

The Use of Role Playing Learning Methods and Mystery Box Media to Improve Students' Learning Outcomes in Class VI SDN Lebakrejo 4 Purwodadi

¹Kumala Dewi Pertiwi, ²Bunga Ayu Dibtasari, ³Achmad Chusairi
^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang
kumaladewipertiwi22@gmail.com; bungaayudibtasari@gmail.com; achusairi10@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Diterima : 20-10-2022

Disetujui : 06-11-2022

Keywords:

Role Playing;

Learning Outcomes;

Learning



ABSTRACT

Abstract: This research is a classroom action research (CAR) that aims to find out whether applying the role playing method and mystery box media can improve the learning outcomes of class VI students at SDN Lebakrejo 4 Purwodadi on the science content of the solar system material. The method used in this study is observation, documentation, and learning outcomes assessment tests. The results showed that by using the role playing method and mystery box media there was an increase in student learning outcomes from pre-action to cycle II by 55.56%. The class average also increased by 29.89 from pre-action to cycle II.

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan metode *role playing* dan media *mystery box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SDN Lebakrejo 4 Purwodadi pada muatan IPA materi tata surya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes penilaian hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing* dan media *mystery box* terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus II sebesar 55,56%. Rata-rata kelas juga meningkat sebesar 29,89 dari pra tindakan ke siklus II.



<https://doi.org/10.31764/justek.vxiy.zzz>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan abad 21 adalah pendidikan yang diharapkan dapat membentuk generasi bangsa yang tidak hanya memiliki kecakapan pengetahuan, akan tetapi juga memiliki keterampilan hidup, sikap atau attitude yang berkarakter baik serta menguasai teknologi. Harapan besar ini dibebankan di pundak guru sebagai garda terdepan pencetak generasi bangsa yang berkualitas. Guru abad 21 harus mampu menjadi pemimpin pembelajaran, mampu menjadi fasilitator, juga mampu menjadi motivator bagi siswa dalam berproses mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dikelola oleh guru.

Guru yang sadar akan tugas berat yang ditanggungnya hendaknya selalu berusaha membekali diri dengan kompetensi yang memadai, kreatifitas mengelola kelas, serta

keihklasan untuk mendoakan dan mengupayakan yang terbaik bagi siswanya. Kreativitas mengelola kelas disini berkaitan dengan langkah-langkah yang ditempuh guru dalam rangka menyiapkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Menyiapkan pembelajaran diawali dengan membuat Program Tahunan, Program semester, Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

RPP adalah panduan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehari-hari di dalam kelas. RPP bersifat khusus dan kondisional, artinya berbeda antara satu sekolah dengan yang lainnya, serta berbeda antara satu guru dengan guru lainnya. Menurut PP No 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan menyusun RPP harus disesuaikan dengan sumber belajar yang ada di sekolah agar pembelajara dapat berjalan sesuai harapan. RPP juga memuat metode dan media yang akan digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pencapaian kompetensi IPA pada tingkat sekolah dasar menjadi salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa. Mata pelajaran IPA menurut Trefil and Hazen (2010) merupakan ilmu yang mempelajari jawaban dari semua pertanyaan yang berkaitan dengan alam semesta. Sejalan dengan pendapat Awang (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPA dapat menumbuhkembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam. Pencapaian kompetensi IPA pada umumnya dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi yang ada di SDN Lebakrejo IV Purwodadi saat ini didapatkan bahwa nilai harian maupun ujian siswa pada mata pelajaran IPA sangat rendah dikarenakan siswa kurang memahami setiap materi yang terdapat pada mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti aktivitas belajar yang berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan terlihat pada penilaian harian siswa setiap akhir tema.

Solusi dari permasalahan yang terjadi di SDN Lebakrejo IV Purwodadi, guru mencoba memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan dengan cara mengoptimalkan penggunaan metode dan media pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan metode yang melibatkan siswa secara langsung melalui interaksi dalam situasi nyata (Adini, 2021). Penerapan metode *role playing* memberikan pengalaman bermakna yang dapat menstimulus siswa agar aktif dalam pembelajaran. Kelebihan metode *role playing* dapat membentuk siswa dalam berfikir kreatif, aktif, dan menyenangkan (Nurhasanah, 2016). Penggunaan media yang tepat juga dapat menunjang keberhasilan metode *role playing*.

