

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas VI MI Thowalib Pesagen Gunungwungkal Pati

Lu'luul Makhnun¹, Nur Fajrie², Irfai Fathurohman³

Universitas Muria Kudus^{1,2,3}

e-mail: 202303074@std.umk.ac.id¹, nurfajrie@umk.ac.id², irfai.fathurohman@umk.ac.id³

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima: 12 Januari 2024

Revisi: 14 Maret 2024

Disetujui: 20 Juni 2024

Dipublikasikan: 30 Juni 2024

Keyword

Learning Outcomes

Role Playing

Science

Solar System

Abstract

This research is based on a problem that exists in the class VI MI Thowalib Pesagen in science subjects on the Solar System. These problems include decreased student learning outcomes, learning is less interesting and students are less engaged in their studies. This study aims to determine the use of the role method in improving student learning outcomes on the Solar System material in class VI Semester II MI Thowalib Pesagen Gunungwungkal Pati Academic Year 2023/2024. In the type of research is Classroom Action in the result is shown in the first cycle the student in learn out the pre-action learn out come, were original 5 students (27.78%) to 11 students (61.11%) in cycle I and experience another cycle 17 students (94.44%). So it can be said Role Playing can improve student learn outcomes.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan krusial untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia (Rahayu et al., 2023; Aviari & Rohyana, 2024). Pendidikan memungkinkan orang untuk memperjuangkan ketahanan serta menciptakan taraf hidup yang tinggi pada manusia (Masang, 2021). Pendidikan ialah usaha secara sadar dan sengaja untuk membimbing atau menumbuhkan kemampuan jasmani serta kemampuan rohani yang diberikan orang dewasa pada siswa supaya menggapai kedewasaannya dan menggapai tujuan agar siswa dapat memenuhi tugas hidupnya dengan mandiri (Ardyaningsih et al., 2021; Aris, 2022: 3). Pendidikan mengacu pada bimbingan atau bantuan yang diberikan orang dewasa secara sadar kepada siswa oleh orang dewasa supaya ia menjadi dewasa (Hadi et al., 2022; Sari et al., 2024). Tujuan pendidikan salah satunya yaitu menjadikan sebuah bangsa tangguh dan masyarakatnya berpengetahuan luas (Tamarudin & Fathurohman, 2020).

Pembelajaran secara efektif memainkan peranan penting untuk menggapai tujuan pendidikan (Saepudin Kanda & Rustini, 2024). Tetapi terdapat beragam masalah yang kerap ada dalam pembelajaran, terutama pada belajar mengajar di Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di pendidikan dasar. IPA merupakan bidang studi yang harus diterapkan di pendidikan dasar (Nirwanto et al., 2021; Sofiana et al., 2023). IPA ialah cabang pengetahuan ilmiah yang didasarkan pada observasi dan klasifikasi data, yang umumnya dirangkai serta dibuktikan dalam hukum-hukum kuantitatif tentang fenomena alam (Saparudin, 2023: 12). Maka dari itu, IPA pada hakikatnya adalah ilmu yang membahas mengenai informasi yang sebenarnya dari manifestasi alam dan peristiwa yang terjadi setiap hari (Failani et al., 2023; Maulida et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas VI MI Thowalib Pesagen Gunungwungkal Pati semester genap tahun ajaran 2023/2024 bahwa terdapat permasalahan yang ada di kelas selama proses pembelajaran, diantaranya yaitu kesulitan siswa dalam memaparkan dan mengurutkan sistem tata surya. Kesulitan siswa ini dapat dilihat ketika siswa diberikan pertanyaan siswa tidak bersuara dan banyaknya hasil pembelajaran tidak sampai KKM yang ditentukan yaitu ≥ 70 . Dari 18 siswa terdapat sejumlah 5 siswa dengan presentase 27,78% dinyatakan tuntas dan sisanya sebesar 13 siswa dengan presentase 72,22% dinyatakan tidak tuntas. Selain itu siswa belum seutuhnya efektif dan efisien, serta tidak terlalu termotivasi dalam pembelajaran.

