

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 WIDODO

Inayah Hani Sartika¹⁾, Dodik Mulyono²⁾, Citra Raflesia³⁾
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
Email: inayah565@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Widodo. Metode penelitian yang digunakan berbentuk *Pre-Eksperimental Design*. Populasinya adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Widodo dan sampel penelitian yang berjumlah 24 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik sampling jenuh. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan tes. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dan $dk = 23$ menunjukkan besar $Z_{hitung} = 3,53$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ ($Z_{hitung} > Z_{tabel}$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Widodo setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik signifikan tuntas.

Kata kunci: IPA, Komik, Model Pembelajaran, Role Playing.

ABSTRACT

This study aims to determine the completion of IPA learning outcomes for five grade students at SD Negeri 1 Widodo. The research method used is in the form of Pre-Experimental Design. The population was all third grade students at SD Negeri 1 Widodo and at the same time the research sample totaling 24 students. Data collection was carried out using saturated sampling technique. The data collected was analyzed using a test. Based on the results of data analysis with a significant level of $\alpha = 5\%$ and $dk = 23$, it shows that $Z_{count} = 3.53$ and $Z_{table} = 1.64$ ($Z_{count} > Z_{table}$). Thus it can be concluded that the IPA learning outcomes of class V students at SD Negeri Widodo after the Role Playing learning model assisted by comic media are significantly complete. The average student final test score was 78,46 and the percentage of students who passed was 20 students (83,33%).

Keywords: IPA, Komic, Learning Model, Role Playing.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, atau hal lainnya yang diwariskan dari satu generasi ke generasi di bawahnya secara berkelanjutan (Arsyad & Sulfemi, 2018). Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022). Dalam proses pendidikan komponen yang dianggap paling berpengaruh ialah guru, karena guru memiliki tanggung jawab terhadap pendidikan peserta didik maka guru harus dituntut berkualitas dan profesional. Guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Proses pembelajaran akan berhasil jika peserta didik memiliki motivasi dalam belajar (Kadri, Sinta, & Jaya, 2022).

Menurut (Herawati, 2018) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara internal dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru

baik itu berupa rangsangan reaksi atau kedua-keduanya yaitu rangsangan dan reaksi, karena belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar juga merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri (Sari, Apriila, & Khatufatussadiyah, 2020). Belajar tentang ilmu pengetahuan alam memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan antara alam dan manusia.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 1 Widodo dengan wali kelas V Bapak Syahri Mardiansyah, S.Pd diperoleh keterangan bahwa jumlah siswa kelas V terdiri dari 24 siswa, kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar merupakan kurikulum 2013 dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA SD Negeri 1 Widodo yaitu 68. Pada proses belajar mengajar di kelas, bapak Syahri Mardiansyah, S.Pd mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya masih dikategori rendah. Hal tersebut terlihat dari data nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Widodo yang berjumlah 24 siswa, hanya terdapat 5 siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan 19 siswa lainnya belum memenuhi standar ketuntasan minimal.

Hasil wawancara dengan bapak Syahri Mardiansyah, S.Pd diketahui bahwa faktor-faktor yang menyebabkan ketidaktuntasan peserta didik yaitu siswa hanya memperhatikan apa yang diberikan guru dalam proses pembelajaran, serta model pembelajaran sangat jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru belum melibatkan siswa secara aktif dengan model pembelajaran. Siswa mempunyai masalahnya sendiri dalam minat belajar, sebagian siswa tidak percaya diri untuk maju mengeluarkan pendapat, siswa masih malu-malu mereka hanya diam saja ketika guru meminta mereka berbicara dan menjawab pertanyaan, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa kurang memahami materi, kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik yaitu dengan penerapan model pembelajaran *role playing* yang merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan (Lana, 2023). Alasan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk membantu peserta didik mengeksplorasi perasaan dan keterampilan untuk memerankan sebuah peran agar mudah memahami materi pelajaran dengan cara berbeda. Melalui aktifitas bermain, berbagai keinginan dan kebutuhan siswa akan terwujud didalamnya dengan bermain peran, siswa dapat belajar mengemukakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain sebagai makhluk hidup maupun benda mati, dengan demikian siswa akan mampu mengalami dan mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan sebagai peran yang dimainkannya, siswa percaya diri untuk maju mengeluarkan pendapat, tidak malu-malu atau diam saja ketika guru meminta mereka berbicara dan siswa akan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mengajar dikelas, guru dianjurkan untuk mampu menggunakan media interaktif supaya pembelajaran tidak membosankan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran salah satunya yaitu komik (Farira, Sofiarini, & Satria, 2021).

