

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN PEMBELAJARAN TEMA UDARA BERSIH BAGI KESEHATAN
PESERTA DIDIK KELAS VA SDN SARIREJO KOTA SEMARANG**

Shofa Fuadi¹, Rokhana Agiarti², Tri Sugiyono³

¹Universitas PGRI Semarang, ^{2,3}SDN Sarirejo Semarang

¹guru.shofafuadi@gmail.com, ²rokhanaagiarti@yahoo.co.id, ³trisugiyono16@yahoo.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan pembelajaran tema udara bersih bagi kesehatan melalui metode role playing pada peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang meningkat. Data awal keaktifan pembelajaran pada aspek keantusiasan peserta didik (29%), aspek keberanian peserta didik mengajukan pertanyaan (24%), aspek ketekunan peserta didik dalam mengerjakan tugas dari guru (30%) aspek keaktifan peserta didik (23%), dan aspek kegiatan peserta didik (23%). Pembelajaran menggunakan metode role playing pada siklus satu dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran menjadi sebagai berikut: aspek keantusiasan peserta didik (52%), aspek keberanian peserta didik mengajukan pertanyaan (42%), aspek ketekunan peserta didik dalam mengerjakan tugas dari guru (50%), aspek keaktifan peserta didik (52%), dan aspek kegiatan peserta didik (60%). Dilakukannya berbagai perbaikan disiklus dua menjadikan keaktifan pembelajaran kembali meningkat. Aspek keantusiasan peserta didik (83%), aspek keberanian peserta didik mengajukan pertanyaan (81%), Aspek ketekunan peserta didik dalam mengerjakan tugas dari guru (82%), aspek keaktifan peserta didik (82%), dan aspek kegiatan peserta didik (83%). Dari hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa metode role playing dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan yaitu supaya metode role playing dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: keaktifan, metode role playing, udara bersih bagi kesehatan.

ABSTRACT

The problem in this study is the low activity of students in learning. This study aims to increase the activeness of learning the theme of clean air for health through the method of role playing for VA grade students of SDN Sarirejo, Semarang. The results showed that the activeness of the VA grade students of Sarirejo Elementary School in Semarang City increased. Sarirejo, Semarang. Preliminary data on learning activity in the enthusiasm aspect of students (29%), aspect of courage of students in asking questions (24%), perseverance aspect of students in carrying out the tasks of the teacher (30%) the activeness aspect of students (23%), and aspect of student activities (23%). Learning using the role playing method in cycle one able to increase learning activity to be as follows: the enthusiasm aspect of students (52%), the courage aspect of students in asking questions (42%), the perseverance aspect of students in carrying out the tasks of the teacher (50%), the activeness aspect of students (52%), and aspect of student activities (60%). By making various improvements in the second cycle, the activeness of learning increases. Aspect of enthusiasm of students (83%), aspect of courage for students to ask questions (81%), aspect of perseverance of students in carrying out tasks from the teacher (82%), aspect of student activity (82%) and aspect of student activities (83%). From these results, it can be concluded that the role playing method can increase learning activity.

The suggestion that can be conveyed is that the role playing method can be used as an alternative in learning.

Keywords: *activity, role playing method, clean air for health*

PENDAHULUAN

Rendahnya keaktifan peserta didik menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Dalam pembelajaran, adakalanya peserta didik kurang antusias jika pembelajaran kurang menarik. Hal ini menjadikan peserta didik kurang berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran. Pada saat observasi di kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang, pembelajaran sudah kondusif. Namun, keaktifan peserta didik kurang terlihat dalam pembelajaran. Bahkan, terkadang peserta didik bercanda dengan teman pada saat pembelajaran berlangsung.

Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad (2014: 76) Keaktifan Pembelajaran merupakan Suatu proses kegiatan pembelajaran yang dapat diciptakan melalui berbagai cara. Salah satu cara tersebut adalah dengan membuat anak belajar dari pengalamannya, disamping anak harus belajar memecahkan masalah yang diperoleh. Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas yang dapat dilaksanakan oleh guru ialah melaksanakan pembelajaran menggunakan metode role playing.

