

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DENGAN BANTUAN MEDIA KOMIK SAINS PADA KONSEP ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA DI KELAS V SDIT AZKIYA**

Muthmainnah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim
email: muth3@yahoo.co.id

Abstrak

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa serta respon siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media komik sains di Kelas V SDIT Azkiya Bireuen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V semester I tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data berupa tes, lembar observasi dan angket. Pengolahan data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia terjadi peningkatan. Pada tes siklus I, diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa 71% dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 95,5%. Aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan menjadi lebih baik. Perolehan persentase awal aktivitas guru 86,67% (kategori baik) meningkat menjadi 88,89% (kategori baik). Sedangkan perolehan persentase awal untuk aktivitas siswa 90% (kategori sangat baik) meningkat menjadi 91,11% (kategori sangat baik). Berdasarkan hasil sebaran angket diketahui bahwa terdapat sekitar 95% siswa mengatakan setuju dengan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media komik sains pada materi organ pencernaan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.*

Kata Kunci: *Role Playing, Komik Sains, Hasil Belajar*

1. PENDAHULUAN

Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang menarik, contohnya komik. Sebagaimana dikatakan Sudjana & Rivai dalam Purnama, dkk (2015) bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar. Nulatihah, dkk (2015) menjelaskan bahwa komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar dan tokoh yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita. Penggunaan komik sains dalam pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan sehingga minat belajar peserta didik menjadi lebih tinggi.

Pemberian tindakan pembelajaran dengan media komik sains dalam penelitian ini akan dipadukan dengan model pembelajaran *role playing*. Menurut Ramayulis (dalam Istarani, 2012:70) “model pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan . Tujuan dari model *role playing* menurut Uno (2009:26) adalah untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Model pembelajaran *role playing* akan baik bila dipadukan dengan media komik. Siswa nantinya akan bermain peran sesuai dengan yang ada di komik dan menggunakan komik sebagai skenarionya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model

pembelajaran *role playing* dengan bantuan media komik sains pada konsep organ pencernaan manusia di kelas V di SDIT Azkiya.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing berasal dari dua kata yaitu *role* dan *playing*. Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Menurut Wahab (2009: 109) “bermain peran (*role playing*) adalah beacting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja”.

Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Uno (2009: 25) menjelaskan tiga asumsi tentang model *role playing* yaitu: *Pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. *Ketiga*, proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlebitan spontan yang melalui analisis.

Pengertian Komik

Komik berasal dari bahasa inggris *comics* yang merupakan perwujudan utama dari gejala sastra gambar. Di Indonesia kata komik diterima secara umum untuk menyebutkan

sastra gambar. Sudjana dan Rivai dalam Purnama, dkk (2015) mendefinisikan “komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar”. Komik berisikan cerita yang sambung menyambung dan ceritanya mengenai karakter diri atau perwatakan dari tokoh utama yang terlibat di dalamnya.

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. 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.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitiannya adalah penelitan tindakan kelas (PTK). Dimana peneliti bertindak sebagai pengajar dan berkolaborasi dengan guru Sains kelas tersebut. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Azkiya, tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilaksanakan pada semester Ganjil 2017/2018.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia terjadi peningkatan. Pada tes siklus I, diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa 71% dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 95,5%.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

Siklus	Persentase ketuntasan	Ket
Siklus I	71 %	Belum Tuntas
Siklus II	95,5%	Tuntas

Hasil pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran peneliti dibantu oleh 2 orang pengamat yang bertindak untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Adapun aspek-aspek yang diamati meliputi aktivitas guru (peneliti) dalam pelaksanaan tindakan dan aktivitas siswa dalam

proses belajar mengajar siswa kelas V SDIT Azkiya terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Kegiatan dan Tahap Pembelajaran		Siklus 1		Siklus 2	
		T1	T2	T1	T2
Kegiatan awal	Pemanasan	5	5	5	5
	Memilih Pemain	5	5	5	5
Kegiatan inti	Pengaturan Setting (menata panggung)	4	4	4	3
	Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat	3	4	4	5
	Pemeranan (manggung)	4	4	5	5
	Diskusi dan evaluasi pertama	4	5	5	5
	Pemeranan kembali	4	4	4	4
	Diskusi dan evaluasi kedua	5	5	4	4
Kegiatan akhir	Berbagi pengalaman dan kesimpulan	4	4	4	4
Jumlah		38	40	40	40
Persentase		84,44%	88,89%	88,89%	88,89%
Persentase Rata-rata		86,67%			

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Kegiatan dan Tahap Pembelajaran		Siklus 1		Siklus 2	
		T1	T2	T1	T2
Kegiatan awal	Pemanasan	5	5	5	5
	Memilih Pemain	5	5	5	5
Kegiatan inti	Pengaturan Setting (menata panggung)	4	4	5	4
	Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat	5	4	4	5
	Pemeranan (manggung)	4	4	4	4
	Diskusi dan evaluasi pertama	4	5	5	4
	Pemeranan kembali	4	5	4	5
	Diskusi dan evaluasi kedua	4	4	4	5
Kegiatan akhir	Berbagi pengalaman dan kesimpulan	5	5	5	4
Jumlah		40	41	41	41
Persentase		88,89%	91,11%	91,11%	91,11%
Persentase Rata-rata		90%			

Respon siswa terhadap pembelajaran *role playing* dengan bantuan media komik sains ini dilihat pada hasil angket. Hasil angket yang diperoleh yaitu terdapat sekitar 95% siswa mengatakan setuju dengan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media komik sains pada materi organ pencernaan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga secara umum penerapan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan media komik sains pada materi organ pencernaan manusia mendapat respon yang positif dari siswa.

Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar dan juga dapat menghilangkan rasa takut dan tidak percaya dirinya siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasih dan Kholidah (2009:78) yang mengemukakan bahwa di dalam permainan peran berbagai hambatan seperti rasa takut akan dikritik, takut ditertawakan atau takut dihukum akan dihilangkan supaya

individu dalam mengadakan eksplorasi perilaku.

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dipadu dengan media komik sains merupakan suatu alternatif yang baik untuk siswa mudah memahami materi pembelajaran. Dimana dengan Komik sains dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca yang selanjutnya dalam pembelajaran ini mengharuskan peserta didik dalam bermain peran.

Adapun hal yang ingin disarankan oleh peneliti yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian adalah mengingat pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing* dengan bantuan komik sains pada materi organ pencernaan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka disarankan pada para guru agar dapat menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi pelajaran IPA lainnya atau pada pelajaran lain yang dianggap sesuai sebagai salah satu variasi model pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

6. REFERENSI

- Nurlatipah, Nunik., Anda Juanda & Yuyun Maryuningsih. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber pada Pokok Bahasan Ekosistem (Scientiae Educatia Volume 5 Nomor 2 Tahun 2015)*. (online). (<https://www.google.com/download.portalgaruda.org%2Farticle.php>).
- Purnama, Unty Bany., Mulyoto & Deny Tri Ardianto. 2015. *Penggunaan Media Komik Digital dan Gambar Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa (TEKNODIKA, Volume 13, Nomor 2)*. (online), (<https://www.jurnal.fkip.uns.ac.id%2Findex.php%2Fteknodika%2Farticle%2FviewFile%2F6793%2F4649&usg=AFQ>

- jCNHn6vQtudSLP_Od428ljSslsJWzqg
)
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo., Anung Haryono & Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Alfabeta: Bandung.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Wahab, Abdul Azis. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Alfabeta: Bandung.