Keadaan tersebut tercermin dari reaksi serta antusiasme siswa rendah pada proses belajar mengajarnya. Keadaan siswa seperti ini diperparah dengan metode penyajian bahan ajar yang tidak terlalu menarik, yang akibatnya membuat siswa gampang bosan saat proses pembelajaran IPA pada materi Tata Surya. Menurut Secha et al. (2023) & Shofa et al. (2021) metode pengajaran yang tidak terlalu menarik akan mengakibatkan siswa menunjukkan respon yang kurang positif. Guru seharusnya memiliki keahlian untuk menentukan pendekatan yang sesuai dalam pembelajaran (Arukah et al., 2020; Firdayanti et al., 2021; Kumalasari et al., 2023; Maghribi et al., 2023). Pengaplikasian metode yang sesuai sangat berdampak pada pelaksanaan pembelajaran (Fitriyani & Fathurrahman, 2021). Memilih metode mengajar yang sesuai sangat bermanfaat bagi guru dalam upaya peningkatan hasil belajar dan sanggup membuat lingkungan belajar yang menggembirakan (Bayu Radya et al., 2023). Oleh karena itu, pengaplikasian metode pengajaran yang sesuai adalah cara untuk mengatasi masalah daya serap siswa yang rendah pada mata pelajaran IPA, guna memaksimalkan mutu pengajaran.

Untuk mencapai pembelajaran yang kreatif dan inovatif, maka digunakan metode dengan disebutnya bermain peran. Bermain akan menjadi lebih bermanfaat jika aktivitas yang dilibatkan oleh anak mengandung unsur pendidikan (Zuliyanti et al., 2021). Metode *role playing* sanggup memaksimalkan hasil belajar siswa dikarenakan siswa berkontribusi aktif dalam keadaan yang menggembirakan. Kebosanan serta kejenuhan siswa dapat diatasi dengan bermain peran (Astuti et al., 2022). Metode *role playing* yakni metode untuk mengelola pembelajaran melalui daya imajinasinya, penjiwaan dengan dilaksanakan dari peran ataupun dengan hal lain. *Role play* ini dilaksanakan berkelompok ataupun lebih tergantungnya dari apa yang dimainkan oleh setiap orang (Erawati et al., 2023). Hal ini juga dapat membuat guru mengetahui apakah siswa sanggup berinteraksi sosial dan bekerja sama dengan siswa lain dalam melakukan peran tokohnya (Febrianti et al., 2023).

Manfaat dari penerapan metode *role playing* adalah melatih siswa dalam menguasai dan mengingat materi yang akan diperankan, mengembangkan kreativitas, mengembangkan inisiatif siswa, mengembangkan kemampuan berakting dan membiasakan diri bekerja sama, dan berbagi tanggung jawab satu sama lain (Fahrurrozi et al., 2022: 79). Tahapan dari metode *role playing* ini dijelaskan oleh Octavia (2020: 63) berupa 1) memilih masalah; 2) memilih peran yang sesuai dengan topik masalah; 3) menyusun langkah-langkah permainan peran; 4) kemudian, menyediakan observer; 5) memainkan masing-masing peran; 6) diskusi dan penilain; 7) serta menarik kesimpulan.

Metode ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Rahmaniati, (2024: 55), metode *role playing* kelebihanannya yaitu : 1) Siswa memiliki kebebasan dalam menentukan keputusan dan mengekspresikan dirinya; 2) Permainan adalah penemuan sederhana dan mampu dipergunakan dalam berbagai kondisi dan waktu; 3) Guru dapat menilai pemahaman setiap siswa dengan mengamati siswa pada saat bermain peran; serta, 4) Permainan adalah pengalaman belajar yang menggembirakan bagi anak. Sedangkan menurut Kurniasih & Sani (2020: 68) metode *role playing* kekurangannya adalah: 1) Metode *role playing* membutuhkan waktu yang tidak sebentar; 2)

Lu'luul Makhnun, dkk (Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing)

Proses ini membutuhkan tingginya kreativitas guru dan siswa; 3) sebagian besar siswa yang ditunjuk untuk memerankan peran merasa malu pada saat menampilkan adegan tertentu; 4) Apabila pelaksanaan *role playing* gagal, selain membuat kesan yang kurang baik, tapi juga berarti membuat tujuan belajar yang tidak baik; 5) tidak semua materi pengajaran dapat diaplikasikan dengan menggunakan metode ini.

