



Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Dengan Model Role Playing Pada Siswa Kelas VI SD 4 Gondosari Gebog Kudus

Fatmawati¹, Andi Dewi Riang Tati², Asriani Arifuddin³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SD 4 Gondosari Gebog Kudus

Email: zerofat.1981@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Makassar

Email: andi.dewi.riang@umm.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SDN 1 Padduppa

Email: asrianiarifuddin1983@gmail.com

(Received: 29-10-2021; Reviewed: 01-11-2021; Revised: 15-11-2021; Accepted: 10-12-2021; Published: 31-12-2021)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

Abstract

The research is aimed to improve motivation and achievement outcomes of learning science material breeding of living things for students class VI SD 4 Gondosari Semester 1 Year 2021/2022 with model role playing berbantuan paper display . In this study the subjects were students of class VI Sd 4 Gondosari with a total of 30 , consisting of 16 men and 14 women. The method of research that is used is a method of study Tindakan Class (PTK) with comparative qualitative descriptive analysis techniques and interactive analysis between cycles . Motivation to learn students in the state beginning to cycle I experienced an increase of low becomes high , the cycle I motivation of students increases , so does the motivation in cycle II increased, because the cycles of the first and second cycle students involved all to make a paper display as a visual or media used while playing a role or role playing in small groups with the matter breeding of living things , sedangkan in cycle II made a paper display again with the matter breeding of living things in small groups. For student achievement in the state beginning to cycle I thoroughness learn the self experienced an increase of 47% becomes 75% means rose 28%, the value of the lowest rise of 25 into 46 mean rise of 21 % , but the value of the highest decline of 96 into 91 . achievement of learning in cycle II experienced an increase , in the cycle I value Lowest 46 at cycle II 59 increased by 13 % , the average on cycle I 64.7 in cycle II of 70.0 means increased 5, 3%, then the thoroughness of the cycle I 75 % on siklus II 91 % means rose 16 % . This shows that using a role playing model with can increase motivation and performance in learning science in the classification of living things.

Keywords: *Motivasi Learning; Achievement Learning; Role Playing.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi hasil belajar IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup bagi siswa Kelas VI SD 4 Gondosari Semester 1 Tahun 2021/2022 dengan model role playing berbantuan kertas bergambar . Pada penelitian ini subjeknya adalah siswa Kelas VI SD 4 Gondosari dengan jumlah 30, terdiri dari putra 16 putri 14. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas dengan teknik analisis deskriptif kualitatif komparatif dan analisis interaktif antar siklus. Motivasi belajar siswa pada kondisi awal ke siklus I mengalami peningkatan dari rendah menjadi tinggi, pada siklus I motivasi siswa meningkat, begitu juga motivasi pada siklus II meningkat, karena pada siklus I dan siklus II siswa terlibat semua untuk menggunakan kertas bergambar sebagai alat peraga atau media yang digunakan saat bermain peran atau role playing dalam kelompok kecil dengan materi perkembangbiakan makhluk hidup, sedangkan pada siklus II menggunakan kertas bergambar lagi dengan materi perkembangbiakan makhluk hidup dalam kelompok kecil. Untuk prestasi belajar

pada kondisi awal ke siklus I ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari 47 % menjadi 75 % berarti naik 28 %, nilai terendah naik dari 25 menjadi 46 berarti naik sebesar 21 %, tapi nilai tertinggi menurun dari 96 menjadi 91. prestasi belajar pada siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I nilai terendah 46 pada siklus II 59 meningkat 13%, rata-rata pada siklus I 64,7 pada siklus II 70,0 berarti meningkat 5,3 %, kemudian ketuntasan pada siklus I 75% pada siklus II 91% berarti naik 16%. Hal ini menunjukkan dengan menggunakan model role playing dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar; Prestasi Belajar; Role Playing,*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit, dan siswa dapat berhasil dalam pembelajarannya bila didukung oleh berbagai aspek seperti guru, sarana prasarana, motivasi siswa, minat siswa, kondisi siswa baik di keluarga maupun di kelas, serta media dan sumber belajar.

