

**PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP IPA MELALUI METODE
ROLE PLAYING DI KELAS V SD NEGERI CERME PANJATAN
KULON PROGO**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Niko Tamtama
NIM 11108244003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2015**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul “PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP IPA MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS V SD NEGERI CERME PANJATAN KULON PROGO” yang disusun oleh Niko Tamtama, NIM 11108244003 ini telah disetujui pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I



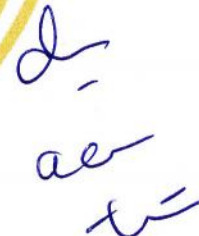
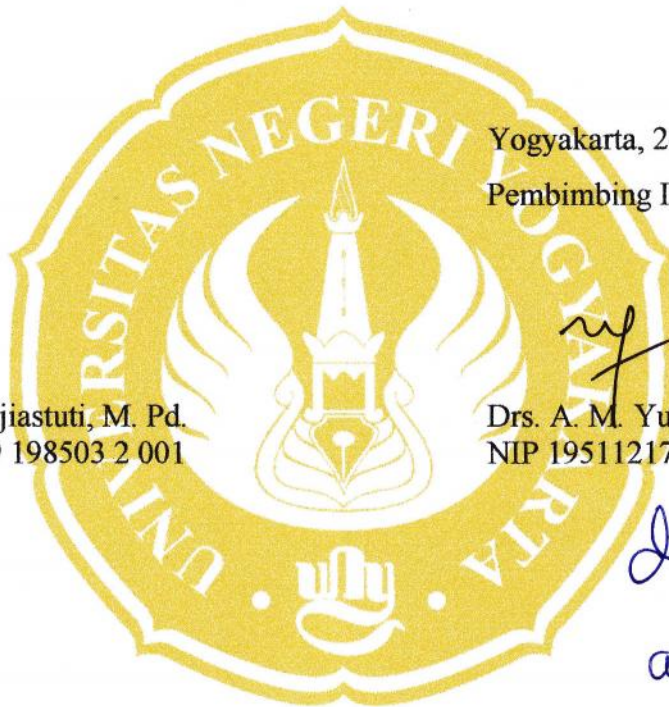
Dr. Pratiwi Pujiastuti, M. Pd.
NIP 19580619 198503 2 001

Yogyakarta, 24 Juli 2015

Pembimbing II



Drs. A. M. Yusuf, M. Pd.
NIP 19511217 198103 1 003



PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP IPA MELALUI METODE ROLE PLAYING DI KELAS V DI SD NEGERI CERME PANJATAN KULON PROGO

THE ENHANCEMENT OF MASTERING SCIENCE CONCEPT THROUGH ROLE PLAYING METHOD TOWARDS THE 5TH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI CERME PANJATAN KULON PROGO

Oleh: Niko Tamtama, PPSD/PGSD, UNY
Tamtama88@rocketmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penguasaan konsep IPA yang baik dapat mempermudah siswa dalam mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan konsep IPA melalui metode *role playing* pada siswa kelas V di SD Negeri Cerme Panjatan Kulon Progo. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Cerme. Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah soal tes untuk mengukur penguasaan konsep IPA, lembar observasi guru untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran dan lembar observasi siswa untuk membahas kegiatan *role playing*. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa kelas V SD Negeri Cerme. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai penguasaan konsep IPA pada pra siklus yaitu 70,5. Setelah menerapkan metode *role playing* pada siklus I, rata-rata nilai penguasaan konsep IPA meningkat menjadi 74,2. Pada siklus II dilakukan upaya perbaikan yaitu dengan sintaks *role playing* yang sama, naskah *role playing* disederhanakan dan naskah diberikan kepada siswa sehari sebelum pembelajaran IPA dilaksanakan. Rata-rata nilai penguasaan konsep IPA pada siklus II meningkat menjadi 78,1. Kriteria keberhasilan sudah terpenuhi dan penelitian dihentikan.

