.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil dilapangan (Gambar 3), perbandingan keaktifan belajar peserta didik di kelas kontrol mengalami peningkatan, yaitu sebelum perlakuan 59,21% menjadi 76,21%.

Dari hasil observasi kedua kelas, berikut perbandingan persentase keaktifan belajar peserta didik setelah perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol (Gambar 4).



Gambar 4. Grafik Perbandingan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya maka, untuk mengetahui hasil penelitian peneliti menyajikan pembahasan yang menguraikan makna dan hasil penelitian. Dengan pembahasan ini diharapkan akan tergambar mengenai hasil penelitian.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada waktu yang berbeda, ketika *observer* melakukan observasi di kelas kontrol, kemudian peneliti melakukan observasi di kelas eksperimen dengan cara mengisi lembar observasi. Setelah mendapatkan hasil dari observasi pertama, kegiatan selanjutnya peneliti

memberikan perlakuan pada peserta didik dengan cara pada kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning type role playing*, dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan hanya menggunakan metode konvensional, dan dilanjutkan dengan pengisian lembar observasi seperti observasi awal.

Keaktifan belajar peserta didik berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam telah memenuhi indikator dalam kategori aktif. Peningkatan keaktifan di karenakan penerapan model pembelajaran *cooperative learning type role playing* dapat dilakukan secara maksimal dan sesuai dengan langkah-langkahnya, sehingga tujuan penelitian untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam tercapai.

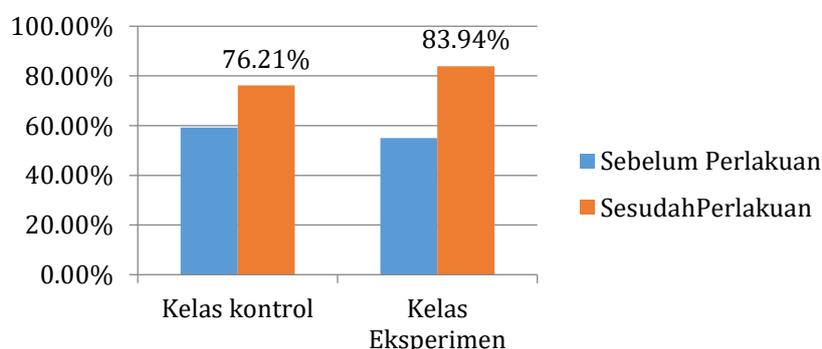
Model pembelajaran *cooperative role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik, karena dengan menggunakan model pembelajaran tersebut peserta didik secara langsung aktif bermain peran dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan bermain peran dalam mata pelajaran ilmu

pengetahuan alam pada pokok bahasan penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungannya peserta didik seolah-olah memerankan diri sebagai tumbuhan, dan hewan. Model pembelajaran ini diterapkan di kelas eksperimen.

Berbeda halnya dengan pembelajaran yang diterapkan di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, atau dengan menggunakan metode ceramah. Sehingga membuat peserta didik cukup aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilihat dari lima indikator seperti peserta didik ikut serta dalam melaksanakan tugas belajar, memecahkan masalah, bertanya dan menjawab pertanyaan teman, dan melaksanakan persentasi di depan kelas pada kelas eksperimen dapat dikatakan mengalami perubahan yang meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya peserta didik yang dikategorikan peserta didik yang aktif, selain itu juga dari nilai rata-rata kelas yang dikategorikan kelas aktif.

Berikut gambaran mengenai peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (Gambar 5).



Gambar 5. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA

Berdasarkan hasil (Gambar 5), terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu

pengetahuan alam pada materi penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungannya, jumlah nilai

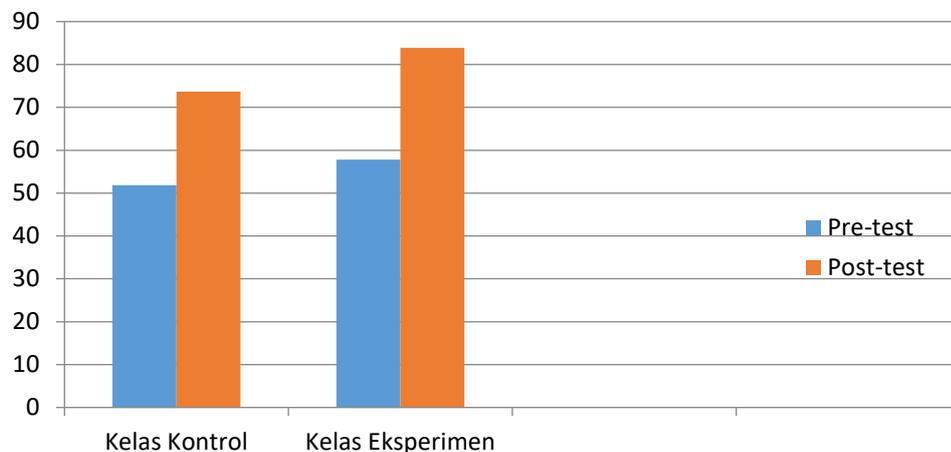
rata-rata kelas pada kelas eksperimen terbukti mengalami peningkatan pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *role playing* dengan hasil nilai rata-rata yang meningkat secara signifikan dari 54,98 yang di kategorikan kelas kurang aktif, menjadi 83,94 yang dikategorikan kelas aktif.

