

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA MELALUI METODE ROLEPLAYING KELAS III MI

Kuhrotun Nada, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Daarul Qur'an Jakarta

e-mail: nadanda0992@gmail.com

Pebrisa Amrina, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Daarul Qur'an Jakarta

e-mail: pebrisaamrina0217@gmail.com

Feny Nida Fitriyani, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Daarul Qur'an Jakarta

e-mail: feynieda@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode roleplaying pada materi energi dan perubahannya di kelas III MI Islahuddiniyah. Dalam bentuk meningkatkan hasil belajar siswa, Peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan 4 tahapan yaitu pertama Perencanaan, kedua Pelaksanaan, ketiga Pengamatan, keempat Refleksi. Untuk menganalisis dan membandingkan dari Pra Siklus ke Siklus I hingga Siklus II, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, lembar soal, dan dokumentasi yang melibatkan 26 orang siswa 18 laki-laki dan 8 perempuan. Dalam proses penelitian, penilaian ketuntasan siswa pada pra siklus mencapai 19,23% dengan nilai rata-rata 59, pada siklus I penilaian ketuntasan siswa mencapai 42,31% dengan nilai rata-rata 62 dan pada akhirnya siklus II penilaian ketuntasan siswa mencapai 84,62% dengan nilai rata-rata 74. Dari tahapan siklus penelitian tindakan kelas menyimpulkan bahwa menerapkan metode roleplaying pada materi energi dan perubahannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III MI Islahuddiniyah.

Kata Kunci: Hasil belajar, Energi dan perubahannya, Roleplaying.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap perkembangan dan pembangunan sebuah bangsa. Selain itu, pendidikan berfungsi sebagai agen perubahan, kontrol sosial, dan pembaharuan, sistem pendidikan Indonesia yang dirancang untuk

memberikan pendidikan berkualitas harus didukung oleh komponen penting yang ada di dalamnya (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Dan pada dasarnya, pendidikan di sekolah dasar berfungsi sebagai dasar pembentukan karakter (Rahma Annisa et al., 2023). Menurut Handayani (2018:132) Pembelajaran IPA sangat

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Energi dan Perubahannya melalui Metode *Roleplaying* Kelas III MI

berperan dalam proses pendidikan dan perkembangan teknologi. Hal ini disebabkan karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat dan kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (Renaningtyas, 2023). Pada umumnya ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah mata pelajaran yang mempelajari kumpulan sains di berbagai macam ilmuwan-ilmuan yang tersusun secara sistematis dan mudah dapat dipahami terutama oleh tenaga pendidik, yang membantu para pelajar paham akan ilmu pengetahuan alam. Menurut Darmojo, IPA adalah pengetahuan yang logis atau nyata tentang alam semesta dengan segala isinya (Putri et al., 2022). Dengan begitu pelajaran IPA menjadi acuan siswa siswi untuk mengetahui fakta-fakta, konsep-konsep serta fenomena alam, terjadinya perubahan wujud benda, makhluk hidup, bencana alam dan masih banyak lagi. Pada dasarnya, pendidikan di sekolah dasar berfungsi sebagai dasar pembentukan karakter.

Pada energi dan perubahannya, energi adalah makanan dan minuman tidak dapat langsung diubah menjadi energi karena harus diproses atau diolah oleh sistem pencernaan tubuh sebelum dapat di ubah menjadi energi. Setelah proses pencernaan selesai, energi yang dihasilkan dari proses ini dapat digunakan untuk melakukan berbagai hal. Tetapi ada juga energi yang tersimpan lainnya yang dapat dihasilkan seperti benda elektronik dan

alam semesta isinya. Demikian pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar kelas III yang mempelajari materi energi dan perubahannya yang berdampak sangat penting untuk mengetahui dan memahami terjadinya energi, sumber energi, dan hasil sebuah energi yang terjadi pada suatu benda dan perubahannya. Dalam metode bermain peran, peran guru sangat penting. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang mahir dalam tiga aspek utama kognitif, sikap, dan perilaku (Muamar Al Qadri et al., 2021).