Pengaplikasian metode *role playing* dimaksudkan sanggup menumbuhkan hasil belajar siswa. Menurut Rumiati (2021: 11), Hasil pembelajaran yaitu dengan daya mampu perolehan dari siswa sesudah mendapat pembelajarannya. Daya mampu itu meliputi aspek kognitif, afektif serta aspek psikomotorik (Satria et al., 2020). Hasil pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas penilaian dengan tujuannya adalah dalam memperoleh bukti dengan memberi indikasi daya mampu siswanya untuk menggapai goals pembelajarannya (Nisai et al., 2020). Menurut Wahyuningsih (2020: 69-73), hasilnya dengan memengaruhi faktor-faktor meliputi: 1) internal yaitu dengan personal saat belajar, mencakup : faktor kecakapan, cara belajar, keinginan dan dorongan, ; 2) faktor dari luar yakni mencakup selain dari individu, berupa: faktor lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

Beberapa studi ilmiah terdahulu yang mendukung bahwa hasil belajar siswa sanggup ditingkatkan dengan pengaplikasian metode *role play*. Pertama yaitu studi ilmiah yang dilaksanakan Agustin et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa metode *role play* sanggup memaksimalkan hasil belajar siswa kelas III SDN Wonotingal. Selanjutnya penelitian dari Mahfud et al. (2024) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan pengaplikasian bermain peran yang mereka laksanakan di kelas V SDN 1 Kertosari. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Salukhfeto (2024) yang mengungkapkan bahwa pendekatan bermain peran sanggup memaksimalkan hasil belajar mengajar siswa di kelas V SDN Oesapa Kecil 2 . Serta studi ilmiah yang dilaksanakan oleh Ulmarhamah & Waldi (2024) yang mengungkapkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *role playing* sanggup memaksimalkan hasil belajar siswa di SDN 05 Sasak Ranah.

Dengan dasar dari permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut, peneliti kemudian dengan pelaksanaan tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas VI Semester II MI Thowalib Pesagen Gunungwungkal Pati”.

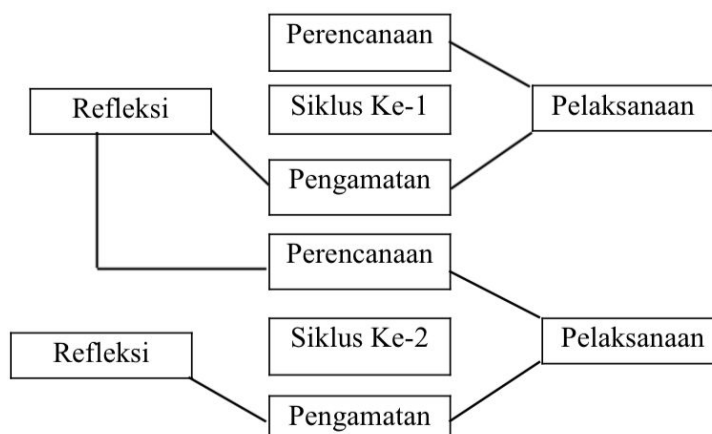
Metode Penelitian

Kajian ini dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana PTK memiliki arti bahwa segala bentuk kajiannya dengan sifat dan yang dilakukan dengan tindakannya, hal itu bertujuan untuk memberikan kemantapannya, serta secara rasionalnya yang tinggi dari tindakan mereka saat melakukan tugasnya, memperluas pemahaman terkait tindakan yang dilakukan, dan meningkatkan pelaksanaan praktik pembelajaran (Warso, 2021: 2).

Pada dasarnya PTK dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah di dalam kelas (Firdaus, 2022: 55). Hasil kajian ini akan menjadi dasar penyusunan rencana kerja untuk memecahkan masalah tersebut. Setelah tindakan dilaksanakan, selanjutnya melakukan pengamatan dan evaluasi. Hasil pengamatan dan evaluasi dimanfaatkan untuk merefleksikan kegiatan selama melaksanakan tindakan. Hasil refleksi ini dijadikan dasar untuk menetapkan perbaikan untuk tindakan selanjutnya. Dengan sampel penelitian sebanyak 18 siswa di kelas VI semeseter II tahun pelajaran 2023/2024 MI Thowalib Pesagen, Kecamatan Gunungwungkal, Kabupaten Pati.

Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Model kajian tindakan kelas mempunyai empat tahapan diantaranya apa yang direncanakan, pelaksanaannya, pengamatannya serta refleksi (Arikunto et al., 2021: 42).

Lu'luul Maknun, dkk (Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing)



Gambar 1. Tahapan Per Siklus
Sumber: Arikunto et al., (2021: 42)

Metode pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi dan tes pembelajaran siswa. Observasi dilakukan untuk memastikan apakah siswa telah menjalankan kegiatan dengan optimal. Tes belajar siswa dilakukan untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa mencapai standar minimal yang ditetapkan (KKM). Riset ini menganalisis data dengan metode deskriptif kuantitatif, di mana tekniknya mencakup penilaian skor untuk tiap item soal dan akumulasi nilai keseluruhan yang diperoleh oleh masing-masing siswa. Menurut Zulmiyetri et al., (2020) untuk menentukan kategori penilaian mengenai hasil penelitian, maka dilakukan 4 pengelompokan penilaian, diantaranya: 76% hingga penuh (baik), 56% – 75% (cukup baik), 40% – 55% (kurang baik), dan < 40% (tidak baik). Setiap siklus, analisis deskriptif dilakukan terhadap nilai rata-rata hasil pembelajaran masing-masing siswa, dengan tujuan menilai ketuntasan dan peningkatan hasil pembelajaran siswa. Riset ini dianggap berhasil saat hasil tes siswa mencapai KKM yang sudah ditentukan (≥ 70) sebanyak 80% dari total presentase kelas.

Hasil dan Pembahasan

Pengaplikasian metode pembelajarannya untuk peningkatan hasil pembelajaran siswa terkait dengan kajian penelitian. Pelaksanaan dari kajian tersebut adalah dengan tindakan penelitian (guru/penulis) dengan langsung melakukan sebuah proses kajian, dimulainya untuk merencanakan proses belajar mengajar, kegiatan inti serta kegiatan penguatan terkait dengan materi Sistem Tata Surya. Tiap konsep disajikan pada dua siklus dengan penyajian materi Sistem Tata Surya dengan berikutnya menjadi evaluasi baik belajar mengajar, dilaksanakan oleh guru, ataupun kegiatan siswa memiliki hubungan dari tiga aspek yang krusial.

Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan dengan siklus yang berulang (Agustina, 2020). Ketika hasil evaluasinya dari siklus I menggambarkan hasilnya tidak maksimal, maka dilaksanakan ataupun dilakukan evaluasi dari siklus II yang mempunyai tujuan dalam perbaikan yang lemah dari hasil evaluasi pada siklus I. Aktivitas pengamatan setiap siklus diperuntukan dalam penampilan belajar mengajar dengan kegiatan ataupun dengan lambat pengamatannya yang memiliki kesamaan.

Kegiatan praktik pembelajarannya dari Siklus I dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2024 di MI Thowalib. Pada kegiatan awal ini dilakukan dengan mengucapkan salam dan berdoa, mengabseni pelajar dengan mengapresiasi, mengemukakan maksud belajar dan memaparkan aktivitas pada *role playing*.

Lu'luul Makhnun, dkk (Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing)