Kata kunci: Penguasaan Konsep IPA, *Role Playing*

Abstract

The background of this research is the adequate mastering of science concept could help student achieves the minimum standard grade point. This research aims to enhance the mastering of science concept through role playing method towards the 5th grade students of SD Negeri Cerme Panjatan Kulon Progo. The type of this reserch is classroom action research. The subject of this research includes all the 5th grade students of SD Negeri Cerme. The research design employed is Kemmis and Mc Taggart mode. The instruments of data collection are paper test used for measure the level of mastering science concept, teacher observation sheet used for measure the implementation of learning, and student observation sheet used for discuss the role playing activity. Qualitative and quantitative are used for data analysis. The result shows that role playing method could help the 5th grade students of SD Negeri Cerme Panjatan Kulon Progo in mastering the science concept. It proves by the prior grade point of mastering science concept is 70,5. The average grade point is increase up to 74,2 since the implementation of role playing method in the first section. In the second section there is a remedy with the same material of role playing. The simplified role playing text is given to the students a day before and the average grade point is increasing up to 78,1. In brief, the standard criterion of accomplishment is achieved and the research can be finished.

Keywords: Mastery of Science Concepts, Role Playing

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses dimana masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau lembaga-lembaga lain), dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai

dan keterampilan-keterampilan dari generasi ke generasi (T. Sulistiyono, 2011: 53-54). Melalui pendidikan inilah masyarakat dalam suatu negara dapat bertahan dan bersaing mengarungi perubahan zaman. Pendidikan juga memegang

peranan yang begitu vital demi kelangsungan hidup masyarakat suatu negara.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling penting. Belajar merupakan suatu proses yang tidak pernah berhenti selama seorang manusia hidup di dunia. Seorang manusia yang sukses di dunia harus melalui proses belajar. Ad Rooijackers (2005: 14) mengemukakan bahwa proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh oleh seorang manusia untuk mengerti suatu hal yang sebelumnya tidak diketahui. Seseorang yang melakukan kegiatan belajar dapat dikatakan telah mengerti suatu hal apabila ia juga dapat menerapkan apa yang telah ia pelajari. Dalam setiap proses belajar tersebut, manusia menemukan pengetahuan dan pengalaman baru hasil interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar banyak jenisnya. Slameto (2013: 54) mengemukakan bahwa beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar adalah faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Salah satu faktor proses belajar yang berpengaruh adalah faktor sekolah, baik di tingkat sekolah dasar, sekolah menengah maupun tingkat yang lebih tinggi.

Pendidikan pada masa sekolah dasar begitu fundamental bagi perkembangan anak di masa yang akan datang. Pada masa pendidikan sekolah dasar, anak sedang mengalami usia perkembangan emas. Dalam usia ini anak akan mengalami perkembangan yang begitu luar biasa. Dengan demikian, pendidikan di tingkat sekolah dasar seharusnya dimaksimalkan agar tercipta

sumber daya manusia di Indonesia yang berkualitas.

Jean Piaget, (Sugihartono, 2011: 109) mengemukakan bahwa pada usia 7-11 tahun anak memasuki tahap perkembangan berpikir operasional konkret. Berdasarkan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget di atas, seorang siswa sekolah dasar kelas V termasuk ke dalam masa operasional konkret. Pada masa ini siswa sudah dapat melakukan hal-hal yang bersifat konkret karena anak sudah mulai dapat mengembangkan otaknya untuk mulai berpikir secara operasional. Pada masa ini siswa akan belajar dari setiap pengalamannya yang ia terima dalam kehidupan sehari-harinya. Siswa mulai aktif dalam belajar karena siswa akan berpikir secara operasional. Oleh karena itu, guru seharusnya mampu menyampaikan materi pelajaran secara kontekstual disesuaikan dengan kehidupan nyata siswa, agar siswa lebih mudah untuk memahami.

Mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar antara lain yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 di sekolah dasar. Mata pelajaran ini diajarkan mulai dari kelas rendah I, II dan III melalui metode pembelajaran tematik sampai kelas tinggi IV, V dan VI melalui mata pelajaran yang diajarkan secara utuh. Mata pelajaran IPA sebagian besar menjelaskan tentang konsep, baik bersifat konkret maupun abstrak.