Metode peran bermain dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam belajar, tetapi juga membantu mereka belajar berbagai keterampilan sosial, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama. Selain itu, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran energi dan perubahannya. Peran bermain dapat digunakan untuk mengaplikasikan situasi ilmiah yang kompleks, yang memungkinkan siswa memahami konsep-konsep ilmiah dengan lebih mudah dan menarik (Simanullang et al., 2024). Ini berarti mereka harus selalu mencoba hal-hal baru untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan. Ini juga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut (Munir, 2021) diri sendiri adalah komponen penting dari

proses belajar, yang sangat penting untuk keberhasilan. Minat untuk belajar dapat berasal dari motivasi yang berasal dari dalam atau dari luar, dan juga dapat dikaitkan dengan ketertarikan, kegemaran, atau keinginan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan preferensi pribadi. Minat ini sangat penting untuk pembelajaran (Simatupang et al., 2024). Sebagai pendidik yang menyadari potensi peserta didik, kita harus meningkatkan potensi mereka melalui kegiatan pembelajaran yang menarik karena minat dapat mengganggu kegiatan pembelajaran (Mayung et al., 2023). Menurut (Rofiq & Mashuri, 2021) Pembelajaran IPA akan sulit dipahami jika diajarkan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pembelajaran (Hasibuan et al., 2022). Dengan begitu, guru dituntut untuk memutuskan mengambil kebijakan menggunakan metode pembelajaran terbaru untuk membangun peserta didik lebih aktif dan bersemangat tinggi dalam minat kegiatan pembelajaran.

Metode roleplaying atau bermain peran adalah pendekatan dimana siswa belajar meniru tingkah laku, ungkapan, dan gerakan seseorang dalam hubungan sosial antar manusia untuk meniru karakter yang ditentukan (Nurfauzi et al., 2023) dalam penggunaan roleplaying ini dapat meningkatkan minat siswa (Latifah et al., 2023). Untuk belajar di berbagai peran yang mereka senangi. Dengan

menerapkan metode roleplaying, peserta didik dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi. Mereka dapat mengulangi dan mendiskusikan masalah (isu) personal dan manusiawi tanpa merasa cemas, juga dengan bermain peran memungkinkan dan memperkenalkan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya (Febianto et al., 2024). Dalam metode ini, jika guru mampu mengadaptasikan dan menggabungkan berbagai metode pembelajaran secara harmonis dan terintegrasi untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang optimal, maka metode pembelajaran akan memiliki manfaat yang sangat penting untuk siswa di kehidupan nyata (Afri Naldi et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di kelas III MI Islahuddiniyah, masih banyak siswa yang belum memahami dan mengetahui, sehingga berpengaruh pada nilai hasil belajar mereka. Maka dari hasil observasi tersebut, peneliti mengambil tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode roleplaying. Untuk materi energi dan perubahannya KKM yang ditetapkan 70, pada awal pembelajaran memperoleh nilai terendah 25, nilai tertinggi 88 dan rata-rata 59. Hasil belajar siswa pada materi energi dan perubahannya masih banyak yang kurang mencapai kriteria ketuntasan di

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Energi dan Perubahannya melalui Metode *Roleplaying* Kelas III MI

antara 26 siswa masih ada 21 siswa yang memperoleh nilai di bawah 70. Dengan ini berarti 21 siswa dikatakan belum memenuhi standar nilai KKM, Sedangkan dari 26 siswa yang mencapai KKM hanya 5 siswa untuk materi energi dan perubahannya yang sudah memenuhi syarat KKM yang sesuai dengan yang ditetapkan di MI Islahuddiniyah. Dalam proses belajar, banyak variabel mempengaruhi hasil belajar siswa, baik yang berasal di dalam (internal) maupun di luar (eksternal). Faktor internal berkaitan dengan disiplin, perilaku belajar, dan motivasi untuk belajar, sementara faktor eksternal berkaitan dengan tujuan pembelajaran, kreativitas guru dalam memilih media belajar, dan model pembelajaran (Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., 2020)