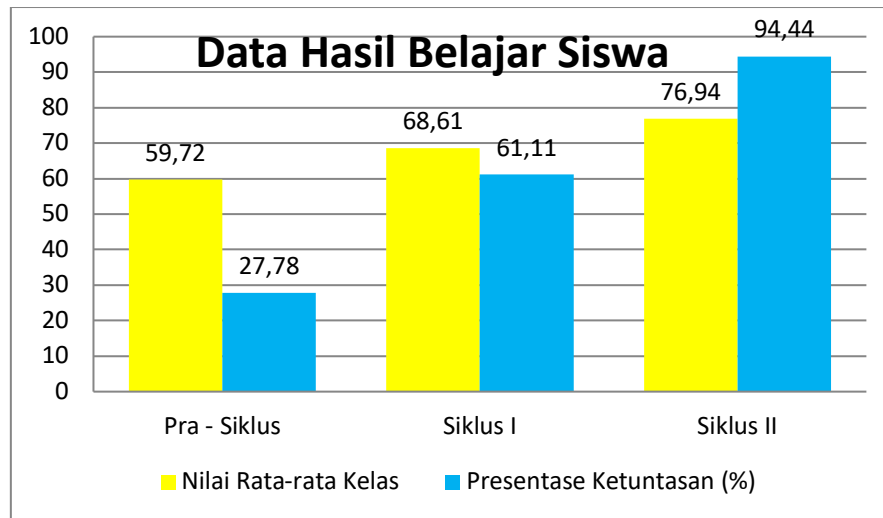
Kemudian pada kegiatan inti dimulai dengan menginstruksikan siswa diperuntukan membuat pengelompokan dengan 9 siswa pada tiap-tiap kelompok. Karena jumlah siswa 18 orang, sehingga kelompok yang dihasilkan adalah 2 kelompok. Dari 2 kelompok yang telah dibuat tersebut, peneliti kemudian memaparkan topik-topik yang akan dikupas pada sesi tersebut, kemudian sesudah peneliti menginstruksikan pada tiap-tiap kelompok untuk mengidentifikasi masing-masing ketua kelompoknya. Setelah pembentukan, masing-masing ketua kelompoknya mengambil dialog untuk bermain peran, ketua mempunyai tugas memberikan peran kepada setiap anggota kelompoknya sesuai dengan kepribadiannya masing-masing. kemudian peneliti memberi waktu pada setiap kelompok untuk berdiskusi dan mengeksplorasi peran yang diperoleh, peneliti juga memaparkan kepada masing-masing kelompok bagaimana caranya untuk memainkan peran untuk memahami IPA menjadi dan menugaskan pada kelompok yang tidak memainkan peran supaya menyimak dan juga menulis informasi yang diperoleh dari kelompok yang memainkan peran. Keadaan ini menimbulkan antusias pada siswa atas peran yang diperoleh, karena mereka akan menokohkan planet-planet seperti planet dalam sistem tata surya.

Setelah pelaksanaan maka akan diperoleh hasil observasi atau pengamatan yang dimana metode bermain peran masih terlalu asing bagi siswa, sehingga ada sebagian siswa yang tidak terlalu dan bingung dengan peran yang dimainkannya. Sebagian besar siswa masih malu-malu ketika harus memainkan peran mereka dan akhirnya mereka kurang aktif dan membuat mereka tidak terlalu memahami peran yang dimainkannya. Siswa yang antusias dan aktif dapat memainkan perannya dengan cukup baik, sementara itu siswa yang kurang aktif atau malu-malu sekedar menonton saja. Menurut Septianti & Afiani (2020) pentingnya karakteristik siswa harus dipahami oleh guru supaya dapat digunakan sebagai pedoman dalam merumuskan strategi pengajaran. Yang menjadi perhatian adalah peneliti merasa harus menambahkan kegiatan pada proses belajar mengajar yang dilakukan untuk menumbuhkan semangat mengikuti pembelajaran nantinya. Dengan demikian, perlu dilaksanakan perbaikan proses belajar mengajar dari Siklus. Akan tetapi, aktivitas ini sudah sesuai perencanaan perbaikan atau skenario yang telah dibuat sebelumnya. Dari kegiatan Siklus I ini, juga diperoleh informasi penilaian tentang hasil belajar siswa.

Kegiatan pelaksanaan belajar mengajar Siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2024 pada kegiatan pendahuluan ini dilakukan dengan salam dan membaca doa bersama, melaksanakan presensi kehadiran, mengajak siswa berdinamika dengan tepuk semangat, melakukan apersepsi, memaparkan tujuan pembelajaran.

Kemudian pada kegiatan inti peneliti masih mengaplikasikan metode *role playing* seperti yang diaplikasikan pada siklus I, yang melibatkan keaktifan siswa secara menyeluruh pada pembelajaran dengan cara *role playing*. Perbedaan siklus II dari siklus I ini yaitu peneliti menambahkan *ice breaking* dan hadiah untuk membangkitkan semangat siswa dan memaksimalkan keyakinan pada diri untuk belajar mengajar, sehingga proses berjalan baik dan peneliti pun memperoleh hasil yang diinginkan.