Selain melakukan observasi, peneliti juga memberikan evaluasi secara tes tulis pada peserta didik dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest*. Untuk data hasil tes soal melalui pengolahan data pada tes tulis terdapat perubahan yang lebih baik pada hasil evaluasi peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam pada materi penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungannya.

Hal tersebut diperkuat dari hasil statistik pengolahan data perhitungan dan uji signifikansi pada hasil pengujian

signifikan (*sig2-tailed*) menggunakan uji-t, pada hasil pengolahan terdapat perbedaan yang signifikan karena nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selain itu, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning type role playing* di kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai yang tinggi yaitu rata-rata nilai meningkat 26,00 dengan perubahan rata-rata nilai *pretest* 57,83 menjadi rata-rata nilai *posttest* 83,83 dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional meningkat 21,84 dengan perubahan rata-rata nilai *pre-test* 51,83 dan rata-rata nilai *post-test* 73,67.

Berikut ini diagram yang memberikan gambaran mengenai peningkatan kognitif peserta didik melalui tes esai pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 6. Peningkatan Pengetahuan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA

Dengan demikian, proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *cooperative learning type role playing* dapat dijadikan alternatif bagi pendidik untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) pada materi penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungannya. Dengan

menggunakan model pembelajaran *cooperative learning type role playing* dapat menumbuhkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) bagi peserta didik, selain itu dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, sehingga

menumbuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sulit dilupakan.

Di samping itu, penggunaan model pembelajaran *cooperative learning type role playing* dapat menghindari verbalisme. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami pembelajaran yang dipelajari, dan proses pembelajaran lebih menarik, serta peserta didik dapat terjun langsung dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji observasi keaktifan belajar, uji normalitas, uji homogenitas, uji gain, dan uji t dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe role playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi mengenai persentase indikator-indikator keaktifan peserta didik yang sudah terlaksana yang hasilnya semakin meningkat. Terlihat dari hasil data observasi keaktifan peserta didik di kelas V yang telah dilakukan mengalami peningkatan yang terlihat dari hasil nilai rata-rata dari 30 peserta didik yaitu pada sebelum perlakuan 54,98% menjadi 83,94% setelah mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe role playing*.

Berdasarkan pembuktian yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi “terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik yang signifikan dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe role playing* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar” dapat diterima

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Daryanto & Raharjo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas. (2006). *Kurikulum Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
Dimiyati & Mudjono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
Hamalik, O. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
Huda, M. (2013). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
Isjoni. (2011). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
Istrani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8: 1-5.
Mudairin. (2009). *Role Playing Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Murid*. (Online). <http://www.infodiknas.com> (Diakses 01 Januari 2018).
Roestiyah, N. K. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
Rohmawati, R. (2016). Penerapan Cooperative Learning Tipe Talking Stick untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kelas IV Sekolah Dasar. *Disertasi*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
Ruseffendi, E. T. (1998). *Statistika Dasar Untuk Penelitian Pendidikan*. Bandung: JICA tim MKBPM Universitas Pendidikan Indonesia.
Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan*

- Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Cetakan Kedua. Jakarta: PT Indeks.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Keaktifan Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Solihatin, E. (2007). *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Cetakan Kedua. Jakarta: PT Aksara.
- Sriyono, dkk. (1992). *Teknik Belajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. N (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: vPT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2013). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: IMSTEP-JICA.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Widyatun, D. (2012). *Model Pembelajaran Role Playing* (online). Tersedia di <http://jurnalbudidandiah.com/2017/15/model.pembelajaran.role.playing> (iakses 15 Desember 2017).
- Yamin, M. (2007). *Profesionalisasi Guru*. Jakarta: Gunung Persada Press.
- Zaini, H. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.