MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 5 MATERI 3M (MENGURANGI, MEMAKAI ULANG, DAN MENDAUR ULANG SAMPAH) DENGAN MENERAPKAN MODEL KOOPERATIF ROLE PLAYING

Siti Nurhayati[1], Afib Rulyansah, Mei Sulistyani[3] , M. Mustofa Kamal[4],
[1, 2] Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, [3,4]SD Khadijah Pandegiling Surabaya
[1]sitinurhayati.9706@gmail.com ; [2]afib.rulyansah0417@unusa.ac.id ;
[3]mei75197@guru.sd.belajar.id ; [4]kamalmmustofa@gmail.com

ABSTRACT

This research is entitled Improving the Learning Outcomes of Class V Students on 3M Material (Reducing, Reusing and Recycling Waste) by Applying the Cooperative Role Playing Model. This research is motivated by student learning outcomes which are still below the KKM in Indonesian language subjects and teachers who teach do not use a variety of models in learning.This research uses the Classroom Action Research (PTK) method using steps consisting of planning, implementation, observation and reflection in each cycle. This research was carried out in 2 cycles.The conclusion obtained from this research is that the use of a Role Playing type cooperative model can improve the learning outcomes of class V students in chapter VIII love the earth. Thus, the use of this model can be used as a learning model to be applied to Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: 3M (Reduce, Reuse and Recycle Waste), role playing

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Materi 3M (Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah) dengan Menerapkan Model Kooperatif Role Playing. Penelitian ini di latar belakangi oleh hasil belajar siswa yang masih banyak dibawah KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan guru yang mengajar kurang menggunakan variasi model dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan langkah-langkah yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan model kooperatif tipe Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada bab VIII sayangi bumi. Dengan demikian, penggunaan model tersebut dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: 3M (Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah), *Role Playing*

A. Pendahuluan

UU No. 20 Tahun 2003 mengartikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Guru adalah motor penggerak dalam pelaksanaan pembelajaran. Mengarahkan dan membimbing adalah suatu hal yang wajib dilaksanakan oleh setiap guru untuk memperoleh proses pembelajaran yang maksimal. Berdasarkan 2 pengertian di atas dapat dikatakan bahwa dalam melaksanakan pendidikan guru harus melakukan perencanaan yang sistematik dan terencana dengan baik. Perencanaan adalah sesuatu yang harus dipikirkan secara matang oleh setiap pendidik, karena yang direncanakan akan berpengaruh kepada hasil yang dicita-citakan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD banyak berhubungan dengan peristiwa yang terjadi pada kehidupan di sekitar siswa, diantaranya adalah sayangi bumi dengan tidak membuang sampah sembarangan. Berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester (UTS) dan observasi pembelajaran kelas V SD Khadijah Pandegiling Surabaya, hanya 9 orang siswa (32,14%) yang memperoleh nilai di atas 70 dari seluruh siswa kelas V, dan 19 orang siswa atau sekitar (67,85%) yang lain hanya memperoleh nilai di bawah 70. Dengan hasil Ujian Tengah Semester seperti itu, maka siswa yang telah mencapai nilai minimal ketuntasan belajar, yaitu 70 < hanya 9 orang, sedangkan 19 peserta didik lainnya masih belum tuntas atau di bawah KKM.

Melihat data hasil belajar siswa di atas menimbulkan permasalahan yang perlu di benahi dari pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Khadijah Pandegiling Surabaya tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, serta hasil observasi pembelajaran di kelas, dapat dikenali bahwa penyebab dari permasalahan di atas tentang model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung menoton khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia, serta jarangnya menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajaran.

Di dalam menentukan model, metode, dan media pembelajaran guru haruslah menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Menurut National Academi of Education (2009 : 11) salah satu cara guru dalam menentukan model dan media pembelajaran yaitu dengan memperhatikan bagaimana cara siswa belajar.

Dari latar belakang tersebut, maka penulis menawarkan alternatif pemecahan masalah berupa model kooperatif tipe role playing pada bab VIII Sayangi Bumi di kelas V SD Khadijah Pandegiling Surabaya.