Menurut Miftahul Huda, (2015: 209) role playing adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau sebagaimana benda mati. Dengan metode role playing diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan jurnal penelitian tindakan kelas yang pernah dipublikasikan oleh Dita Tricandria ningsih, dkk dengan judul Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas dan hasil Belajar tahun 2014 dengan hasil terdapat peningkatan pada setiap siklusnya sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain ialah: rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran; peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran; pembelajaran masih berpusat pada guru; dan metode pembelajaran kurang bervariasi.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana penerapan metode role playing dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran tema udara bersih bagi kesehatan peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang?. Serta, bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan metode role playing tema udara bersih bagi kesehatan di kelas VA SDN Sarirejo

Kota Semarang?. Adapun tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan keaktifan pembelajaran tema udara bersih bagi kesehatan melalui metode role playing pada peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang dan mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan metode role playing tema udara bersih bagi kesehatan di kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang.

Manfaat penelitian ini yaitu diharapkan hasil penelitian dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dengan penelitian ini keaktifan peserta didik dapat meningkat serta dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru agar pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang. Waktu penelitian dilaksanakan pada minggu pertama dan minggu kedua bulan September 2018 semester ganjil tahun pelajaran 2018/ 2019. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN Sarirejo Kota Semarang tahun pelajaran 2018/ 2019. Sampel yang diambil adalah 33 peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 33 peserta didik, terdiri laki-laki 17 dan perempuan 16. Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan wali kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang sebagai pihak yang melakukan observasi atau melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru (peneliti) dan teman sejawat untuk mengobservasi atau melakukan pengamatan terhadap keaktifan peserta didik.

Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan khususnya kegiatan guru dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model analisis Milles dan Hubberman yang mempunyai tiga komponen pokok. Tiga komponen pokok tersebut adalah reduksi data atau data reduction, penyajian data atau data display, dan penarikan kesimpulan atau verivication (Sugiyono: 2017: 337). Kemudian presentase hasil observasi dikategorikan seperti tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kategori Presentase Hasil Observasi

Tingkat Presentase	Kategori
81%-100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Sedang
21%-40%	Rendah
0%-20%	Sangat Rendah

Sumber: Modifikasi Arikunto (2010: 319)

Indikator keberhasilan baik yang terkait dengan aktivitas peserta didik maupun aktivitas guru yaitu >70% dengan kategori tinggi serta adanya peningkatan persentase nilai aktivitas peserta didik dalam pembelajaran pada setiap siklusnya. Selain itu, adanya penilaian untuk performansi atau aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan metode role playing maka pembelajaran dikatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran di kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang sebelum menggunakan metode role playing cenderung masih berpusat pada guru. Keadaan awal hasil observasi pada saat itu antara lain: rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran; peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran; pembelajaran masih berpusat pada guru; dan metode pembelajaran kurang bervariasi.

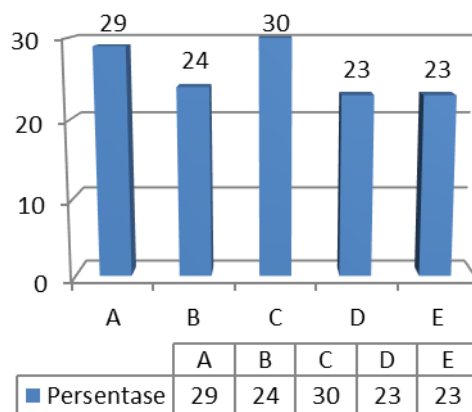
Keaktifan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang selalau mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Kegiatan awal dilakukan dengan pengamatan terhadap pembelajaran.