Berdasarkan data tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi masalah, yaitu 1) siswa masih kurang memahami materi energi dan perubahannya 2) tidak adanya penerapan metode 3) metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang tepat. Untuk mengatasi masalah yang di kemukakan di atas maka perlu dipikirkan sebuah solusi untuk mengetahui rendahnya aktifitas dan ketuntasan, salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, salah satu penyajian materi energi dan perubahannya yang menarik dan tidak

membosankan bagi siswa. Upaya yang dilakukan untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran IPA mengenai energi dan perubahannya perlu diterapkan sebuah metode yang menarik dan mudah dipahami serta menjadikan siswa lebih aktif. Maka dari itu, siswa dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berfokus pada penerapan (Dewi Fortuna el al., 2023). metode yang tepat untuk pembelajaran energi dan perubahannya dengan menerapkan metode *roleplaying* untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian, Peneliti menemukan judul yaitu upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi energi dan perubahannya melalui metode *roleplaying* kelas III MI. Penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yaitu upaya meningkatkan hasil belajar pada tema energi dan perubahannya dengan menggunakan metode bermain peran di kelas III SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura, Penerapan metode *roleplaying* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa, upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *roleplaying* pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan di kelas III An-Najwa, penerapan metode pembelajaran *roleplaying* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba. Adapun dari penelitian ini dan terdahulu, yang membedakannya yaitu

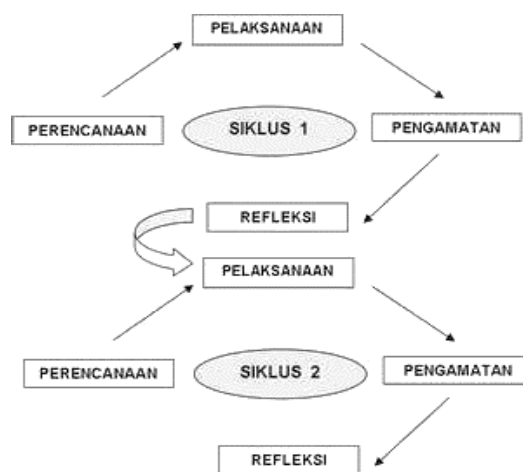
lokasi penelitian, hasil penelitian, materi dan pelajarannya. Untuk persamaannya yaitu sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari pelajaran IPA, Bahasa Indonesia dan matematika.

Tujuannya yaitu siswa mampu memahami peran yang dibawakannya dan begitu pula yang diperankan temannya. Selain itu, belajar berani tampil mengekspresikan tingkah laku dan gerak-gerik di depan teman-temannya. Bermain peran atau roleplaying ini adalah bentuk pengalaman juga bagi mereka dalam berlaga atau berakting sedemikian rupa. Dengan metode pembelajara ini, siswa belajar menjadi lebih asik, seru tidak membosankan, dan yang paling penting peserta didik paham akan adanya peragaan secara langsung yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Menurut Kemmis, penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Jenis penelitian ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas) yang dilakukan di kelas III MI Islahuddiniyah, ada delapan siswi perempuan dan delapan belas siswa laki-laki yang terlibat dalam penelitian tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, lembar soal dan dokumentasi. Penelitian ini

menggunakan siklus penelitian terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu 1). Perencanaan yang merumuskan pertanyaan apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan ini dilakukan. Tindakan (acting) Pada tahap ini, peneliti menerapkan rencana yang telah dibuat pada tahap perencanaan penerapakan metode pembelajaran. 3) Pengamatan (pengamatan): Peneliti mengamati siswa selama proses pembelajaran melalui lembar observasi. 4) Refleksi: Pada tahap ini, peneliti dan instruktur melihat data yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sesuai dengan tujuan. Selanjutnya, ini akan dianalisis dan digunakan untuk menentukan langkah selanjutnya.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa menggunakan metode roleplaying pada materi energi dan perubahannya dapat