Pada pembelajaran IPA, penguasaan konsep sangat penting. Penguasaan konsep yang baik akan membuat siswa dapat berpikir pada tingkatan yang lebih tinggi lagi. Penguasaan

konsep yang baik pun semestinya akan mempermudah mereka dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dalam usaha meningkatkan penguasaan konsep IPA di sekolah dasar, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mencapai kebutuhan tersebut (Miftakhul Huda, 2006: 184). Guru seharusnya kreatif dan inovatif dalam menggunakan perangkat-perangkat metodis dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian, akan mempermudah siswa dalam proses belajar membangun pengetahuannya.

Metode merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran IPA. Tanpa metode maka guru akan kesulitan menentukan langkah-langkah pembelajaran IPA. Metode yang digunakan dalam pembelajaran IPA diharapkan dapat menumbuhkan interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa maupun sebaliknya. Sehingga guru dan siswa saling belajar dan dapat menumbuhkan kerjasama antara guru dan siswanya. Selain itu juga dapat menumbuhkan kerjasama kelas sehingga tercipta kelas yang nyaman sebagai tempat untuk belajar.

Kenyataannya di kelas V SD Negeri Cerme, Panjatan, Kulon Progo, masih belum tercapai kondisi ideal tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD N Cerme pada tanggal 24, 26 dan 27 Januari 2015 ditemukan hal-hal sebagai berikut: guru menjelaskan materi dan siswa mencatat, buku paket IPA masih menjadi sumber utama belajar, cara guru dalam mengajar belum menggunakan metode pembelajaran yang variatif, siswa lebih memilih untuk bermain sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru, rata-rata

Peningkatan Penguasaan Konsep (Niko Tamtama) 3
nilai ujian tengah semester gasal siswa masih belum mencapai KKM yaitu 64 padahal nilai KKM yang ditentukan adalah 70, alat peraga IPA/kit IPA jarang dimanfaatkan oleh guru.

Dari data yang diperoleh peneliti menunjukkan rata-rata nilai ujian tengah semester gasal pada mata pelajaran IPA masih belum mencapai KKM. Rata-rata nilai ujian tengah semester gasal siswa belum mencapai KKM diakibatkan penguasaan konsep IPA yang masih rendah. Penyebab kurangnya penguasaan konsep IPA pada siswa kelas V SD Negeri Cerme yaitu metode pembelajaran yang kurang tepat dari guru. Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran mata pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Cerme. Kualitas pembelajaran yang kurang akan menyebabkan kualitas output siswa di SD Negeri Cerme, Panjatan, Kulon Progo terganggu. Padahal, pada era globalisasi seperti sekarang ini output siswa perlu mendapat perhatian yang lebih agar mampu bersaing dalam skala nasional bahkan internasional.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas yang dapat dilaksanakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode bermain peran atau *Role Playing*. Dengan metode *role playing* tersebut, diharapkan dapat membantu meningkatkan penguasaan konsep IPA karena siswa akan mengalami langsung dan ikut terlibat didalam materi pelajaran IPA yang dibelajarkan. Selain itu, metode *role playing* sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang gemar bermain. Dengan demikian, siswa dapat menguasai konsep IPA dengan baik.

Bagi anak, bermain merupakan suatu kegiatan yang serius, tetapi menyenangkan. Melalui aktifitas bermain, berbagai keinginan dan kebutuhan anak akan terwujud didalamnya. Bermain adalah medium sebagai sarana anak mencobakan dirinya, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, maka secara tidak langsung akan melatih kemampuan anak. Dengan merancang pembelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak akan belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya (Conny Semiawan, 2008: 21).

Role Playing (Bermain Peran) merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok (Miftakhul Huda, 2013: 115). Metode ini dapat diterapkan di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Disinilah dibutuhkan kreatifitas guru dalam mengembangkan metode ini.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Hamzah B. Uno, 2011: 26). Melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain baik sebagai makhluk hidup maupun benda mati. Dengan demikian, siswa akan mampu mengalami/mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan sebagai peran yang dimainkannya.

