

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPA PADA SISWAKELAS VI  
SD NEGERI 12 TALUK KOTA PARIAMAN**

**SKRIPSI**

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**OLEH:**

**ALMASYRIFA DELIA PUTRI**

**NPM. 1910013411097**



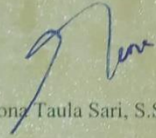
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2023**

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

Nama : Almasyrifa Delia Putri  
NPM : 1910013411097  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman

Disetujui untuk diujikan oleh:

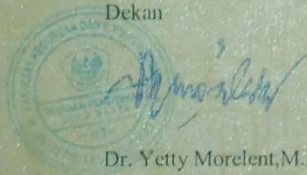
Pembimbing



Rong Taula Sari, S.Si, M.Pd.

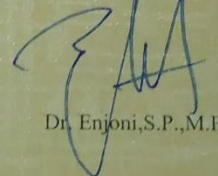
Mengetahui,

Dekan



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Enjoni, S.P., M.P

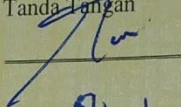
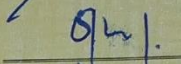

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Senin tanggal Lima bulan Juni tahun Dua

**Ribu Dua Tiga** bagi:

Nama : Almasyrifa Delia Putri  
NPM : 1910013411097  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman

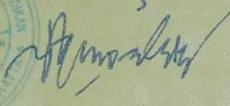
Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Rona Taula Sari, S.Si, M.Pd.	1. 
2. Dra. Gusmaweti, M.Si	2. 
3. Ashabul Khairi, S.T., M.Kom	3. 

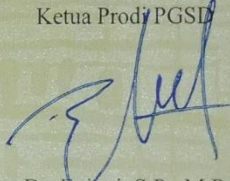
Mengetahui



Dekan FKIP

  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Prodi PGSD

  
Dr. Enjoni, S.P., M.P

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA  
KELAS VI SD NEGERI 12 TALUK KOTA PARIAMAN**

Almasyrifia Delia Putri<sup>1</sup>, Rona Taula Sari<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
E-mail: [Almasyrifia.deliaputri@gmail.com](mailto:Almasyrifia.deliaputri@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman, yang ini disebabkan tidak variasi guru dalam menggunakan metode pembelajaran saat proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan jumlah siswa 18 orang. Terdapat siswa laki-laki 8 orang dan 10 orang siswa perempuan kelas VI SD Negeri 12 Taluk kota Pariaman. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengalami peningkatan. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh persentase sebesar 61,11% dengan rata-rata nilai hasil belajar 76,66 dan dan siklus II sebesar 88,88% dengan rata-rata nilai hasil belajar 84,72 atau mengalami peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 27,77%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman. Saran dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode *Role Playing*, siswa diharapkan aktif dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran melalui metode *Role Playing*, dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

**Kata Kunci** : Hasil Belajar, Pembelajaran IPA, metode Pembelajaran *Role Playing*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS.....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
1. Hakikat Pembelajaran IPA dan Ruang Lingkup IPA .....	9
2. Metode <i>Role Playing</i> .....	11

a. Pengertian <i>Role Playing</i> .....	11
b. konsep <i>Role Playing</i> .....	15
c. Kelebihan Dan Kekurangan <i>Role Playing</i> .....	16
d. langkah-Langkah <i>Role Playing</i> .....	17
3. Hasil Belajar .....	19
B. Penelitian Relevan .....	22
C. Kerangka Konseptual .....	23
D. Hipotesis Tindakan .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	25
B. <i>Setting</i> Penelitian .....	25
C. Prosedur Penelitian .....	26
D. Indikator Keberhasilan .....	31
E. Instrumen Penelitian .....	31
F. Teknik Pengumpulan Data .....	32
G. Teknik Analisis Data .....	33
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
A. Hasil penelitian .....	37
1. Deskripsi siklus I.....	38
a. Perencanaan .....	38
b. Pelaksanaan tindakan.....	38
c. Pengamatan.....	50
d. Refleksi.....	52
2. Deskripsi siklus II.....	55
a. Perencanaan .....	55
b. Pelaksanaan tindakan .....	55

c. Pengamatan.....	66
d. Refleksi.....	68
B. Pembahasan .....	69
C. Uji Hipotesis .....	75
D. Kelemahan Penelitian dan Rekomendasi .....	76
<b>BAB V Kesimpulan dan Saran .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>79</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Daftar Tabel Nilai UTS .....	4
4.1 Daftar persentase aktivitas guru siklus 1 .....	51
4.2 Daftar Persentase Tes hasil belajar siklus 1 .....	52
4.3 Daftar persentase aktivitas guru siklus 2 .....	67
4.4 Daftar persentase tes hasil belajar siklus 2 .....	68
4.5 Tabel Analisis Data Hasil Observasi Kegiatan Aktivitas Guru .....	73
4.6 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA melalui metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I dan Siklus II .....	74