Media yang digunakan untuk menunjang metode *role playing*, yaitu media dalam bentuk permainan. Permainan akan menciptakan kesenangan, peningkatan daya tarik kelas secara penuh dan membantu menimbulkan minat pada pelajaran (Suyatno, 2009). Media yang mendukung pelaksanaan pembelajaran salah satunya ialah *mystery box*. Media *mystery box* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Pengaplikasian media *mystery*

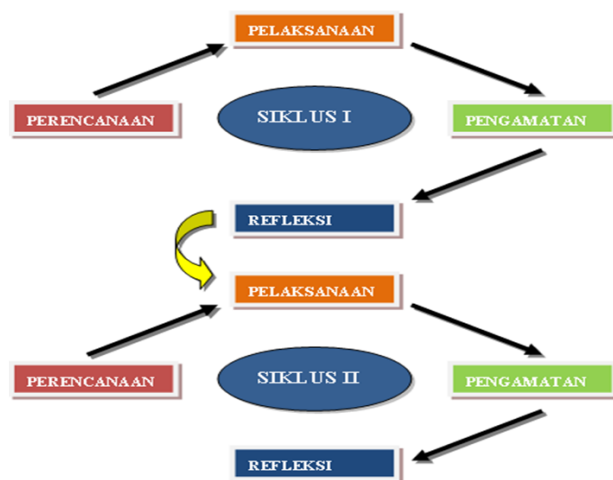
box ini terisi dari beberapa soal yang nantinya soal tersebut digunakan siswa sebagai jatah untuk menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa menerima materi pelajaran.

Media *mystery box* merupakan media berbentuk kotak yang ukurannya dapat disesuaikan dan tidak transparan (Meilyana, 2022). Media ini hampir sama dengan kotak dan kartu misterius (KOKAMI). Media pembelajaran kotak dan kartu misterius (KOKAMI) terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius karena kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop diletakkan didalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tersebut tidak diketahui (Maslikan, 2017). Isi dari kartu dapat berupa materi, pertanyaan, gambar, perintah maupun suatu petunjuk, bonus serta sanksi (Paisah, 2013). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menerapkan metode *role playing* dan media *mystery box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SDN Lebakrejo 4 Purwodadi pada muatan IPA materi tata surya.

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang datanya dapat berupa fakta dan data statistik. Sesuai dengan pendapat Musianto (2002) yang menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan yang berasal dari hipotesis fakta di lapangan yang kemudian didapatkan data dan diolah berdasarkan pengukuran, dan perhitungan. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu proses pengamatan aktivitas belajar siswa berupa tindakan di dalam kelas secara bersama yang sengaja dimunculkan oleh guru (Arikunto, 2008).

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Tindakan Kelas (*PTK-Classroom Based Action Research*). Dalam penelitian ini guru juga sekaligus bertindak sebagai peneliti. Model rancangan penelitian ini mengacu pada model yang dikemukakan oleh (Kemmis and Taggart 1988) dengan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu seperti pada gambar 1. berikut ini.



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis & Mc. Taggart

Teknik Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data berbentuk foto dan video. Studi dokumen merupakan pelengkap dari metode observasi (Sugiyono 2019).

Penelitian ini termasuk pada penelitian korelasional, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, metode analisis statistik deskriptif-inferensial, dan teknik analisis datanya korelasi dan regresi, baik tunggal maupun ganda. Statistika deskriptif membahas cara-cara pengumpulan data, penyederhanaan angka-angka pengamatan yang diperoleh (meringkas dan menyajikan), serta melakukan pengukuran pemusatan dan penyebaran untuk memperoleh informasi yang lebih menarik, berguna, dan lebih mudah dipahami.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini terdapat 2 siklus, pada masing-masing siklus dikemukakan hasil penelitian mengenai pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan metode *role playing* dan media *mystery box*, dalam proses pembelajaran tema 9 subtema 1 pembelajaran ke 1 dan pembelajaran ke 2 di kelas VI SDN Lebakrejo IV Purwodadi. Sebelum pelaksanaan tindakan, terlebih dahulu dilaksanakan pra tindakan.