Komik juga efektif dalam meningkatkan aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan motivasi khususnya pada materi IPA yang menuntut hal-hal sesuai kehidupan sehari-hari. Komik karikatur atau kartun adalah komik yang cocok untuk diterapkan pada anak usia SD karena pada masa anak sekolah dasar, ia sangat senang dan gemar dengan kartun (Muthmainnah, 2018) kartun sangat sesuai dengan perkembangan kognitif siswa usia anak SD. Selain itu, warna- warni dan gambar dalam komik ini sangat menarik siswa untuk membaca dan memahami materi atau pesan yang disampaikan. Peneliti mengambil tokoh kartun yang sudah dekat dengan kehidupan anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Widodo.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Dimana suatu penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design*. Dalam penelitian ini bentuk eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang dimana penelitian ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Menurut Sugiyono (2018) desain eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan terlebih dahulu melaksanakan uji coba instrumen pada kelas VI dengan jumlah sebanyak 24 orang yang diberikan tes essay sebanyak 10 soal. Kemudian mengadakan *pre-test* pada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal tentang materi siklus air sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Role Playing*. Selanjutnya dilanjutkan kegiatan pembelajaran atau perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen, kemudian dilakukan kegiatan *post-test* pada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Role Playing*.

Kemampuan Awal Siswa

Hasil perhitungan kemampuan awal *pre-test* siswa sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil *Pre-Test*

\bar{X}	s	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Belum Tuntas
30,67	13,77	69	15	1	23

Kemampuan Akhir Siswa

Hasil perhitungan kemampuan akhir *post-test* siswa sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil *Pre-Test*

\bar{X}	s	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Belum Tuntas
78,46	14,52	100	44	20	4

Berdasarkan hasil perhitungan maka rekapitulasi hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Z_{hitung}	Dk (n-1)	Z_{tabel}	Kesimpulan
3,53	23	1,64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ H_a diterima H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil analisis uji-z diketahui bahwa nilai $Z_{hitung} = 3,53$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, karena $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi artinya nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Widodo setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik tuntas.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Widodo pada tanggal 16 Maret sampai tanggal 20 April Tahun 2024. Dalam penelitian ini menggunakan satu kelas sampel yaitu kelas V dengan jumlah 24 siswa. Hal ini berarti semua anggota populasi dijadikan sampel. Pada penelitian ini proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Pada tanggal 19 Maret yaitu satu kali tes kemampuan awal (*pre-test*), tanggal 25 dan 27 Maret yaitu pemberian perlakuan atau mengadakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* Berbantuan media komik dan pada tanggal 18 April melakukan tes akhir (*post-test*). Pemberian *pre-test* untuk dapat mengetahui kemampuan awal siswa dengan materi siklus air. Kemampuan *pre-test* ialah kemampuan yang dimiliki siswa sebelum mengikuti pembelajaran di kelas. Setelah kemampuan *pre-test* siswa diketahui, maka akan dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik. Kegiatan ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, pada akhir penelitian dilakukan *post-test* untuk mengetahui hasil kemampuan akhir siswa. Kemampuan akhir siswa merupakan kemampuan siswa dalam ranah kognitif dan penguasaan materi siklus air yang dimana merupakan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif, proses belajar yang diterapkan adalah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran ini model pembelajaran yang dilakukan dengan bermain peran dengan materi pelajaran.

Sebelum proses penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu diadakan uji instrumen. Setelah itu, diadakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan pembelajaran. Uji instrumen dilakukan pada kelas VI SD Negeri 1 Widodo yang diadakan dalam satu kali pertemuan yang diikuti oleh 24 siswa dengan jumlah 10 soal. Berdasarkan rekapitulasi hasil uji coba instrumen dapat disimpulkan bahwa dari 10 soal yang telah uji cobakan, 8 soal memenuhi kategori valid, sehingga 8 soal tersebut digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*

Adapun pemberian *pre-test* berupa soal essay sebanyak 8 soal. Pemberian *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik. Sebelum siswa melaksanakan *pre-test*, terlebih dahulu peneliti melakukan perkenalan agar siswa

mengetahui tujuan dilakukannya *pre-test*. Pada saat peneliti memperkenalkan diri siswa antusias mendengarkan setelah selesai perkenalan dan menjelaskan tujuan diadakan *pre-test* ini. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dipahami, semua siswa tidak ada yang bertanya dan merespon bahwa mereka sudah paham.