Prosentase kondisi awal keaktifan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Pembelajaran Kondisi Awal

No.	Aspek Yang Diamati	Persentase (%)
1	Keantusiasan peserta didik dalam Proses pembelajaran.	29
2	Keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan.	24
3	Ketekunan peserta didik dalam pembelajaran.	30
4	Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.	23
5	Kegiatan peserta didik dalam pembelajaran.	23

Berdasarkan data hasil observasi, terdapat lima aspek dalam lembar observasi. Kelima aspek tersebut meliputi keantusiasan peserta didik dalam proses pembelajaran, keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, ketekunan peserta didik dalam pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, dan kegiatan peserta didik dalam pembelajaran. Pada kegiatan awal, penulis mengamati keaktifan pembelajaran. Berikut peneliti sajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 1. Diagram Keaktifan Pembelajaran Kondisi Awal

Berdasarkan tabel dan diperjelas dalam diagram batang di atas, aspek pertama keantusiasan peserta didik dalam pembelajaran presentase yang diperoleh adalah 29% termasuk kategori rendah. Aspek kedua yaitu keberanian peserta didik mengajukan pertanyaan saat pembelajaran, presentasinya sebesar 24% masih termasuk dalam kategori rendah. Aspek ketiga yaitu ketekunan peserta didik dalam mengerjakan tugas dari guru, presentase yang diperoleh sebesar 30% termasuk dalam kategori rendah. Aspek keempat yaitu keaktifan peserta pembelajaran, presentase yang diperoleh sebesar 23% termasuk dalam kategori rendah. Sedangkan aspek kelima yaitu kegiatan peserta didik dalam pembelajaran, presentase yang diperoleh sebesar 23% juga masih dalam kategori rendah. Pada tabel hasil observasi tersebut, kelima aspek menunjukkan rata-rata sebesar 26% sehingga hasil observasi pada kondisi awal keaktifan peserta didik dalam pembelajaran masih termasuk dalam kategori rendah.

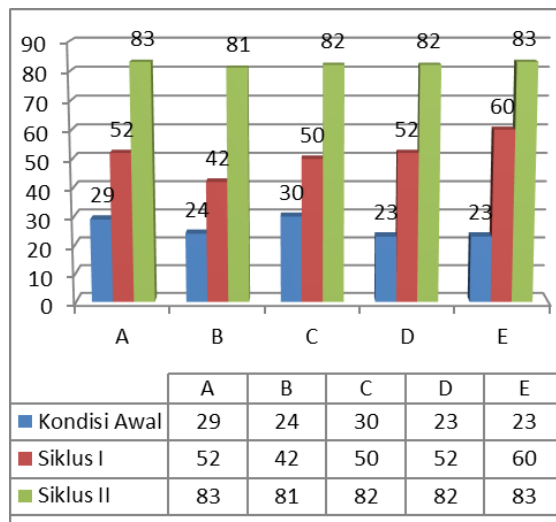
Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan diadakan beberapa perbaikan pada siklus II, dimana pembelajaran menggunakan metode role playing, terdapat peningkatan keaktifan peserta didik dari kondisi awal ke siklus I hingga siklus II. Dari pengumpulan data hasil observasi siklus 1 diperoleh presentase keaktifan pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 3. Tabel Keaktifan Pembelajaran

No.	Aspek Yang Diamati	Persentase (%)		
		Kondisi Awal	Siklus	
			I	II
1	Keantusiasan peserta didik dalam Proses pembelajaran.	29	52	83
2	Keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan.	24	42	81
3	Ketekunan peserta didik dalam pembelajaran.	30	50	82
4	Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.	23	52	82
5	Kegiatan peserta didik dalam pembelajaran.	23	60	83
Rerata		26	51	82

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik mengalami peningkatan presentase dalam pembelajaran menggunakan metode role playing. Hal ini dapat dilihat pada

kondisi awal presentase hanya 26% dengan kategori rendah, kemudian pada sklus I naik menjadi 51% dengan kategori sedang, dan pada siklus II mengalami peningkatan signifikan yaitu 82% dalam kategori sangat tinggi. Hasil observasi keaktifan peserta didikpada tiap siklus dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti berikut ini.



Gambar 2. Diagram Keaktifan Pembelajaran

Berdasarkan tabel dan diagram batang di atas dapat dinyatakan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dengan kelima aspek mengalami peningkatan. Aspek pertama keantusiasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pada kondisi awal presentase yang diperoleh adalah 29%. Pada siklus I presentase yang diperoleh adalah 52%. Sedangkan pada siklus II presentase yang diperoleh sebesar 83%.