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Energi dan Perubahannya melalui Metode *Roleplaying* Kelas III MI

membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Islahuddiniyah. Pada proses penelitian ini menggunakan 2 siklus dari tiap siklus menggunakan tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Langkah awal yang peneliti lakukan menyusun RPP dengan materi energi dan perubahannya, menyiapkan materi, membuat soal, menyiapkan perlengkapan pembelajaran, menyiapkan pertanyaan wawancara untuk guru dan dokumentasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada awal pembelajaran pada tahap ini, diawali pembukaan yaitu guru mengucapkan salam, do'a bersama dan mengecek kehadiran siswa. Pembelajaran dimulai dengan menanyakan siswa, Apa itu energi dan perubahannya? kemudian salah satu siswa menjawab, dan begitu pun seterusnya menjawab secara bergantian sampai 3 pertanyaan. Setelah itu, siswa diminta mengeluarkan buku dan membaca secara seksama materi yang akan dipelajari yaitu energi dan perubahannya. Setelah selesai membaca, guru pun menjelaskan materi energi dan perubahannya untuk siswa dapat mengetahui dan memahami bentuk energi, terjadinya energi, sumber energi, dan hasil sebuah energi yang terjadi pada suatu benda dan perubahannya.

Guru pun meminta siswa untuk menyimak penjelasan materi tersebut. Kemudian guru meminta 5-6 siswa secara acak untuk melakukan peragaan di depan teman temannya, untuk dijadikan contoh yang akan mereka perankan, untuk peran yang dibawakan tiap siswa akan dibagikan oleh guru di setiap kelompok tersebut. Guru membagikan menjadi 5 kelompok dari 26 siswa, pada tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Maka setelah itu, salah satu kelompok diminta ke depan untuk melakukan peragaan yang mereka perankan secara bergantian, yang dimulai dari kelompok yang sudah siap dan begitu pun seterusnya sampai selesai. Setelah selesai, guru menanyakan kembali yang mereka sudah perankan, namun ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan, dan salah satu siswa pun membantu dari beberapa siswa yang masih kesulitan dalam menjawab. Dengan hal itu, guru menjelaskan kembali apa yang mereka belum pahami. Kemudian siswa diminta untuk mengisi lembar soal mengenai energi dan perubahannya yang telah diberikan oleh guru pada setiap siswa, dengan ini, siswa dapat mengingat kembali pembelajaran yang mereka pelajari sebelumnya. Kegiatan terakhir yaitu penutup dengan mengucapkan alhamdulillah bersama sama dan diiringi doa bersama.

3. Tahap Pengamatan

Selama fase pengamatan ini, aktivitas yang dilakukan selama

pembelajaran termasuk mengevaluasi hasil belajar siswa melalui lembar soal dan kemudian menampilkan hasil tes siswa dalam tabel data.

Berikut adalah hasil pencapaian data siswa pada siklus I.

Tabel 1. Hasil Tes/Penilaian Siswa/Siklus I

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KETERANGAN	
				T	TT
1.	JOFAN	70	44		√
2.	CINO	70	32		√
3.	FADLAN	70	60		√
4.	AZZAM	70	48		√
5.	FAZA	70	52		√
6.	HABIB	70	36		√
7.	SHAKIRA	70	72	√	
8.	ANNISA	70	48		√
9.	AL	70	64		√
10.	AFRAH	70	76	√	
11.	NUR	70	72	√	
12.	ARFA	70	76	√	
13.	AKHTAR	70	84	√	
14.	ABDILLAH	70	72	√	
15.	GALIB	70	56		√
16.	DARIS	70	52		√
17.	ARSA	70	60		√
18.	IFTAH	70	56		√
19.	VIRZA	70	76	√	
20.	DAFA	70	44		√
21.	NADHIRA	70	88	√	
22.	BINTANG	70	64		√
23.	NADA	70	80	√	
24.	DEDE	70	68		√
25.	FARAH	70	72	√	
26.	RIFKY	70	72	√	