Pada saat *pre-test* dilaksanakan banyak siswa yang tidak mengetahui dan kurangnya pemahaman siswa tentang materi sehingga jawaban dari soal *pre-test* yang diberikan peneliti susah untuk dijawab. Hasil *pre-test* sebelum diterapkan model pembelajaran *Role Playing* jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 68 dalam *pre-test* sebanyak 1 siswa dan < 68 sebanyak 23 siswa. Nilai terendah diperoleh siswa adalah 15 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 69, nilai rata-ratanya adalah 30,67 sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Widodo sebelum diberikan perlakuan dengan menetapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik secara signifikan belum tuntas. Hal tersebut disebabkan, karena pada kegiatan *pre-test* ini kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga siswa sulit untuk menjawab pertanyaan dengan benar.

Pertemuan pertama yaitu pelaksanaan proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik. Pada proses ini, siswa mempelajari tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) subtema 1 (Manusia dan Lingkungan) siswa mempelajari tentang siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi. Proses pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, peneliti menyiapkan skenario yang diwujudkan dalam bentuk komik yang akan digunakan dalam pembelajaran, kemudian peneliti membagikan skenario kepada siswa. Setelah itu siswa di minta untuk mempelajari skenario yang telah dibagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 6 orang. Siswa dilatih untuk menampilkan skenario yang telah di siapkan dan di pelajari.

Masing-masing kelompok di minta untuk memperhatikan serta mengamati permainan peran yang sedang di tampilkan. Setelah selesai, setiap kelompok diberikan lembar kerja dan berdiskusi mengenai skenario yang telah diperagakan. Kemudian setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi.

Peneliti memberikan penguatan dan kesimpulan serta evaluasi dan apresiasi pada setiap kelompok. Pada pertemuan ini siswa dibagi menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 orang. Pembagian kelompok dilakukan sesuai dengan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, rendah, berdasarkan dari daftar hasil ulangan harian. Masing-masing kelompok terdapat 1 siswa yang memiliki kemampuan tinggi, 3 siswa yang memiliki kemampuan sedang dan 2 siswa yang kemampuannya rendah. maka ia kelompok 1 begitu juga kelompok seterusnya. Setelah pembagian kelompok maka siswa akan dibagi skenario selanjutnya menentukan masing-masing sesuai keinginan mereka tetapi siswa yang memiliki kemampuan tinggi memerankan dua peran yaitu air dan awan, dan yang lainnya hanya satu peran. Kemudian siswa mengetahui peran masing-masing siswa diminta untuk mempelajari skenario melalui komik bertema siklus air yang diperankan oleh tanah, matahari, angin, atmosfer, narrator, air dan awan. Komik ini dibuat sebagai alat bantu untuk mengajarkan anak-anak tentang siklus air yang terjadi di bumi. Melalui *role playing* ini siswa mengetahui bahwa semua makhluk hidup mulai dari manusia, hewan, hingga tumbuhan pasti selalu membutuhkan air untuk bisa bertahan hidup.

Pada saat diminta untuk menampilkan cerita yang ada di komik terlihat masih kaku dan belum percaya diri dalam memainkan peran. Hal ini dilihat pada saat pementasan berlangsung masih terdapat siswa yang belum memahami, takut, belum hafal serta tidak mengetahui tugas peran yang diberikan oleh peneliti. Dalam beberapa kelompok terdapat 2 siswa yang tidak memainkan peran karena takut, belum hafal dan tidak percaya diri. Namun terdapat juga kelompok yang sudah sesuai memainkan perannya masing-masing, hafal, percaya diri serta ekspresif saat pementasan. Setelah selesai pementasan, setiap kelompok diberikan 3 soal dan berdiskusi mengenai skenario yang telah diperagakan. Selanjutnya setiap kelompok diminta menyampaikan kesimpulan hasil diskusi. Siswa diberikan penguatan dan kesimpulan serta evaluasi dan apresiasi tentang penampilan 4 kelompok serta menampilkan pementasan drama. Terdapat satu kelompok yang terbaik diberikan *reward* berupa penghapus agar dapat memotivasi kelompok lainnya untuk menampilkan drama yang lebih baik lagi.

Hambatan pada pertemuan pertama ini siswa masih bingung tentang langkah-langkah *role playing* dan beberapa siswa belum mampu memainkan peran yang diberikan oleh peneliti serta siswa tidak dapat memaksimalkan waktu yang diberikan yaitu masing-masing kelompok 12 menit. Ada yang terlalu cepat memainkan peran dan ada juga yang terlalu lama memainkan peran dikarenakan tidak hafal skenario.