Dari hasil tersebut terlihat bahwa dari kondisi awal sampai siklus II aspek keantusiasan peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Aspek kedua yaitu keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran. Pada kondisi awal presentase yang diperoleh adalah 24%. Pada siklus I presentase yang diperoleh adalah 42%. Sedangkan pada siklus II presentase yang diperoleh sebesar 81%.

Aspek yang ketiga ialah aspek ketekunan peserta didik dalam mengerjakan tugas dari guru. Pada kondisi awal presentase yang diperoleh adalah 30%. Pada siklus I presentase yang diperoleh adalah 50%. Sedangkan pada siklus II presentase yang diperoleh sebesar 82%. Dari hasil tersebut terlihat bahwa aspek ketekunan peserta didik dalam pembelajaran dari kondisi awal sampai siklus II mengalami peningkatan.

Aspek keempat adalah keaktifan peserta didik saat melakukan pembelajaran dengan metode role playing. Pada kondisi awal presentase yang diperoleh adalah 23%. Pada siklus I presentase yang diperoleh adalah 52%. Sedangkan pada siklus II presentase yang diperoleh sebesar 82%. Aspek yang kelima ialah kegiatan peserta didik dalam pembelajaran. Pada

kondisi awal presentase yang diperoleh adalah 23%. Pada siklus I presentase yang diperoleh adalah 60%. Sedangkan pada siklus II presentase yang diperoleh sebesar 83%.

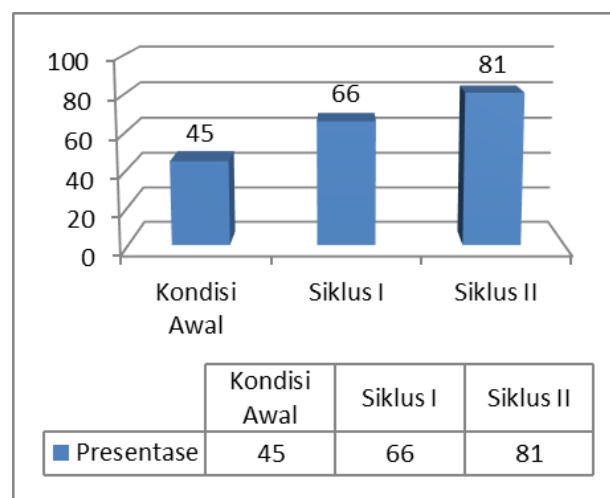
Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan pada setiap aspek yang diamati dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Data hasil observasi pada kondisi awal reratanya yaitu sebesar 26%, kemudian rerata presentase naik menjadi 51%, dan pada hasil observasi rerata siklus II menunjukkan rerata presentase sebesar 82% dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan presentase tidak hanya terjadi pada keaktifan pembelajaran. Namun juga pada nilai peserta didik. Peningkatan presentase tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Perbandingan Presentase Nilai Peserta Didik

No	Nilai	Presentase (%)		
		Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
1	< 30	0	0	0
2	30 s/d 70	45	34	19
3	> 70	55	66	81

Dari tabel di atas, presentase peserta didik dalam pembelajaran menggunakan metode role playing mengalami peningkatan pada tiap siklusnya yang dimulai pada kondisi awal. Pada kondisi awal peserta didik yang mendapat nilai 70 ke atas atau mencapai KKM hanya sebesar 55%, data tersebut termasuk dalam kategori sedang. Pada siklus I rerata presentase peserta didik yang mendapat nilai di atas 70 atau mencapai KKM sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan metode role playing dengan rerata presentase sebesar 66%, angka tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

Kemudian pada siklus II rerata presentase peserta didik yang mendapat nilai di atas 70 atau mencapai KKM meningkat menjadi 81%, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi. Peningkatan presentase rerata nilai peserta didik yang di atas 70 atau melebihi KKM tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Nilai Peserta Didik

Dari tabel dan diagram di atas nilai peserta didik yang melebihi KKM atau di atas 70 mengalami peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dan ke siklus II. Dimana pada kondisi awal presentase peserta didik yang nilainya lebih dari 70 sebanyak 45%. Kemudian siklus I rerata presentasinya naik menjadi 66% sehingga menghasilkan rerata sebesar 81%. Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode role playing dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran pada tema udara bersih bagi kesehatan peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang.