## DAFTAR BAGAN

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kerangka konseptual metode <i>Role Playing</i> .....	24
3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	28



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Nilai Ujian Tengah Semester kelas VI SDN 12 Taluk .....	82
2. RPP.....	83
3. Petunjuk Role Paying.....	109
4. skenario pembelajaran.....	110
5. tes hasil belajar .....	123
6. Hasil tes belajar siswa .....	136
7. LKPD .....	176
8. Lembar pengamatan guru.....	184
9. Penilaian tes hasil belajar .....	210
10. Dokumentasi .....	212
11. surat .....	224



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Trahati (2015), pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup. Pendidikan menciptakan lingkungan dan proses belajar bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi keagamaan dan spiritual, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan akhlak mulia, serta kemampuan yang dimilikinya dalam masyarakat maupun negara. Hal ini menjelaskan bagaimana pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses terencana yang melaluinya potensi dan kapasitas manusia dapat dikembangkan. Kemampuan setiap orang berbeda dan beragam, potensi dan keterampilan tersebut diasah agar nantinya dapat tumbuh menjadi manusia yang berguna baik bagi masyarakat maupun bagi diri sendiri dan bangsa.

Dhani, (2021) menyatakan sekolah merupakan tempat dimana siswa belajar, dan di sekolah terjadi interaksi antara guru dengan siswa, antara guru dengan individu, dan antara kelompok guru dengan siswa. Peran guru sebagai pendidik seharusnya mendidik peserta didik dengan baik untuk berbakti kepada negara, bangsa dan agamanya. Guru memegang peranan kunci dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, dan guru menjadi pemimpin yang melahirkan generasi yang

diidam-idamkan oleh negara kita. Dalam proses pembelajaran, guru menciptakan suasana dan lingkungan belajar dimana siswa menjadi aktif, menyenangkan dan kreatif. Dalam menciptakan lingkungan belajar yang demikian, guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan sesuai.

Penggunaan metode pembelajaran salah satu cara untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan melalui metode pembelajaran yang kreatif dan menarik. Metode *Role Playing* melibatkan aktivitas peserta untuk terlibat dalam kegiatan di luar atau mendramatisasi situasi, ide, atau karakter tertentu. Sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Metode *Role Playing* dapat merangsang siswa dalam memahami pembelajaran, dengan bermain peran siswa merasakan kesenangan tersendiri, dalam hal ini materi pelajaran yang diberikan dapat diserap siswa dengan baik. Selama permainan peran berlangsung, pemain yang tidak aktif bermain diberi tugas untuk diselesaikan seperti mengevaluasi permainan peran dan membunyikan pesan yang terkandung dalam permainan peran tersebut (Syafuruddin dan Adriantoni 2016:292).

Menurut Wisudawati dan Sulistyowati, (2017:150) metode *Role playing* merupakan suatu cara yang ditempuh dalam mempelajari IPA dengan mengabstraksikan kenyataan yang ada dalam bentuk pemeranan atau menghadirkan hal nyata dalam bentuk peran. Metode *role playing* merupakan metode belajar yang menyenangkan (*joyfull learning*). Metode ini mampu membuat pembelajaran IPA

yang cenderung sulit menjadi menyenangkan sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar IPA. Metode *Role Playing* merangsang peserta didik untuk menemukan dan menyusun sendiri suatu konsep IPA yang dipengaruhi oleh pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk aktif, berpikir tentang konsep yang sesuai dengan teori, berpikir cara memperagakan konsep tersebut, berkolaborasi dengan teman, dan melakukan problem solving terhadap hal-hal nyata. juga menuntut peserta didik memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi dan kreatif dalam memahami konsep dan memperagakan. Dalam memerankan sesuatu materi, peserta didik dipaksa harus paham terlebih dahulu materi tersebut.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 11 November 2022 di kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman pada pembelajaran IPA proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (*Teacher Center*). Siswa belajar dengan mendengarkan penjelasan guru di depan kelas, selanjutnya siswa mencatat materi yang telah dijelaskan oleh guru dan menghafalkannya tanpa disertai pemahaman konsep. Hal ini membuat rasa ingin tahu siswa sangat rendah, sehingga dalam pembelajaran siswa jarang bertanya hal-hal yang terkait dengan materi. Guru belum menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu membuat siswa dalam proses pembelajaran pada pelajaran IPA menjadi bosan dan tidak menyenangkan karena hanya di berikan berupa hafalan saja dalam penyampaian materi, guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media.