Alasan penulis memberikan solusi penggunaan model role playing adalah :

1. Model role playing (bermain peran) adalah model yang dapat mencerminkan proses sayangi bumi yang terjadi pada kehidupan sehari-hari peserta didik.
2. Peserta didik akan serentak aktif dalam proses pembelajaran.
3. Memberikan sebuah gambaran secara nyata kepada siswa tentang proses menjaga lingkungan sekitar.
4. Mengatasi tingkat kejenuhan peserta didik dalam belajar.

Berangkat dari alasan tersebut, maka model role playing dan dirasa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada bab VIII Sayangi Bumi. Untuk itu, penulis mengangkat sebuah judul yaitu "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Pada Bab VIII Sayangi Bumi dengan Menerapkan Model Kooperatif Role Playing"

Setelah dilakukannya observasi dengan cara pengamatan pada saat proses pembelajaran dan melakukan wawancara dengan guru wali kelas V. Siswa kelas V di SD Khadijah Pandegiling Surabaya memiliki hasil belajar khususnya di mata pelajaran Bahasa Indonesia yang rendah karena sebagian besar anak lebih dari 50% total siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini disebabkan karena guru jarang menggunakan suatu model dan metode dalam pembelajaran hanya metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Dan pada saat pembelajaran berlangsung khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, guru kurang menggunakan media sehingga siswa tidak antusias dalam belajar.

Metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih kurang efektif. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi dan menerangkan kembali jika ada peserta didik yang kurang paham. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, saya selaku pengamat dan telah melakukan wawancara dengan guru kelas V menawarkan model kooperatif tipe role playing.

Dengan melakukan penelitian tentang penggunaan model role

playing dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada bab VIII Sayangi Bumi ini, pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih bermakna dan menarik. Berikut ini merupakan manfaat yang diperoleh dari penelitian ini :

1. Bagi siswa

a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

b. Memudahkan siswa memahami materi pelajaran

c. Proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga siswa berhasil dalam pelajaran dan memenuhi KKM yang ditentukan.

2. Bagi guru

a. Membantu guru dalam memperbaiki pembelajaran.

b. Bisa melaksanakan tujuan dari program kurikulum yang berlaku di sekolah.

c. Mengetahui bahwa penerapan pembelajaran dengan model role playing ini sangat besar pengaruhnya dalam mengakomondasi keaktifan siswa.

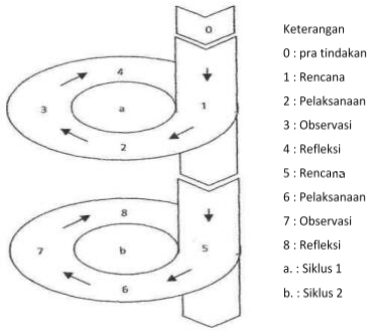
3. Bagi sekolah / lembaga

a. Dapat dijadikan refrensi dalam pembuatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Bagaimana sistematika cara menyusun laporan, melakukan penelitian, mencari daftar pustaka, dan penulisan laporan berdasarkan sistematika yang benar.

b. Penggunaan model role playing dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah untuk siswa kelas V.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar dengan menerapkan model kooperatif *role playing*. Untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada kelas V SD Khadijah Pandegiling Surabaya maka pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model penelitian yang diadopsi dari model Kemmis & Taggart dalam Dahlia (2012 : 92) seperti yang digambarkan berikut.



Gambar 3.1. Diagram alur desain penelitian diadaptasi dari model Kemmis & Mc. Taggart *dalam* Dahlia (2012:92)

Desain penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis & McTaggart dalam Dahlia (2012:92) Pelaksanaan perbaikan dilaksanakan

sebanyak 2 siklus, dan setiap siklus perbaikan mencakup kegiatan : (1) Perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Pelaksanaan siklus 2 dapat dilakukan jika hasil belajar siswa secara klasikal masih berada di bawah 85%.