1. Hasil Penelitian Pra Tindakan

Pada pra Tindakan, guru hanya melakukan pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan metode *role playing* dan media *mystery box* pada muatan pembelajaran IPA, sehingga didapatkan hasil belajar siswa, yaitu hanya 2 (22,22%) dari 9 siswa yang mampu mencapai KKM dengan rata-rata 48. Peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila hasil belajar telah mencapai KKM (≥ 65).

2. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Tahap perencanaan siklus I, peneliti menggunakan metode *role playing* dan media dan media *mystery box* di tema 9 subtema 1 pembelajaran 1, dengan menggunakan metode dan media yang menarik, peneliti berusaha menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Sebelum siklus I dilaksanakan, peneliti melakukan beberapa persiapan, diantaranya: membuat RPP yang memuat metode *role playing* dan media *mystery box*, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kemudian membuat instrumen penelitian dan menyusun soal formatif.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pada siklus I dilakukan dengan memberikan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dan media *mystery box* yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan kegiatan penilaian hasil belajar siklus I sesuai dengan yang telah direncanakan dalam tahap perencanaan.

c. Hasil Pengamatan

Hasil pengamatan pada siklus I disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama Inisial	Nilai
1.	AM	34
2.	AT	67
3.	DS	33
4.	DD	46
5.	KR	77
6.	MR	67
7.	RDA	25
8.	SN	62
9.	YS	54
Jumlah		465
Rata-rata		51,67

Dari tabel 1. daftar nilai siklus I siswa diatas dapat diketahui bahwa hanya 3 (33,33%) siswa yang mencapai nilai KKM (≥ 65), sedangkan 6 (66,67%) siswa diantaranya masih belum bisa mencapai nilai KKM. Jika dibandingkan dengan kegiatan pra tindakan, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 51,67. Meskipun terjadi peningkatan hasil belajar namun nilai rata-rata kelas masih berada di bawah KKM.

d. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus I masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, sehingga peneliti melakukan perbaikan pada penerapan siklus II. Memperhatikan penyebab dan hal-hal yang menghambat keberhasilan pembelajaran, peneliti mengutamakan pemanfaatan penggunaan metode *role playing* dan media *mystery box* agar lebih maksimal lagi dalam pembelajaran siklus II.

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Peneliti melakukan tahap perencanaan siklus II setelah mengetahui hasil refleksi siklus I. Tahap perencanaan siklus II, peneliti menerapkan pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 2. Metode dan media yang digunakan, yaitu metode *role playing* dan media *mystery box*. Sebelum siklus II dilaksanakan, peneliti melakukan beberapa persiapan, diantaranya: membuat RPP yang memuat metode *role playing* dan media *mystery box*, yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kemudian membuat instrumen penelitian dan menyusun soal formatif.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan Tindakan pada siklus II dilakukan dengan memberikan pembelajaran menggunakan metode *role playing* dan media *mystery box* yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, dan kegiatan penilaian hasil belajar siklus II sesuai dengan yang telah direncanakan dalam tahap perencanaan.

c. Hasil Pengamatan

Hasil pengamatan pada siklus II disajikan dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama Inisial	Nilai
1.	AM	79
2.	AT	100
3.	DS	21

4.	DD	77
5.	KR	95
6.	MR	95
7.	RDA	25
8.	SN	95
9.	YS	87
Jumlah		674
Rata-rata		74,89

Dari tabel 2. daftar nilai siklus I diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai nilai KKM (≥ 65) yaitu sebanyak 7 (77,78%) siswa, sedangkan 2 (22,22%) siswa diantaranya masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Hal ini menunjukkan kenaikan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan nilai siklus I. Sedangkan rata-rata nilai siklus II siswa yaitu 74,89. Peningkatan siswa tidak hanya terjadi pada nilai, melainkan juga pada rata-rata nilai yang diperoleh masing-masing siswa.

d. Refleksi

Berikut ini merupakan perbandingan data dari pelaksanaan siklus I dan siklus II yang disajikan dalam diagram.