Solusi yang peneliti berikan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memberikan tanda pengenalan nama tokoh masing-masing agar siswa mengetahui peran masing-masing dan mencairkan suasana dengan memberikan motivasi agar siswa percaya diri, tidak takut, tidak kaku dan serta memberikan *reward* atau penghargaan dengan hadiah bagi kelompok yang mampu memainkan peran yang diberikan oleh peneliti dengan baik, ekspresif dan percaya diri sehingga siswa menjadi semangat dan lebih berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pertemuan kedua proses pembelajaran masih menggunakan model *role playing*, materi yang diajarkan Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan. Pembelajaran berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Peneliti menyiapkan skenario yang diwujudkan dalam bentuk komik yang akan digunakan dalam pembelajaran, kemudian peneliti membagikan skenario kepada siswa. Setelah skenario dibagikan peneliti dan siswa menentukan peran yang akan dimainkan. Setelah siswa terpilih maka siswa di minta untuk mempelajari skenario yang telah dibagikan. Siswa mempelajari skenario dan dibagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 6 orang. Siswa dilatih untuk menampilkan skenario yang telah disiapkan dan dipelajari. Masing-masing kelompok di minta untuk memperhatikan serta mengamati permainan peran yang sedang ditampilkan. Setelah selesai, setiap kelompok diberikan lembar kerja dan berdiskusi mengenai skenario yang telah di peragakan. Kemudian setiap kelompok menyampaikan kesimpulan hasil diskusi. Peneliti memberikan penguatan dan kesimpulan serta evaluasi dan apresiasi pada setiap kelompok.

Pada pertemuan kedua ini siswa diberi waktu untuk menampilkan skenario 10 menit masing-masing kelompok. Komik sudah dibagikan peneliti pada saat pertemuan pertama agar siswa lebih siap dalam mementaskan drama setiap kelompok dibagi skenario, selanjutnya menentukan peran masing-masing pada pertemuan ini siswa mulai berani memilih dan menentukan peran masing-masing. Sehingga pembagian dilakukan dengan lancar. Kemudian siswa mengetahui peran masing-masing, siswa diminta untuk mempelajari skenario melalui komik bertema siklus air yang diperankan oleh tanah, matahari, angin, atmosfer, narrator, air dan awan. Komik ini dibuat sebagai alat bantu untuk mengajarkan anak-anak tentang siklus air yang terjadi di bumi. Melalui *role*

playing ini siswa mengetahui bahwa semua makhluk hidup mulai dari manusia, hewan, hingga tumbuhan pasti selalu membutuhkan air untuk bisa bertahan hidup.

Dalam proses pembelajaran siswa paham terhadap materi yang diberikan sehingga siswa mudah mengingat saat pementasan berlangsung. Tidak terdapat siswa yang takut dan tidak memainkan peran semua bergantian memainkan peran dengan baik hanya ada siswa yang masih belum bisa *ekspresif* dalam pementasan drama terkesan hanya mengucapkan skenario drama saja menghayati peran yang diberikan.

Pada pertemuan kedua ini tingkat kepercayaan siswa sangat tinggi. Siswa menjawab soal sebanyak 3 soal dari peneliti dengan benar. Siswa berani maju ke depan untuk menyampaikan kesimpulan hasil belajar. Siswa diberikan penguatan tentang manfaat belajar hari ini dan siswa diapresiasi dengan memberikan *reward* pada semua siswa berupa alat tulis pena. Siswa dapat belajar tanpa tekanan karena skenario melalui komik mudah diingat dan merasa gembira karena mendapatkan *reward* setelah tampil diberi hadiah berupa alat tulis pena. Sehingga dengan model *role playing* mendapat respon yang positif dari siswa.

Pada pertemuan kedua hambatan yang terjadi saat proses pembelajaran perlahan-lahan mulai berkurang. Siswa terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat dari siswa yang mulai berani dan percaya diri dalam menampilkan skenario berbeda dari sebelumnya yang maju untuk menampilkan skenario berdasarkan nomor urut kelompok, pada pertemuan kedua ini siswa maju berdasarkan kesiapan masing-masing kelompok dan semua kelompok antusias untuk maju. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti melakukan interaksi dengan temannya serta saling menghormati dan menghargai orang lain.

Hal ini menunjukkan siswa menyukai pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* sejalan dengan (Nasrah, Puswiartika, Mahfud, & Ratu, 2024) kelebihan model *role playing* sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan antusias, proses pembelajarannya melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi, siswa dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar, dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, membangkitkan gairah serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, menumbuhkan rasa percaya diri siswa, siswa belajar menghargai pendapat orang lain serta menguji kesiapan siswa dalam pelajaran.