Pembelajaran dengan metode role playing merupakan pembelajaran yang menekankan peserta didik aktif dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik. Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad (2014: 75) menjelaskan bahwa dengan mengadaptasi panduan pembelajaran model ALIS (Active Learning In School, 2009) terdapat sepuluh ciri dari pembelajaran yang aktif. Adapun ciri-ciri pembelajaran aktif tersebut adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran berpusat pada peserta didik; (2) pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata; (3) pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi; (4) pembelajaran melayani gaya atau tipe belajar anak yang berbeda-beda; (5) pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi antara peserta didik dan guru (multiarah); (6) pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar; (7) pembelajaran berpusat pada anak; (8) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar; (9) guru memantau proses belajar siswa; dan (10) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Pembelajaran menggunakan metode role playing juga dapat meningkatkan presentase aktivitas guru dalam pembelajaran. Pada observasi kondisi awal guru belum menggunakan metode role playing. Sehingga aktivitas guru dalam pembelajaran metode role playing belum terlihat. Pembelajaran metode role playing dalam penelitian terdiri dari beberapa kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain: pemanasan (warming up); memilih partisipan yang akan bermain peran; menyiapkan pengamat (observer); menata panggung atau tempat bermain peran; memainkan peran (manggung), diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang (manggung ulang), diskusi dan evaluasi setelah manggung ulang; serta berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Berdasarkan beberapa kegiatan di atas, peneliti membuat lima aspek observasi. Aspek tersebut meliputi (1) kegiatan awal pembelajaran; (2) kegiatan inti pembelajaran dengan metode role playing kegiatan 1; (3) kegiatan inti pembelajaran dengan metode role

playing kegiatan 2; (4) kegiatan inti pembelajaran dengan metode role playing kegiatan 3; (5) dan kegiatan penutup.

Berikut adalah jabaran kelima aspek tersebut. Kegiatan pertama ialah kegiatan awal pembelajaran. Kegiatan ini meliputi: guru membuka pembelajaran; guru memotivasi peserta didik; guru menyampaikan penguatan karakter peserta didik; dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan yang kedua ialah kegiatan inti pembelajaran dengan metode role playing kegiatan 1. Kegiatan ini berupa: pemanasan (*warming up*); memilih partisipan yang akan bermain peran; menyiapkan pengamat (*observer*); dan menata panggung atau tempat bermain peran. Kegiatan ketiga adalah kegiatan inti pembelajaran dengan metode role playing kegiatan 2. Kegiatan dalam tahap ini berupa: memainkan peran (*manggung*); diskusi dan evaluasi terkait kegiatan bermain peran yang telah dimainkan; memainkan peran (*manggung*) ulang; serta diskusi dan evaluasi ulang.

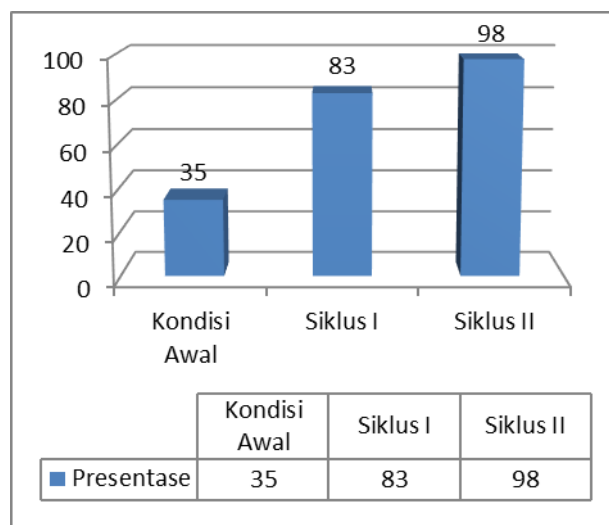
Kegiatan keempat yaitu kegiatan inti pembelajaran dengan metode role playing kegiatan 3. Kegiatan dalam tahap ini berupa: berbagi pengalaman setelah bermain peran; diskusi dan evaluasi; refleksi kegiatan bermain peran; kesimpulan dari kegiatan bermain peran. Serta kegiatan yang kelima ialah kegiatan penutup berupa: menyimpulkan pembelajaran; konfirmasi; tidak lanjut; serta guru menutup pembelajaran. Pembelajaran dalam penelitian ini sudah sesuai rencana dan mengalami peningkatan presentase pada siklusnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Presentase Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