Penelitian dengan pelaksanaan dengan beberapa siklus, pada yang dilakukan pada empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Pada pendahuluan sudah dijelaskan mengenai keunggulan metode *role playing* yaitu salah satunya mampu memberi pengalaman belajar yang mengasyikan pada siswa. Penelitian ini mempunyai tujuan dengan penerapan metode dari penelitian ini dengan pembelajaran dan peningkatan pada materi Tata Surya.



Gambar 2. Data Hasil Belajar Siswa

Berdasar dari hasil data Gambar 2 diketahui bahwa ketuntasan pada pra-siklus adalah 27,78% dengan kategori tidak baik. Nilai rata-rata kelas sebanyak 59,72. Oleh sebab itu, pada pra-siklus sebagian besar siswa tidak tuntas sehingga diperlukan adanya rencana perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan dengan mengaplikasikan metode *role playing* diperoleh hasil pada Siklus I dengan persentasenya yang tuntas dari pembelajar dengan besarnya 61,11%. Dengan kategorinya dengan cukup baik, dengan 68,61. Akan tetapi pada Siklus ini masih banyak kekurangan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya sehingga perlu dilanjutkan dengan Siklus II supaya mendapatkan hasil optimal yang dikehendaki.

Setelah itu, maka dilakukan perbaikan Siklus II dengan presentase ketuntasan sebesar 94,44% dengan kategori baik. Nilai rata-rata siswa sebesar 76,94. Pada Siklus II ini, telah mencapai standar yang baik sehingga dapat dinyatakan “Tuntas”. Berdasar hasil data penelitian yang sudah ditampilkan di atas menunjukkan bahwa hampir keseluruhan siswa di kelas VI memperoleh nilai ≥ 70 , hanya terdapat satu anak yang memperoleh nilai rata-rata di bawah KKM. Kondisi ini dikarenakan siswa tersebut masih belum lancar dalam membaca, menulis, dan berbicara sehingga menyulitkan untuk melakukan pengerjaan soal dengan maksimal.

Berdasar pada hasil penelitian, dikatakan jika metode *role playing* mampu peningkatan hasil pembelajaran IPA, materi Sistem Tata Surya di kelas VI MI Thowalib Pesagen, Kecamatan Gunungwungkal, Kabupaten Pati pada semester II tahun pelajaran 2023/2024. Keadaan ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil pembelajaran dari masing-masing siklus. Pada pra siklus hanya ada 5 siswa yang tuntas, kemudian pada siklus I dengan pelajar dengan ketuntasan meningkatnya hingga 11 dengan presentase ketuntasannya dengan 61,11% serta siklus lainnya hingga 17 siswa dengan presentase ketuntasan 94,44%. Pada pra siklus ada 14 siswa dengan tidak ada ketuntasan, kemudian siklus lainnya menurun menjadi 6 siswa yang belum tuntas dan pada siklus II hanya ada 1 siswanya belum memperoleh ketuntasan. Nilai paling tinggi dari pra siklus itu yaitu 80, kemudian dengan peningkatan hingga 90 dengan siklus dan nilai terendah dan perolehannya hingga 59,72. Kemudian dari siklus I itu mengalami peningkatan hingga 68,61 dan di siklus II peningkatan lagi menjadi 76,94.

Hasil penelitian ini selaras dari hasil yang diperoleh dari Penelitian Solihin (2023) yang mengungkapkan pengaplikasian metode *role playing* menjadikan siswa lebih interaktif dalam pembelajaran dengan peningkatan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia yang memuaskan di SDN 12 Sindue. Penelitian Sunarto (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan

Lu'luul Makkun, dkk (Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing)

mengaplikasikan metode *role play* membuat ketrampilan sosial siswa berkembang dan hasil belajar mengajar mengalami peningkatan pada subjek pembelajaran IPS di kelas V SDN Jarin. Hasil penelitian Herni (2023) yang mengungkapkan bahwa pengaplikasian metode *role playing* membuat proses pembelajaran yang mengasyikan sehingga menjadikan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada subjek pembelajaran Bahasa Indonesia di MTsN 4 Tebo. Penelitian Barokati (2023) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* mampu dipakai sebagai alternatif untuk memaksimalkan hasil pembelajarannya karena dapat memperdalam konsep materi dengan materi teladan dari keteladannya nabi.