KET:

T (TUNTAS)

TT (TIDAK TUNTAS)

Paparan tabel 1. Di atas dapat dibuat tabel frekuensi persentase capaian belajar siswa pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 2. Frekuensi Capaian Hasil Tes Siklus I

KK M	FREKUEN SI	PRESENTA SE	KETERANG AN
≥70	11	42,31%	T
≤70	15	57,69%	TT
	26	100%	-

Table 3. Nilai Hasil Tes Siklus I

NO	URAIAN	SIKLUS I
1.	NILAI TERENDAH	32
2.	NILAI TERTINGGI	88
3.	NILAI RATA-RATA	62

4. Refleksi

Refleksi di awal siklus dalam melakukan penerapan metode roleplaying masih begitu bingung dan sulit dipahami pada siswa. Sehingga berjalan tidak sesuai harapan, namun pada siklus I penerapan ini meningkat untuk beberapa siswa saja. Dengan begitu sebagiannya masih banyak yang bingung dan tidak fokus, hal ini di sebabkan:

1. Setiap anggota kelompok malu bertanya, takut, dan tidak percaya diri
2. Siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan
3. Dalam pembelajaran masih ada siswa suka bercanda.

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Energi dan Perubahannya melalui Metode *Roleplaying* Kelas III MI

Metode *roleplaying* adalah metode yang dilakukan bermain sambil belajar dalam kegiatan ini untuk memicu siswa dalam meningkatkan minat belajar serta menumbuhkan semangat belajar tanpa merasakan jenuh. Dengan bermain peran, siswa diharapkan untuk memperoleh pemahaman tentang nilai-nilai sosial yang mereka miliki, meningkatkan empati mereka terhadap orang lain, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Langkah awal yang peneliti lakukan menyusun RPP dengan materi energi dan perubahannya, menyiapkan materi, membuat soal, menyiapkan pelengkapan pembelajaran, menyiapkan pertanyaan wawancara untuk guru dan dokumentasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan di siklus II ini, adanya perbaikan pada proses pembelajaran dari siklus I dan untuk memperbaiki permasalahan dan persoalan yang dilaksanakan di siklus II. Inovasi pada awal pembelajaran yaitu menayangkan video energi dan perubahannya dan membaca literasi energi dan perubahannya. Inovasi pada inti pembelajaran yaitu menggunakan gambar benda-benda

3. Tahap Pengamatan

Selama fase pengamatan ini, aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran termasuk mengevaluasi

hasil belajar siswa melalui lembar soal dan kemudian menampilkan hasil tes siswa dalam tabel data.

Berikut adalah hasil pencapaian data siswa pada siklus II.

Tabel 4. Hasil Tes/Penilaian Siswa/Siklus II

N O	NAMA SISWA	KK M	NILA I	KETERANGA N	
				T	TT
1.	JOFAN	70	72	√	
2.	CINO	70	60		√
3.	FADLAN	70	72	√	
4.	AZZAM	70	60		√
5.	FAZA	70	72	√	
6.	HABIB	70	76	√	
7.	SHAKIRA	70	76	√	
8.	ANNISA	70	78	√	
9.	AL	70	36		√
10	AFRAH	70	80	√	
11	NUR	70	76	√	
12	ARFA	70	80	√	
13	AKHTAR	70	88	√	
14	ABDILLA H	70	84	√	
15	GALIB	70	72	√	
16	DARIS	70	76	√	
17	ARSA	70	72	√	
18	IFTAH	70	72	√	
19	VIRZA	70	72	√	
20	DAFA	70	72	√	
21	NADHIRA	70	92	√	
22	BINTANG	70	68		√
23	NADA	70	88	√	
24	DEDE	70	76	√	
25	FARAH	70	76	√	
26	RIFKY	70	72	√	