No	Aspek yang Diobservasi	Kondisi Awal	Siklus	
			I	II
1	Kegiatan awal pembelajaran.	3	3,5	4
2	Kegiatan inti pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> kegiatan 1.	1	3	4
3	Kegiatan inti pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> kegiatan 2.	0	3,5	4
4	Kegiatan inti pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> kegiatan 3.	0	3	3,5
5	Kegiatan penutup	3	3,5	4
Jumlah		7	16,5	19,5
Presentase (%)		35	83	98

Dari tabel di atas, presentase dari tiap siklus aktivitas atau performansi guru mengalami peningkatan. Pada kondisi awal performansi guru hanya 35%, angka tersebut dalam kategori sedang. Kemudian pada siklus I rerata presentase aktivitas guru menjadi 83%, angka tersebut dalam kategori sangat tinggi. Serta pada siklus II rerata presentasi mengalami peningkatan

presentase hingga menjadi 98%, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil observasi rerata aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan metode role playing pada penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti berikut ini.



Gambar 4. Diagram Aktivitas Guru

Setelah diobservasi, kemudian diperoleh rerata presentase mengalami peningkatan dari kondisi awal ke siklus I, dan siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada kondisi awal aktivitas guru yang hanya 35% termasuk kategori rendah. Pada siklus I rerata presentase aktivitas guru menjadi 83% termasuk kategori sangat tinggi. Pada siklus II rerata presentasi mengalami peningkatan presentase menjadi 98% termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dari beberapa uraian tersebut, dapat dinyatakan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan metode role playing mengalami peningkatan pada tema udara bersih bagi kesehatan peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang.

Dari analisis data di atas dimana telah terjadi peningkatan keaktifan pembelajaran, peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran, serta peningkatan nilai peserta didik dalam pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran Tema Udara Bersih bagi Kesehatan Peserta didik Kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang” dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.

PENUTUP

Simpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Sarirejo Kota Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode role playing dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran tema udara bersih bagi kesehatan pada peserta didik kelas VA SDN Sarirejo Kota Semarang dari kondisi awal presentasinya sebesar 26% dengan kategori rendah. Setelah pembelajaran dilakukan dengan metode role playing pada siklus I keaktifan pembelajaran meningkat menjadi 51% dengan kategori sedang. Pada siklus II keaktifan pembelajaran meningkat menjadi 82% dengan kategori sangat tinggi. Hasil belajar peserta didik juga meningkat presentasinya dari kondisi awal dimana peserta didik yang mencapai KKM sebesar 55%. Pada siklus I presentase nilai peserta didik menjadi 66%. Pada silus II presentase nilai peserta didik yang mencapai KKM menjadi 81%.
2. Pembelajaran dengan metode role playing dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran dari kondisi awal presentase aktivitas guru sebesar 35% dengan kategori sedang. Pada siklus I setelah pembelajaran menggunakan metode role playing presentase aktivitas guru menjadi 83% dengan kategori sangat tinggi. Pada siklus II presentase aktivitas guru menjadi 98% dengan kategori sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik diharapkan senantiasa meningkatkan keaktifan pembelajaran dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.
2. Guru diharapkan menggunakan metode role playing dalam pembelajaran dikarenakan pembelajaran menggunakan metode role playing dapat meningkatkan kekatifan peserta didik dalam pembelajaran.
3. Bagi pengambil kebijakan sekolah untuk menjadikan pembelajaran role playing sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- B. Uno, Hamzah dan Muhammad, Nurdin. 2014. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftakhul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Tricandria Ningsih, Dita, dkk. 2014. *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Aktivitas dan hasil Belajar*. Lampung. Universitas Lampung.