Diagram 1. Peningkatan Rata-rata Nilai Siswa

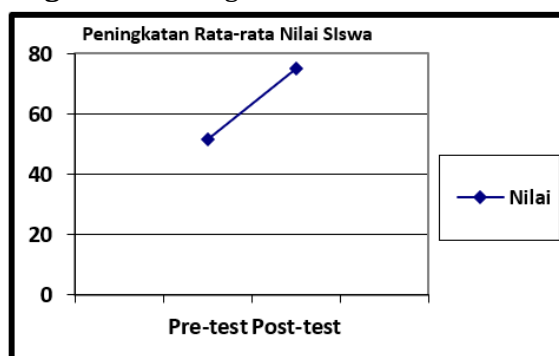
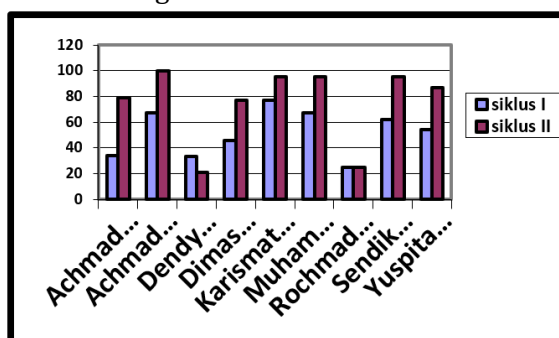


Diagram 2. Perbandingan Nilai siklus I dan siklus II Siswa Kelas VI



Dari data nilai siklus I dan siklus II siswa kelas VI, ketuntasan nilai siklus I yaitu sebesar 33,33% sedangkan pada nilai siklus II sebesar 77,78%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa sebesar 44,48%.

Hasil temuan tentang faktor penyebab kenaikan hasil belajar di atas sesuai dengan pendapat ahli yang dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat serta penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga berdampak baik bagi hasil belajarnya. Dalam hal ini metode pembelajaran *role playing* dan media *mystery box*

yang digunakan guru dalam pembelajaran dapat memunculkan kreativitas siswa dalam belajar sehingga menyebabkan kenaikan hasil belajar. Adanya peningkatan pada hasil belajar menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat menciptakan perubahan pada perbaikan proses pembelajaran (Susilo, 2015). Sependapat dengan (Fathurrohman, 2015) metode *role playing* pada prinsipnya menghadirkan peran untuk menambah keaktifan siswa serta menanamkan pengetahuan. Siswa memainkan peran sesuai dengan jenis peran yang dimainkan dalam materi tata surya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* dan media *mystery box* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat setelah siswa memperoleh tindakan kelas dengan menggunakan metode *role playing* dan media *mystery box* terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus II sebesar 55,56%. Rata-rata kelas juga meningkat sebesar 29,89 dari pra tindakan ke siklus II.

Berdasarkan data dan analisis maka ada peningkatan yang bermakna dalam pembelajaran IPA khususnya materi tata surya. Hal ini disebabkan karena metode *role playing* dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan media *mystery box* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan siswa menjadi termotivasi serta aktif dalam pembelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran bagi guru dapat menggunakan model *role playing* dan media *mystery box* dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Saran bagi peneliti selanjutnya, yaitu dapat melakukan penelitian tentang peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model *role playing* dan media *mystery box* pada tingkat SMP dan SMA.

REFERENSI

- Adini, Nur Ayni Sri. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Bengkalis: DOTPLUS Plubiser.
- Arikunto. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Awang, Imanuel Sairo. (2015). "Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar." *Vox Edukasi* 6(2): 108-22.
- Fathurrohman. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kemmis, and Mc. Taggart. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin. University Press.
- Maslikan. (2017). "Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Bola Volly Di Kelas XII Mipa 1 SMA Negeri 2 Pekanbaru." *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 5(2).
- Meilyana, Dkk. (2022). "Pengaruh Media Mystery Box Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang." *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION* 4(1): 25-32.
- Musianto, Lukas S. (2002). "Perbedaan Pendekatan Kuantitatif Dengan Pendekatan Kualitatif Dalam Metode Penelitian." *Jurnal Manajemen & Kewirausahaan* 4(2): 123-36.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha. (2016). "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1): 611-20.
- Paisah, Neneng, Dkk. (2013). "Penerapan Media Kotak Dan Kartu Misterius (Kokami) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Purworejo."

- Jurnal Radiasi* 3(1).
- Pemerintah Pusat. (2022). *Peraturan Pemerintah No 4 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta Pusat: Sekretariat Website JDIH BPK RI.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susilo, Lucky. (2015). "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung." *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1): 24–35.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoharjo: Masmedia Buana Pusaka.
- Trefil, J., and R.M. Hazen. (2010). *The Sciences an Integrated Approach (6th Ed)*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.