Selama peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) di dalam Kelas VI SD 4 Gondosari yaitu pada saat membahas materi KD. 3.1. Membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan, yang memiliki 5 kali tatap muka (10 jam pelajaran), pada pertemuan pertama kondisi yang teramati yaitu pada saat peneliti menjelaskan materi ternyata ada siswa bermain sendiri, mengantuk, mengobrol dengan temannya, di beri pertanyaan masih banyak yang diam dan yang menjawab hanya anak tertentu saja, pada saat kerja kelompok masih banyak anak yang belum bisa bekerja sama dengan kelompoknya, ada yang berjalan-jalan, begitu juga pada saat di beri tugas mengamati lingkungan dan menggambar tumbuhan disekitarnya ternyata ada 12 anak yang tidak mengerjakan. Setelah selesai memberikan materi, peneliti melakukan evaluasi yaitu ulangan harian pada kondisi awal dan hasilnya 47 % siswa yang nilainya diatas 63 atau tuntas KKM, nilai terendah 25 dan tertinggi 96, setelah dirata-ratakan hanya mencapai nilai rata-rata 56,4 atau masih di bawah rata-rata KKM.

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya nilai ulangan siswa dan motivasi siswa tersebut adalah diberlakukannya peraturan sistem zonasi pada penerimaan siswa baru sehingga intake menjadi menurun, ini terlihat dari saat penetapan KKM untuk kelas 7 untuk 3 tahun terakhir terus menurun mulai dari 72 menjadi 65 dan sekarang 63. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk tetap berusaha bagaimana caranya bisa melaksanakan KBM yang menyenangkan dalam kondisi siswa yang intake nya rendah.

Kondisi diatas didukung dengan peneliti atau guru yang belum memanfaatkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan belum menggunakan alat peraga yang tepat untuk materi KD.3.1. Membandingkan Cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan. Dalam mempelajari IPA peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep atau menghafal konsep-konsep tapi harus ada pembelajaran yang kontekstual artinya siswa harus melihat riilnya tidak hanya sekedar teori saja. Selama ini peneliti masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, dimana metode ini hanya berlaku satu arah saja, dan KBM hanya terpusat pada guru, bukan KBM yang dua arah. Hal ini menimbulkan suasana yang monoton dan membuat jenuh peserta didik.

Materi pada KD 3.1. merupakan materi yang sangat banyak, termasuk materi sulit karena di dalamnya di tuntut siswa untuk memahami tentang nama-nama ilmiah.

Berdasarkan temuan-temuan dalam KBM yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, maka menimbulkan permasalahan yaitu masalah motivasi dan hasil belajar IPA masih rendah, maka dari itu peneliti berusaha memperbaiki pembelajarannya dengan cara menggunakan role playing berbantuan kertas bergambar, dimana kertas bergambar ini merupakan kertas bergambar yang dibuat oleh peserta didik dan dimanfaatkan pada saat KBM sebagai alat peraga untuk "Memahami perkembangbiakan hewan dan tumbuhan, Diharapkan setelah menggunakan role playing. yang dibantu dengan kertas bergambar, siswa lebih bersemangat, termotivasi, meningkatkan minat belajar IPA, dan akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar IPA.

Dari latar belakang tersebut timbul permasalahan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup bagi siswa Kelas VI SD 4 Gondosari semester 1 tahun 2021/2022.

Tujuan melakukan penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu Meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup.

Motivasi bagi seorang siswa dalam kegiatan belajar pembelajaran sangat penting menurut Koswara,dkk (2008:65) tanpa motivasi orang cenderung tidak terdorong dan tidak tergerak untuk meraih sesuatu yang diinginkannya, jika motivasi rendah maka orang cenderung kurang menyukai kerja keras, kurang tekun, dan malas memnfaatkan kemampuan kreatifnya untuk memecahkan tantangan.

Berdasarkan pengertian motivasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi dalam kegiatan belajar mengajar bagi siswa merupakan kunci pembuka berhasil tidaknya tujuan belajar yang akan dicapai.

Menurut Gagne dalam Nanang (2010:144) bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Djamarah (1996:23) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dilakukan pengukuran hasil belajar

Metode bermain peran atau role playing merupakan metode atau istilah yang tidak asing lagi di dunia pendidikan, mulai dari tingkat TK sampai SMA metode ini sudah banyak di kenal. Sugihartono (2007: 83) menjelaskan bahwa Role playing merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena role playing melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif

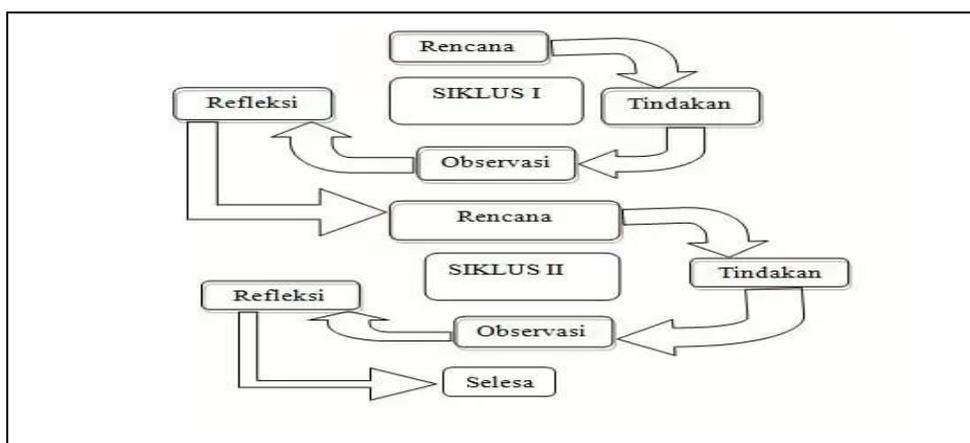
Menurut Riadi, Muchlisin (2019:87), bermain peran atau role playing adalah metode pembelajaran yang didalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan menekspresikan tingkah laku, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia (www.kajianpustaka.com, 2019, unduh 30 Oktober 2020)

Berdasarkan hasil penelitian Aryani, Wiwik (2019) dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi menentukan watak tokoh dalam dongeng fabel pada kelas VII G SMP Negeri 2 Margasari semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Oleh karena itu, dengan tercapainya tingkat ketuntasan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil.

Dari hasil penelitian tersebut metode bermain peran atau role playing merupakan salah satu metode yang efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat menjadikan siswa lebih bersemangat, termotivasi dan meninggalkan kesan yang menyenangkan bagi siswa.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VI SD 4 Gondosari dengan jumlah 30 siswa, yang terbagi menjadi 16 siswa putra dan 14 siswa putri, Penelitian ini di lakukan di SD 4 Gondosari Gebog, selama 5 bulan, mulai bulan Juli sampai bulan Nopember 2021. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan melakukan pembelajaran awal. Pelaksanaannya dilakukan dua kali yaitu pembelajaran awal (pra siklus), siklus I, dan siklus II. Masing – masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan rincian sebagai berikut :



Setelah melihat hasil observasi dan catatan selama pelaksanaan pembelajaran awal, peneliti mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, kendala, hambatan, dan kelebihan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Karena dirasa masih banyak kekurangan dan hambatan yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, maka peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran ke siklus I.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I terdiri dari dua pertemuan, masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan pembelajaran siklus I dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap pembelajaran awal mata pelajaran IPA di kelas VI materi perkembangbiakan makhluk hidup untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui model pembelajaran Role Playing.

Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaannya adalah:

- (1) Guru menyusun rencana pembelajaran siklus I
- (2) guru menyusun lembar kerja siswa
- (3) guru menyusun alat evaluasi berupa butiran soal tes formatif
- (4) guru menyusun lembar observasi kegiatan siswa beserta indikatornya.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VI SD 4 Gondosari. Dengan menggunakan instrument penelitian, peneliti melakukan pengamatan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa melalui model Role Playing. Tahap pelaksanaan pembelajaran siklus I adalah: (1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok besar (2) siswa menerima kertas bergambar berupa nama hewan dan tumbuhan serta perkembangbiakannya, (3) siswa membacanya bersama anggota kelompoknya untuk mendalami peran masing-masing, (4) siswa bermain peran sesuai nama hewan dan tumbuhan serta perkembangbiakannya bersama anggota kelompoknya di depan kelas. (6) siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran, (7) siswa mengerjakan tes formatif, (8) guru bersama siswa, membuat kesimpulan pelajaran, (9) memberi umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Setelah pelaksanaan, proses dilanjutkan dengan pengamatan atau observasi. Pengamatan dilakukan oleh peneliti, menggunakan lembar observasi yang berisi kegiatan siswa, dan motivasi pembelajaran beserta indikator – indikatornya. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh siswa yang melakukan kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat menjadi masukan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar berikutnya. Pengamatan didasarkan juga pada bentuk soal.

Tahap terakhir adalah refleksi. Setelah melihat hasil observasi dan catatan selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, kendala, hambatan, dan kelebihan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Ternyata hasil belajar siswa masih belum memuaskan walaupun sudah ada peningkatan sedikit dan dirasa masih ada kekurangan dan hambatan yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Untuk itu penelitian dilanjutkan pada Siklus 2.

Pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan pada siklus II juga dilaksanakan dalam dua pertemuan, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan pembelajaran siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap perbaikan pembelajaran siklus I mata pelajaran IPA di kelas VI melalui model Role Playing. Berdasarkan pengamatan, guru belum puas pada hasil evaluasi

dari analisis nilai mendapat nilai di bawah 70. Untuk itu pada siklus II ini peneliti masih menggunakan model pembelajaran Role Playing karena sudah dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa.

Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaannya adalah: (1) guru menyusun rencana perbaikan pembelajaran siklus II, (2) guru menyusun skenario bermain peran, (3) guru menyusun alat evaluasi berupa butir soal tes formatif, (4) guru menyusun lembar observasi kegiatan siswa dan motivasi pembelajaran beserta indikatornya.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA kelas VI SD 4 Gondosari. Tahap pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan adalah: (1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok besar (2) siswa menerima kertas bergambar berupa nama hewan dan tumbuhan serta perkembangbiakannya, (3) siswa membacanya bersama anggota kelompoknya untuk mendalami peran masing-masing, (4) siswa bermain peran sesuai nama hewan dan tumbuhan serta perkembangbiakannya bersama anggota kelompoknya di depan kelas. (5) siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran, (6) siswa mengerjakan tes formatif, (7) siswa mengerjakan tes formatif, (8) siswa dan Guru melakukan refleksi.

Pengamatan dilakukan oleh peneliti, menggunakan lembar observasi yang diisi motivasi dan hasil belajar siswa beserta indikator – indikatornya. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Setelah melihat hasil observasi dan catatan selama pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru tersebut mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, kendala, hambatan, dan kelebihan saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, interview, dan dokumentasi, maka peneliti menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik yaitu (1) Memilih Data/Reduksi Data. Untuk menjangkau data hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa butir-butir soal tes sebagai alat pengumpul data utama dan pedoman observasi/pengamatan proses pembelajaran siswa. (2) Memaparkan Data. Setelah melakukan pengumpulan data, penulis memperoleh informasi tentang siswa yang masih belum tuntas dalam pembelajaran menggunakan pengukur waktu dan panjang. (3) Menarik Kesimpulan. Dari data-data yang diperoleh selama melakukan penelitian, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada kondisi awal hasil pengamatan tahap pra siklus, tingkat motivasi dan hasil belajar siswa masih sangat rendah. Data tentang motivasi belajar siswa pada kondisi awal sebelum menggunakan metode role playing saat KBM : mengantuk ada 3 anak, bermain sendiri 4 anak, menjahili temannya ada 4 siswa, sebagian besar siswa tidak mau menjawab pertanyaan saat guru melemparkan pertanyaan, sebagian besar juga tidak berani bertanya, diberi tugas juga tidak mengerjakan sebanyak 8 siswa, mengobrol dengan temannya 6 anak, pada saat kerja kelompok masih saja ada yang tidak mau bekerjasama, tidak mau mencatat 2 anak dan hanya sebegai kecil saja yang bertanya, menjawab pertanyaan dan berkonsentrasi.

Observasi Motivasi Siswa Pra Siklus

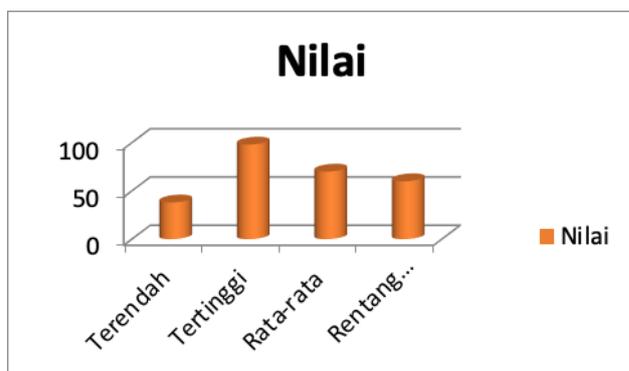
No	Aktifitas Siswa Yang Teramati	Jumlah	Prosentase
1	Mengantuk	3	10%
2	Bermain Sendiri	4	13%
3	Menjahili temannya	4	13%
4	Tidak menjawab	25	83%
5	Tidak Bertanya	26	86%
6	Tidak membuat Tugas	8	26%
7	Mengobrol	6	20%

8	Tidak mencatat	2	6%
9	Menjawab pertanyaan	5	16%
10	Bertanya	15	50%
11	Mengerjakan Tugas	18	60%
12	Berkonsentrasi	15	50%
13	Tidak Bekerjasama	27	90%