Saat proses pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran sebelum menyebutkan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Pembelajaran yang diberikan guru bersifat *Teacher Center* artinya guru yang menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang bersifat *Teacher Center* menyebabkan guru kurang memperhatikan siswa dalam berkerjasama di dalam kelompok, siswa yang aktif cenderung orangnya hanya itu-itu saja. Hal ini membuat pemahaman materi tidak merata untuk semua siswa di dalam kelas. Hal ini berdampak kepada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1.1 Daftar Nilai Ujian Tengah Semester I IPA  
Tahun Pelajaran 2022/ 2023 kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman**

<b>Jumlah siswa</b>	<b>KKM</b>	<b>Jumlah Siswa tuntas</b>	<b>Jumlah siswa tidak tuntas</b>	<b>Persentase Siswa Tuntas(%)</b>	<b>Persentase Siswa Belum Tuntas (%)</b>
18	75	8	10	44%	56%

Sumber Data: Guru kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata Ujian Semester 1 pada kelas VI SD Negeri 12 Taluk dalam pembelajaran IPA hanya mencapai rata rata 71,94 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA adalah 75. Jadi hanya 44% siswa yang mencapai KKM yang telah ditentukan. Dari 18 siswa Hanya 8 orang yang mencapai ketuntasan dan 10 orang yang tidak mencukupi batas KKM yang telah ditentukan. Oleh karena itu mengatasi permasalahan di atas, maka guru dituntut untuk bisa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Salah satu metode

pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan mata pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh dalam suatu materi pembelajaran yang berbentuk permainan, Suryadi (2019). Selain itu Dhani (2021) metode *Role Playing* sendiri adalah metode pembelajaran bermain peran, dimana siswa memerankan sesuatu yang dapat menjadi pemicu siswa untuk aktif dalam belajar sambil bermain. Hal ini sejalan dengan Destari (2019) metode pembelajaran bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran kelompok yang dapat memberikan kesan pembelajaran kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, menyenangkan, dinamis dan antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan memungkinkan siswa untuk terjun langsung menerapkan sesuatu yang memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Suryadi (2019), Dhani (2021) dan Destar (2019) Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar IPA, dengan menggunakan suatu masalah dalam materi pembelajaran sebagai peran dalam hal ini sejalan dengan materi pelajaran yang diminati untuk membantu siswa mengembangkan dan membenarkan kejadian yang memperdalam pemahaman mereka. Pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik itu tokoh

hidup maupun tokoh mati, metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan melaksanakan memperbaiki proses pembelajaran IPA dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah. Dapat di Identifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*Teacher Center*).
2. Kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran IPA dikelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman.
3. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar di kelas.
4. Guru belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran.
5. Siswa kurang terampil dalam aspek percaya diri pada pembelajaran berlangsung
6. Hasil belajar siswa rendah

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi Masalah, maka pembatasan masalah penelitian ini di fokuskan pada peningkatan hasil belajar ipa pada siswa kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah secara umum adalah Bagaimana Penerapan metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan umum penulisan adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas VI SD Negeri 12 Taluk Kota Pariaman.

### **F. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi teori pembelajaran IPA di SD. Secara praktis, hasil penulisan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis sebagai berikut ini:

1. Bagi penulis, bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat membandingkannya dengan penerapan teori pembelajaran yang lain serta kemungkinan penerapannya di SD. Selain itu penulisan ini merupakan salah satu

2. syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
3. Bagi guru, sebagai bahan masukan, menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPA, agar pembelajaran lebih bermakna.
4. Bagi sekolah, menjadi bahan pertimbangan bagi praktisi pendidikan lainnya dalam membuat kebijakan pendidikan.
5. Bagi Pembaca, hendaknya dapat menambah pengetahuan pembaca tentang peningkatan hasil belajar IPA menggunakan metode role playing siswa kelas VI SD