Selanjutnya penelitian Faridah (2023) mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran siswa dengan peningkatan sesudah mengaplikasikan metode bermain peran karena siswa terlibat secara langsung pada situasi tertentu. Kemudian penelitian Hanum (2023) pernyataan jika metode ini membuat suasana kelas menjadi hidup dan mampu memaksimalkan hasil belajar siswa pada subjek pembelajaran Fiqih di kelas XI MAN 2 Padang. Hasil studi ilmiah Hartati (2023) mengungkapkan bahwa pengaplikasian metode *role playing* membuat siswa memahi konsep materi secara mendalam sehingga mampu memaksimalkan hasil pembelajaran dari pelajaran PAI. Penelitian Kusasi (2023) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dalam tiap siklusnya dengan menerapkan metode bermain peran. Serta penelitian dari Martini (2023) memperlihatkan jika metode *role playing* menyanggupi kemaksimalan hasil pembelajaran siswanya dari subjek pelajaran PAI dengan Materi Berbusana di kelas X OTKP SMKS YPKK Limbung. Siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga sanggup mengaplikasikan dalam keadaan yang disimulasikan.

Simpulan

Penggunaan metode *role playing* dari pelajaran IPA materi materi tata surya mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI MI Thowalib Pesagen Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati. Hasil pembelajaran siswa pada siklus I meningkat dari hasil belajar pada pra tindakan, yang awalnya 5 siswa dengan presentase 27,78% menjadikan 11 siswa dengan persentase 61,11% pada siklus I dan peningkatannya pada siklus II menjadi 17 siswa dengan presentase 94,44%.

Daftar Pustaka

- Agustin, D. N., Saputro, B. A., & Poncowati, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode Role Playing pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri Wonotingal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 15192–15198.
- Agustina. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Interaktif terhadap Pengaruh Globalisasi Mata Pelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 220–233.
- Ardayaningsih, F., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2021). Penerapan Model Make a Match dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV SDN Talun 02 Pati. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(2), 1064–1069. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i2.9165>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris. (2022). *Ilmu Pendidikan Islam*. Cirebon: Wiyata Bestari Samasta.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Karangbener Menggunakan Model Think Pairs Share. *Edubase: Journal of Basic Education*, 1(2), 54. <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i2.141>

Lu'luul Makhnun, dkk (Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing)

- Astuti, T. B., Subekti, E. E., & Fitriani, P. R. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Muatan Pelajaran IPA Materi Gerakan-gerakan Bumi, Bulan, dan Matahari melalui Model Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Cerdas Mendidik*, 1(2), 22–31.
- Aviari, B. A., & Rohyana, H. (2024). Implementasi Pembelajaran Role Playing Pada Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Bela Alifia Aviari. 7(1), 2289–2302. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8665>
- Barokati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kisah Keteladanan Nabi. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 41–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/elementary.v3i1.1973>
- Bayu Rada, W., Fajrie, N., & Ardana Riswari, L. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD 3 Paduren. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93–100. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.9061>
- Erawati, R., Sayidiman, & Patta, R. (2023). Pengaruh Model Role Playing terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Pinisi: Journal of Education*, 3(1), 92–108.
- Fahrurrozi, Edwita, Bintoro, T., Kusmawati, A. P., Zakiah, L., Sundari, F. S., Murnivianty, L., Simbolon, M. E., Prasihman, M., & Mulyawati, Y. (2022). *Model-model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*. Jakarta: UNJ Press.
- Failani, A., Fajrie, N., & Kurniati, D. (2023). Pembelajaran Berbantuan Project Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 205. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.18533>
- Faridah. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Role Playing pada Materi Berani Berperilaku Syaja'ah dalam Kejujuran Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya Indonesia. *Prosiding: Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1550–1561.
- Febrianti, A. N., Fajrie, N., & Masfuah, S. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Theater dan Metode Bermain Peran (Role Playing). *Innovative: Jurnal of Social Science Researc*, 3(4), 1370–1380.
- Firdaus, F. M. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Firdayanti, R., Fajrie, N., & Sumarwiyah, S. (2021). Penerapan Model Numbered Head Together Berbantu Gambar Ilustrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa SD. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 68–73. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i2.5149>
- Fitriyani, F., & Fathurrahman, I. (2021). Kemampuan Menyusun Teks Cerita Pendek dengan Metode Simulasi melalui Film Nyai Ahmad Dahlan pada Siswa SD Muhammadiyah 1 Kudus. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 140. <https://doi.org/10.29300/disastra.v3i2.4308>
- Hadi, M. N., Syaifullah, & Yusuf, W. F. (2022). Inovasi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mu'allim*, 4(1), 53–66. <https://doi.org/10.35891/muallim.v4i1.2948>
- Hanum, R. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih melalui Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Pada Siswa Kelas XI PK 1 MAN 2 Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4510–4515. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14151>
- Hartati, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 4(1), 20–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jesa.v4i1.1058>
- Herni, T. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa MTs Negeri 4 Tebo melalui Pembelajaran Role Playing. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 3(1), 23–28.