Data prestasi hasil belajar siswa pada kondisi awal terlihat pada daftar nilai Penilaian harian di bawah ini :

Tabel 1. Hasil Penilaian Harian Kondisi awal (Pra siklus)

No	Uraian	Prestasi
1	Nilai terendah	25
2	Nilai tertinggi	96
3	Nilai Rata-Rata	56,4
4	Rentang Nilai	71



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Harian Kondisi Awal

Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil bahwa dalam tes formatif siswa, dari 30 nilai terendah siswa 25 nilai tertinggi 96, nilai rata-rata 56,4 dan rentang nilai 71

Melihat dari hasil tersebut, maka diambil sebuah langkah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing. Untuk hasil observasi motivasi siswa pada Siklus I bisa dilihat dalam tabel berikut :

Observasi Motivasi Siswa Siklus 1

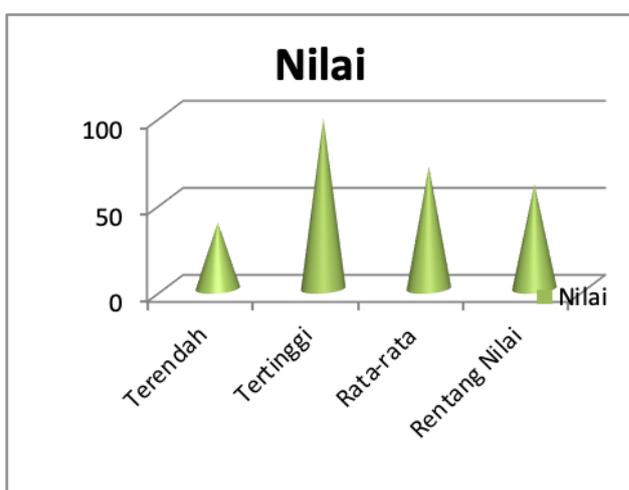
No	Aktifitas Siswa Yang Teramati	Jumlah	Prosentase
1	Mengantuk	0	0%
2	Bermain Sendiri	0	0%
3	Menjahili temannya	0	0%
4	Tidak menjawab	3	10%
5	Tidak Bertanya	12	37,5%
6	Tidak membuat Tugas	2	6%
7	Mengobrol	2	6%
8	Tidak mencatat	2	6%
9	Menjawab pertanyaan	26	86%
10	Bertanya	15	62,5%
11	Mengerjakan Tugas	29	96%
12	Berkonsentrasi	29	96%
13	Tidak Bekerjasama	2	6%

Pada siklus I motivasi belajar siswa meningkat yang ditandai dengan tidak ada lagi siswa yang mengantuk, main-main sendiri, mengobrol dengan temannya, menjahili temannya, mau menjawab pertanyaan ataupun bertanya, semua siswa mengerjakan tugas

Hasil penilaian harian siklus I dapat direkap seperti tabel di bawah ini yang berisi nilai terendah berapa, tertinggi berapa, rata-rata berapa dan rentang anatar nilai terendah dengan nilai tertinggi.

Tabel 1. Hasil Penilaian Harian Siklus I

No	Uraian	Prestasi
1	Nilai terendah	46
2	Nilai tertinggi	91
3	Nilai Rata-Rata	64,7
4	Rentang Nilai	45



Gambar 2. Grafik Hasil Prestasi Belajar Siklus I

Pada siklus II motivasi belajar siswa juga meningkat pada siklus II ini sudah tidak ada lagi siswa yang malas-malasan semuanya bersemangat maju untuk bermain peran.