Ket:

T (Tuntas)

TT (Tidak Tuntas)

Paparan tabel 4. Di atas dapat dibuat tabel frekuensi persentase capaian belajar siswa pada siklus 2 sebagai berikut:

Tabel 5. Frekuensi capaian hasil tes Siklus II

KKM	FREKUENS I	PRESENTAS E	KETERANGA N
≥70	22	84,62%	T
≤70	4	15,38%	TT
	26	100%	-

Table 6. Nilai Hasil Tes Siklus II

NO	URAIAN	SIKLUS II
1.	NILAI TERENDAH	36
2.	NILAI TERTINGGI	92
3.	NILAI RATA-RATA	74

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa persentasi yang didapat di siklus II meningkat hingga mencapai 84,62%. Namun demikian itu, masih tersisa 4 siswa yang belum mencapai KKM.

4. Refleksi

Untuk tahapan ini, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pada siklus II dapat membuahkan hasil belajar yang lebih meningkat dari pra siklus dan siklus I. Hingga siklus II ini, berpengaruh membawa perubahan hasil belajar siswa yang meningkat secara bertahap. Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran melalui metode roleplaying ini juga bisa mendapatkan pengalaman belajar berupa sikap tanggung jawab, kerja sama, berani

tampil, percaya diri, bertukar pikiran dan memecahkan masalah.

PEMBAHASAN

Metode *roleplaying* adalah metode yang dilakukan bermain sambil belajar dalam kegiatan ini untuk memicu siswa dalam meningkatkan minat belajar serta menumbuhkan semangat belajar tanpa merasakan jenuh. Dengan bermain peran, siswa diharapkan untuk memperoleh pemahaman tentang nilai-nilai sosial yang mereka miliki, meningkatkan empati mereka terhadap orang lain, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka (Johariah, 2021). menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa dengan mengguna metode roleplaying memberikan dampak positif bagi siswa hal tersebut ditandai dengan telah tercapai indikator keberhasilan pembelajaran dari kategori pencapaian standar kriteria ketuntasan minimal selain itu keaktifan siswa mengikuti pembelajaran semakin tinggi yang ditandai antusias siswa dalam proses pembelajaran (Sartika Sari et al., 2023).

Dalam menerapkan metode roleplaying ini memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu: kelebihanya melatih siswa berani, percaya diri dan terampil, menumbuhkan bakat siswa yang terpendam, melatih bahasa lisan agar mudah dipahami orang lain, bertanggung jawab terhadap tugas dan bertukar pikiran dalam memecahkan masalah. Kelemahannya memakan waktu yang cukup lama dan

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Energi dan Perubahannya melalui Metode *Roleplaying* Kelas III MI

memerlukan tempat yang cukup luas. Adapun pada siklus I mencapai 42,31% dengan nilai rata-rata 62, menunjukkan bahwa sebagian masih banyak yang bingung dan tidak fokus, hal ini disebabkan:

1. Setiap anggota kelompok malu bertanya, takut, dan tidak percaya diri
2. Siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan
3. Dalam pembelajaran masih ada siswa suka bercanda

Oleh karna itu, pada siklus II mencapai 84,62% dengan nilai rata-rata 74, jadi sebagian siswa sudah ada yang mendapatkan nilai yang di atas KKM. Dengan menerapkan Inovasi pada awal pembelajaran yaitu menayangkan video energi dan perubahannya dan membaca literasi energi dan perubahannya. Inovasi pada inti pembelajaran yaitu menggunakan gambar benda-benda.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan dengan menggunakan metode *roleplaying*, dalam pembelajaran energi dan perubahannya dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Dari metode *roleplaying* ini, pada masa pra siklus pencapaian hasil belajar siswa terdapat 5 siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Maka dari itu, ditindak lanjutkan siklus I terdapat 11 siswa