Lu'luul Makkun, dkk (Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing)

- <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/paedagogy.v3i1.2098>
- Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 10(2), 554. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7190>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Kusasi, I. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan Metode Role Playing di SMA IT Baiturrahman Buntok. *Prosiding: Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1185–1194.
- Maghribi, L. R., Fajrie, N., & W, S. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SD Margorejo 01 Kecamatan Pati. *Journal on Education*, 05(03), 5917–5924.
- Mahfud, Pradana, D. A., & Susintowati. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 1 Kertosari. *Mutiara PGSD*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.33578/jpfpkip.v7i1.5345>
- Martini. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Materi Berbusana pada Kelas X OTKP di SMKS YPKK Limbung. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1553–1560.
- Masang, A. (2021). Hakikat Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1(1), 1–2.
- Maulida, D. H., Fajrie, N., & W, S. S. (2023). Pengaruh Media Audiovisual terhadap Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri Perdopo 02 Gunungwungkal. *Journal on Education*, 5(2), 3381–3387. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1013>
- Nirwanto, B. G., Murtono, & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275–283. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38503>
- Nisai, M., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media Daper. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 264–274. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3960155>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahayu, T., Kuniati, D., & Fajrie, N. (2023). Pengembangan Media Lagu dan Video dalam Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Baturno Kabupaten Rembang. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 1(4), 172–178.
- Rahmaniati, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rumiyati. (2021). *Model Talking Stick sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Saepudin Kanda, A., & Rustini, R. (2024). Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran di MA Nurul Iman. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 566–579.
- Salukhfeto, S. (2024). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas V SDN Oespa Kecil 2. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, 5(4), 456–464.
- Saparudin, Y. (2023). *Pembelajaran IPA, Kompetensi Guru, dan Supervisi*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Sari, W. S. K., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2024). Kreativitas Karya Dekoratif Siswa dalam Pembelajaran Project Based Learning pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4787>
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD

Lu'luul Makhnun, dkk (Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing)

- melalui Model Teams Games Tournament dan Media Scrapbook. *Edu Basic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–51. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26954>
- Secha, M. N., Fajrie, N., & W, S. S. (2023). Strategi Pembelajaran Concept Mapping dengan Media CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Journal on Education*, 05(03), 5841–5848.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Shofa, I., Kanzunudin, M., & Fathurohman, I. (2021). Penerapan Model Picture and Picture Berbantuan Media Roda Putar untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositoris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 160–169. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.28290>
- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027–3034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969>
- Solihin, I. (2023). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Indonesia Siswa Kelas IV SDN 12 Sindue. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 11–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v4i1.473>
- Sunarto. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS melalui Penerapan Model Role-Playing di Kelas V SDN Jarin 4 Kecamatan Pademawu Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal on Education*, 05(04), 13967–13975. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2416>
- Tamarudin, A., & Fathurohman, I. (2020). Analisis Faktor Otentik Kesulitan Belajar Program Linier Berbasis Problem-Based Learning. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(1), 8–14. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i1.4142>
- Ulmarhamah, L. N., & Waldi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Menggunakan Model Role Playing di SDN 05 Sasak Ranah Pasisie Pasaman Barat. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3419–3428.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Warso, A. W. D. D. W. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zuliyanti, N., Fathurohman, I., & Utaminingsih, S. (2021). Analisis Kebutuhan Modul Berbasis Permainan Edukatif Di Era 4.0 Dengan Model Discovery. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(1), 70–76. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i1.5974>
- Zulmiyetri, Safaruddin, & Nurhastuti. (2020). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.