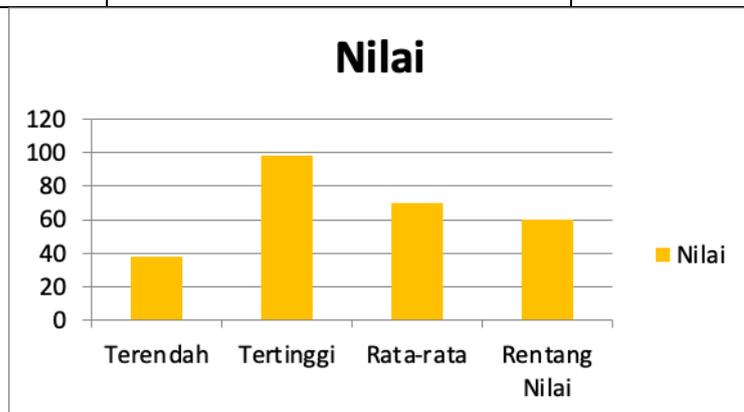
Observasi Data Motivasi Siswa siklus 2

No	Aktifitas Siswa Yang Teramati	Jumlah	Prosentase
1	Mengantuk	0	0%
2	Bermain Sendiri	0	0%
3	Menjahili temannya	0	0%
4	Tidak menjawab	0	0%
5	Tidak Bertanya	0	0%
6	Tidak membuat Tugas	0	0%
7	Mengobrol	2	0%
8	Tidak mencatat	2	0%
9	Menjawab pertanyaan	30	100%
10	Bertanya	25	83%
11	Mengerjakan Tugas	30	100%
12	Berkonsentrasi	30	99,99%
13	Tidak Bekerjasama	0	0%

Pada pelaksanaan kegiatan ini sesuai dengan apa yang tertera pada perencanaan, pada kegiatan ini setiap kelompok maju untuk bermain peran atau role playing menjelaskan semua hasil diskusi. Kemudian setelah seluruh kelompok maju maka guru membuat penguatan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya bila ada yang belum jelas, Kegiatan penutup diakhiri dengan guru membuat rangkuman tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan dan mengadakan penilaian harian.

Tabel 1. Hasil Penilaian Harian Siklus II

No	Uraian	Prestasi
1	Nilai terendah	59
2	Nilai tertinggi	93
3	Nilai Rata-Rata	70,0
4	Rentang Nilai	34



Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Harian Siklus I

Pada siklus I prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai terendah 46 nilai tertinggi 91 rata-rata 64,7 dan tingkat ketuntasan mencapai 75 % tuntas yang diatas KKM Prestasi belajar pada siklus II meningkat dibandingkan siklus I, pada siklus II nilai terendah mencapai 59 tertinggi 93, rata-rata 70 dan rentang nilai hanya 34, dengan ketuntasan belajar mencapai 91 % yang tuntas diatas KKM. prestasi belajar pada siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I nilai terendah 46 pada siklus II 59 meningkat 13%, rata-rata pada siklus I 64,7 pada siklus II 70,0 berarti meningkat 5,3 %, kemudian ketuntasan pada siklus I 75% pada siklus II 91% berarti naik 16%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan penelitian selama dua siklus, akhirnya peneliti dapat membuat sebuah simpulan. Simpulan penelitian ini adalah: (1) Dengan menerapkan model Role Playing dapat meningkatkan motivasi siswa Kelas VI SD 4 Gondosari Tahun Pelajaran 2021/2022. Pada kondisi pra siklus tanpa menggunakan model role playing siswa tidak bersemangat banyak yang diam dan cenderung pasif setelah peneliti menerapkan model Role Playing, siswa motivasi siswa tinggi dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil Prestasi belajar dari kondisi awal ke kondisi akhir mengalami peningkatan Rata-rata dari kondisi awal 56,4 meningkat pada kondisi akhir menjadi rata-rata ulangan harian 70.

Melalui pemanfaatan alat peraga hasil karya siswa dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa Kelas VI SD 4 Gondosari Tahun Pelajaran 2021/2022

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Penelitian, ada beberapa saran yang mungkin dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, yaitu (1) Guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang tepat, dalam hal ini peneliti merekomendasikan model pembelajaran Role Playing karena sudah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, (2) guru harus memberi motivasi dan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan, (3) guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (4) di era kompetisi siswa perlu dilatih untuk berani mengemukakan pendapat oleh karena itu latihan membimbing kawan – kawannya

dalam melakukan bermain peran merupakan ajang latihan yang cukup kreatif, (5) siswa perlu dilatih untuk bergaul dan bekerjasama yang harmonis dalam kelompoknya dengan kegiatan yang positif. Oleh karena itu bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu merupakan cara yang efektif untuk melatih sifat social pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aryani, Wiwik. 2019. *Peningkatan Belajar Bahasa Indonesia Materi Menentukan Watak Tokoh Dalam Dongeng Fabel Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas VII G SMP Negeri 2 Margasari Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019*. Jurnal Dialektika FKIP Vol. 3 No.1 –Mei 2019 ISSN 2528-2328 Halaman 77-89.

Djamarah, Syaiful Bahri. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Hanafiah, Nanang, (2010}. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama

Koswara, Halimah. (2008). *Bagaimana Menjadi Guru Kreatif*. Bandung Pribumi Mekar

Riadi, Muchlisin.(2019).*Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*

website: www.kajianpustaka.com

Sugihartono, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