Dengan metode *role playing* siswa akan mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu dan berlaku sebagai benda-benda tertentu (Conny Semiawan, dkk, 1992: 82). Melalui aktivitas ini, siswa dilatih untuk menghayati dan mengembangkan daya imajinasi mereka. Penghayatan dan pengembangan imajinasi dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Siswa akan merasa terlibat secara langsung dalam situasi yang sudah direncanakan oleh guru. Dengan demikian, siswa dapat mengeksplorasi materi pelajaran dengan lebih baik, diharapkan penguasaan konsep IPA siswa pun akan lebih baik.

Dalam usaha untuk meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa, guru perlu memperhatikan karakteristik siswa pada usia sekolah dasar. Siswa pada usia sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan akan-anak yang usianya lebih muda atau bahkan sudah dewasa. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Agar penguasaan konsep IPA dapat berjalan dengan baik, maka guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan metode *role playing* atau bermain peran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cerme, Panjatan, Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015 yang berjumlah 13 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Setting Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di kelas V SD Negeri Cerme yang beralamatkan di Dukuh V, Cerme, Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon Progo. Tahap observasi dilakukan pada bulan Desember 2014-Januari 2015. Tahap persiapan dilakukan pada bulan Januari-April 2015, sedangkan tahap pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Mei-Juni 2015.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart. Empat komponen penelitian yang digunakan dalam setiap langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan lembar observasi.

Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen yang digunakan adalah validitas konstrak.

Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah nilai penguasaan konsep IPA siswa, sebanyak 70% dari jumlah siswa kelas V SD Negeri Cerme, Panjatan, Kulon Progo, telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Pada kegiatan pra siklus, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran IPA di kelas V. Untuk mengukur penguasaan konsep IPA pra siklus siswa, dibagikan soal tes kepada 13 siswa, dan hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Nilai Penguasaan Konsep IPA Pra Siklus

Jumlah Siswa	13 siswa
Rata-rata	70,5
Nilai Tertinggi	84
Nilai Terendah	37
Nilai 70	7 siswa
Nilai < 70	6 siswa

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa rata-rata nilai penguasaan konsep IPA pra siklus 70,5 dengan nilai tertinggi adalah 84 dan nilai terendah adalah 37. Sebanyak 7 siswa (54%) sudah mencapai KKM dan 6 siswa (46%) belum mencapai KKM. Dengan demikian, peneliti mengadakan konsultasi dengan guru kelas untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran.

2. Siklus I

Pada akhir pertemuan siklus I, guru membagikan soal evaluasi untuk mengukur penguasaan konsep IPA siswa setelah menggunakan metode *role playing*. Adapun nilai penguasaan konsep IPA siswa siklus I sebagai berikut.

Tabel 2 Nilai Penguasaan Konsep IPA Siklus I

Jumlah Siswa	13 siswa
Rata-rata	74,2
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	55
Nilai 70	9 siswa
Nilai < 70	4 siswa

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai penguasaan konsep IPA siswa dari pra siklus ke siklus I naik 4,3. Nilai rata-rata siswa pada pra siklus adalah 70,5 kemudian pada siklus I naik menjadi 74,2. Jumlah siswa yang sudah mencapai KKM dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 15%. Nilai tertinggi pada pra siklus adalah 84 dan nilai terendah adalah 37. Pada siklus I, nilai tertinggi adalah 92 dan nilai terendah adalah 55. Pada pra siklus, jumlah siswa yang sudah mencapai KKM adalah 7 siswa (54%) kemudian meningkat menjadi 9 siswa (69%) pada siklus I. Pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian karena jumlah siswa yang tuntas hanya 9 siswa (69%) atau kurang dari 70% dari keseluruhan siswa.

3. Siklus II

Pada akhir pertemuan siklus II, guru membagikan soal evaluasi untuk mengukur penguasaan konsep IPA siswa setelah menggunakan metode *role playing*. Adapun

nilai penguasaan konsep IPA siswa siklus II sebagai berikut.