Pada pertemuan ke empat, penulis mengadakan *post-test* (tes akhir) untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diajarkan yaitu siklus air setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing* berbantuan media komik. Setelah melihat hasil *post-test* (tes akhir), jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari 68 (tuntas) sebanyak 20 siswa. dan nilainya yang kurang dari 68 (belum tuntas) ialah sebanyak 4 siswa. Nilai yang tertinggi ialah 100 dan yang terendah 44. Rata-rata nilai selcara keseluruhan dari data *post-test* berdasarkan perhitungan diperoleh ialah 78,46, simpangan baku 14,52 dan $\chi^2_{hitung} = 3,6128$ dan $\chi^2_{tabel} = 9,48$ sehingga data berdistribusi normal, belsarnya $Z_{hitung} = 3,53$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ maka hipotesis diterima artinya pelajaran materi sudah tuntas.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian oleh (Rahim & Dwiprabo, 2020) yang menyatakan bahwasannya metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa tersebut yang ditinjau dari hasil tes pra siklus, siklus I dan siklus II dengan nilai rata-rata meningkatkan dari yang sebelumnya 58,30 pada pra siklus menjadi 71,08 pada

siklus I dan kembali meningkat menjadi 87,50 pada siklus ke II. Hal ini menunjukkan bahwasannya penerapan metode *role playing* telah memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep, dan memperkuat keterampilan interpersonal siswa.

Penerapan metode *role playing* dalam konteks pendidikan telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Dengan berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi yang disimulasikan, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga secara praktis. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa harus berpikir kritis, merespons situasi yang muncul, dan mengasah keterampilan berpikir dalam konteks yang nyata. Melalui pengalaman langsung, siswa dapat memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan, karena harus menerapkannya dalam konteks yang relevan dan dapat dengan mudah untuk dipahami (Ade Husnaeni, Sayekti, & Mufida, 2023; Andiyani & Lutfi, 2024).

Selain itu, metode *role playing* juga dapat memperkuat keterampilan interpersonal siswa. Dalam memerankan karakter yang berbeda, siswa perlu berinteraksi satu sama lain, berkomunikasi, berkolaborasi, dan belajar untuk memahami sudut pandang orang lain. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi verbal siswa, tetapi juga membantu dalam mengembangkan empati, toleransi, dan keterampilan bekerja sama dalam tim. Dengan demikian, *role playing* tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga mempersiapkan siswa dengan keterampilan sosial yang sangat berharga untuk kehidupan di luar ruang kelas (Lestari, 2019; Saputri, 2018).

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa tidak bosan belajar dan membantu siswa untuk lebih aktif, maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat menuntaskan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Widodo diperoleh nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 78,46 dan presentase siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa $Z_{hitung} = 3,53$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ ($Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Widodo setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media komik signifikan tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Husnaeni, Sayekti, S. P., & Mufida, H. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Efektif pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Hidayatul Muhtadi'ien. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 3(02), 132–140. <https://doi.org/10.47435/al-ilm.v3i02.2128>
- Andiyani, L., & Lutfi. (2024). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1.1 SD Dharma Karya UT. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2657–2664. <https://doi.org/10.24114/antro.v3i1.7496>
- Arsyad, & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual

- Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>
- Farira, N., Sofiarini, A., & Satria, T. G. (2021). The Application of Role Playing Model in Social Learning on Grade IV Students' at Sungai Hitam Elementary School. *Widyagogik*, 8(2), 25–31. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v8i2.8944>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48.
- Kadri, H. Al, Sinta, P., & Jaya, I. (2022). Analisis Kompetensi Profesional Guru di SMK. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11(2), 187–191. <https://doi.org/10.24036/jbmp.v11i2.120399>
- Lana, K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 17 Tidore Kepulauan pada Konsep Usaha. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 314–328.
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Journal Ilmiah Rinjani_ Universitas Gunung Rinjani*, 7(2), 88–98.
- Muthmainnah. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing dengan Bantuan Media Komik Sains pada Konsep Organ Pencernaan Manusia di Kelas V SDIT Azkiya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 17–20.
- Nasrah, N., Puswiartika, D., Mahfud, M., & Ratu, B. (2024). Media Pembelajaran Audio Visual dengan Teknik Role Playing dalam Mengembangkan Minat Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Umpanga Kabupaten Morowali. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 89–97. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.608>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349–1358.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Saputri, T. A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(7), 1039–1047.
- Sari, S. P., Apriila, S., & Khatufatussadiah. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>