yang masuk nilai di atas KKM. Namun masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Sehingga di tindak lanjutkan di siklus II, dengan jumlah siswa 22 sehingga mencapai nilai KKM. Dengan begitu nilai ketuntasan pada pra siklus mencapai 19,23% pada siklus I mencapai 42,31% dan pada akhirnya di siklus II mencapai sebagian siswa sudah ada yang mendapatkan nilai yang di atas KKM pada siklus II mencapai 84,62%. Bahwa pada penelitian tindakan kelas ini, dalam menerapkan metode *roleplaying* mengenai materi energi dan perubahannya di kelas III MI Islahuddiniyah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut saran yang dapat diambil yaitu guru perlu menerapkan dan mengembangkan metode *roleplaying*, guru perlu mencari kreativitas pengelompokan, tanya jawab dan strategi fasilitas diskusi, guru perlu mempersiapkan metode *roleplaying* secara matang, guru perlu memberikan contoh sebelum dimulainya metode *roleplaying*. Guru menggunakan reward pada saat pembelajaran. Dukungan dari pihak guru, metode *roleplaying* ini begitu menarik dan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, metode *roleplaying* dapat menghubungkan materi pelajaran dengan situasi sehari-hari siswa dan pengalaman kesehariannya. Dengan begitu, pembelajaran menjadi relevan di kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan fasilitas yang tersedia

seperti ruang kelas yang nyaman dan alat bantu yang sesuai.

DAFTAR RUJUKAN

- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133-140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Annisa, R., Muttaqin, M. F., & Fitriyani, F. N. (2023). Penerapan Nilai Karakter Bersahabat Terhadap Perilaku Bullying Siswa. *JISPE Journal of Islamic Primary Education*, 4(2), 78-86.
- Febianto, D., Nelwati, S., & Dani, A. (2024). Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 126-134. <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>
- Fortuna, D., Muttaqin, M. F., & Amrina, P. (2023). Integrasi Karakter Peduli Lingkungan Dalam Program Sekolah Adiwiyata di SDN Cipondoh 5. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2088-2100.
- Hasibuan, L. W. V., Christa, V. S., & Emelda, T. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 217-223.
- Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148-159. <https://doi.org/10.15294/pls.v4i2.43318>
- Johariah. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Sholat Jumat. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* /, 8(2), 2021. <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jim>
- Latifah, N., Munandar, K., & Giri Prasetyo, W. (2023). Peningkatan Minat Belajar Melalui Metode Role Playing berbasis PBL pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bioshell*, 12(2), 91-102. <https://doi.org/10.56013/bio.v12i2.2386>
- Mayung, R. A., Tandiyu, W. N., Untu, Z., & Widajanti, A. (2023). SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU TAHUN 2023 e-ISSN: 2829 - 3541. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2021, 2020*, 105-111.
- Muamar Al Qadri, Ahmad Zaki, & Suci Agustin. (2021). Upaya

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Energi dan Perubahannya melalui Metode *Roleplaying* Kelas III MI

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Energi dan Perubahannya dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas III SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(4), 57-67.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v1.4112>
- Putri, D. A., Ambarwati, W. T., Nabila, S. Y., & Rosidah, C. T. (2022). Studi Literatur Pembelajaran Role Playing Materi Tata Surya Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 198-203.
- Renaningtyas, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Energi Dan Perubahannya Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Tgt Siswa Kelas 5 Sdn Sumberejo 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(4), 2015-2030.
- Sartika Sari, Andi Sukri Syamsuri, & Aco Karumpa. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Inpres Langkowa Kabupaten Gowa. *JKP: Jurnal Khasanah Pendidikan*, 1(3), 288-306.
<https://doi.org/10.58738/jkp.v1i3192>
- Simanullang, K., Gultom, V. V., & Syahrial, S. (2024). Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1328-1336.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>
- Simatupang, H., Syahputri, N. D., Joko, F., Purba, W., & Ningsih, A. F. (2024). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Biologi Pada Peserta Didik. 4, 13888-13895.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>