Tabel 3 Nilai Penguasaan Konsep IPA Siklus II

Jumlah Siswa	13 siswa
Rata-rata	78,
Nilai Tertinggi	92
Nilai Terendah	66
Nilai 70	11 siswa
Nilai < 70	2 siswa

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata penguasaan konsep IPA siswa kelas V SD Negeri Cerme pada siklus II adalah 78,1. Jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu 11 siswa (85%) dan hanya 2 siswa (15%) yang belum mencapai KKM. Nilai penguasaan konsep IPA siswa pada siklus II ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan, yaitu 70.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penguasaan konsep IPA siswa di kelas V SD Negeri Cerme masih rendah. Maka dari itu, peneliti dan guru memutuskan untuk memberikan tindakan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa. Hasil penelitian pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa rata-rata nilai penguasaan konsep IPA siswa yaitu 70,5. Setelah diberi tindakan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I, rata-rata nilai penguasaan konsep IPA siswa meningkat dari pra siklus menjadi 74,2. Pada siklus II rata-rata nilai penguasaan konsep IPA siswa meningkat dari siklus I menjadi 78,1.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa. Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* membuat siswa

lebih mudah mengingat dan memahami konsep IPA. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syaiful Bahri Djamarah (2013: 89) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, siswa melatih dirinya untuk memahami, melatih dan mengingat isi bahan/materi yang didramakan. Maka dari itu, penguasaan konsep IPA siswa menjadi lebih baik.

Penerapan metode *role playing* juga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Cerme. Pada kegiatan bermain peran, siswa berani tampil tanpa membawa naskah kegiatan *role playing*. Siswa juga berani untuk berbicara didepan teman-teman dan guru. Pembelajaran IPA menggunakan metode *role playing* dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Abdul Majid (2013: 207) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.

Pada kegiatan diskusi kelompok, siswa terlihat ikut serta menyampaikan pendapatnya untuk menjawab pertanyaan dalam lembar kerja siswa. Pembelajaran IPA dengan menerapkan metode *role playing* merangsang siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syaiful Bahri Djamarah (2013: 88) yang menyatakan bahwa dengan penggunaan metode *role playing* dapat merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa berebut untuk menjawab pertanyaan guru pada saat kegiatan diskusi secara klasikal. Pembelajaran IPA menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan

Peningkatan Penguasaan Konsep (Niko Tamtama) 7
pernyataan Abdul Majid (2013: 208) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu nilai penguasaan konsep IPA siswa, sebanyak 70% dari jumlah siswa kelas V SD Negeri Cerme, Panjatan, Kulon Progo, telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa kelas V di SD Negeri Cerme, Panjatan, Kulon Progo.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa di kelas V SD Negeri Cerme Panjatan Kulon Progo. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai penguasaan konsep IPA siswa.

Rata-rata nilai penguasaan konsep IPA pada pra siklus yaitu 70,5 termasuk dalam kategori baik, dengan jumlah siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 7 siswa (54%). Pembelajaran IPA pada siklus I diberi tindakan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Rata-rata nilai penguasaan konsep IPA siswa meningkat menjadi 74,2 termasuk dalam kategori baik, dengan jumlah siswa yang telah mencapai KKM yaitu 9 siswa (69%). Namun, pada siklus I kriteria keberhasilan belum terpenuhi. Maka dari itu, dilakukan perbaikan pada prosedur *role playing*

yaitu menyederhanakan naskah kegiatan *role playing*, memberikan naskah tersebut sehari sebelum pembelajaran dan siswa tidak membaca naskah saat kegiatan *role playing* berlangsung.

Pembelajaran IPA pada siklus II, rata-rata nilai penguasaan konsep IPA siswa meningkat menjadi 78,1 termasuk dalam kategori baik, dengan jumlah siswa yang mencapai KKM yaitu 11 siswa (85%). Perolehan tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu nilai penguasaan konsep IPA siswa, sebanyak 70% dari jumlah siswa kelas V SD Negeri Cerme, Panjatan, Kulon Progo, telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Dengan demikian, penelitian dihentikan.

SARAN

1. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan metode pembelajaran *role playing* secara bergantian dengan metode-metode yang lain disesuaikan dengan materi yang disampaikan kepada siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat mempersiapkan materi kegiatan *role playing* dengan harapan

kegiatan *role playing* dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ad. Rooijackers. 2005. *Mengajar dengan Sukses*. Jakarta: Grasindo
- Anderson, Lorin W. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen Edisi Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Conny Semiawan, dkk. (1992). *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Hamzah B. Uno. (2011). *Model Pembelajaran Ciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Miftakhul Huda. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Syaiful Bahri Djamarah. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.