Penelitian dilaksanakan di SD Khadijah Pandegiling Surabaya pada bulan April sampai Mei 2024. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa dengan jumlah laki-laki 15 siswa dan perempuan 13 siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, 6 Mei 2024 pada pukul 12.40 – 13.50 (jam ke 6 dan ke 7). Pada siklus ini guru memberikan materi berupa :

i. Pengertian sampah
ii. Macam-macam sampah
iii. Mengenalkan 3M (Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah)
iv. Memberikan contoh 3M (Mengurangi, Memakai Ulang, dan Mendaur Ulang Sampah)

Model pembelajaran yang digunakan berupa model pembelajaran kooperatif tipe role playing dengan menggunakan metode demonstrasi, ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Pada pembelajaran siswa menunjukkan sikap antusias yang cukup baik, apalagi setelah peneliti mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

1) Pra siklus

Pada tahap pra siklus ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Khadijah Pandegiling Surabaya, peneliti juga melakukan observasi melalui pengamatan dengan tujuan dapat memecahkan masalah yang akan diberikan solusinya di siklus 1 dan 2. Pengamatan yang dilakukan peneliti mengenai hasil belajar menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V SD Khadijah Pandegiling Surabaya masih rendah, hal ini terjadi karena Metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih kurang efektif. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V masih berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi dan menerangkan kembali jika ada peserta didik yang kurang paham. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada saat pembelajaran guru kurang menggunakan media khususnya pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

2) Siklus 1

Data hasil belajar siklus 1 menunjukkan bahwa nilai yang

diperoleh siswa secara berturut-turut yaitu 30 (2 siswa), 40 (1 siswa), 50 (4 siswa), 60 (4 siswa), 70 (8 siswa), 80 (8 siswa), 90 (1 siswa). Nilai tertinggi adalah 90 (1 siswa) dan nilai terendah adalah 30 (2 siswa) dan rata-rata kelas adalah 65,35. Hasil belajar pada siklus 1 juga menunjukkan bahwa sebanyak 17 siswa (61,53%) sudah mencapai batas nilai minimal ketuntasan belajar yaitu 70.

Pembelajaran siklus 1 dikatakan hasil belajarnya sudah meningkat dari pra siklus atau nilai UTS, yaitu meningkat sebesar 26,91% karena pra siklus atau nilai UTS hanya 34,62% yang tuntas dan setelah siklus 1 menjadi 61,53% yang tuntas. Akan tetapi, tetap harus melaksanakan siklus 2 untuk mencapai target pencapaian nilai klasikal hasil belajar yaitu harus sama atau melebihi 85% total keseluruhan siswa yang sama atau melebihi KKM yang telah ditentukan, yaitu 70.

3) Siklus 2

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus 2, hasil belajar siswa naik secara signifikan. Data hasil belajar siklus 2 menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa secara berturut-turut yaitu 40 (1 siswa), 50 (1 siswa), 60 (1 siswa), 70 (9 siswa), 80 (11 siswa), 90 (7 siswa). Nilai tertinggi adalah 90 (6 siswa) dan nilai terendah adalah 40 (1 siswa) serta rata-rata kelas pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 10 Jika pada siklus 1 nilai rata-rata kelas 65,38 maka pada siklus 2 nilai rata-rata kelasnya menjadi 75,71 Selain itu hasil belajar pada siklus 2 juga memenuhi kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 23 siswa (88,46%) siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal, naik 26,93% dibandingkan siklus 1.

Pembelajaran siklus 2 sudah dapat dikatakan berhasil, karena hasil belajar siswa meningkat dari siklus 1, yaitu meningkat sebesar 26,93% karena siklus 1 hanya 61,53% yang tuntas dan setelah siklus 2 menjadi 88,46% yang tuntas. Hasil belajar secara klasikal sudah melebihi target kriteria keberhasilan karena peneliti melakukan saran-saran yang diajukan oleh observer. Berdasarkan data tersebut, peneliti merasa cukup melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sebanyak 2 siklus tanpa ada penambahan siklus lagi.

kehidupan sehari-hari siswa.

D. Kesimpulan

Kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing dari setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari komponen yang ada di dalam modul ajar sudah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Meskipun pada siklus 1 ada beberapa komponen yang belum terlaksana.
2. Hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe role playing.

DAFTAR PUSTAKA

Anita, Lie. 2008. *Cooperative Learning*: *Mempraktikkan Cooperative Learning* di Ruang-Ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dahlia. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas.* Palu: Edukasi Mitra Grafika.

Firmansyah, Herlan dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Bumi Aksara

Uno, Hamzah B. 2016. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif.* Jakarta: Bumi Aksara.