

# Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 104201 Kolam Tahun Ajaran 2022/2023

Nurul Khoiriyah Hasibuan<sup>1\*</sup>

Universitas Negeri Medan<sup>\*1</sup>

<sup>\*1</sup>email: [nurulkhoiriya.nk@gmail.com](mailto:nurulkhoiriya.nk@gmail.com)

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Abstract:</b> The problem in this study is the low learning outcomes in thematic learning, especially theme 2 loving plants and animals, and sub-theme 2 the benefits of animals for human life. This study aimed to improve student learning outcomes by applying the Role Playing learning model to theme 2 loving plants and animals, and sub-theme 2 the benefits of animals for human life. This type of research is "Classroom Action Research". The subjects of this study were third-grade students of SD Negeri 104201 Kolam, totaling 23 students consisting of 10 male students and 13 female students, while the object of this study was student learning outcomes in thematic learning by applying the role playing learning model. This research was conducted in 2 cycles, namely cycle I and cycle II, each cycle consisting of 1 meeting, with 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used are tests, observation sheets, and documentation. What is analyzed is test data and observation data during the learning process. Based on this research, shows that student learning outcomes have increased in each cycle. In the pre-test of 23 students, 6 students finished studying with a completeness percentage of 26.09%, and students who did not complete there were 17 students with a completeness percentage of 73.91% and classified as a very poor category. Then followed up in the first cycle 12 students completed with a percentage of completeness of 52.17% and students who did not complete there were 11 students with a percentage of completeness of 47.83% belonging to the less category. Then in the second cycle, 21 students completed with a percentage of completeness of 91.30% and students who did not complete 2 students with a percentage of completeness of 8.70% and were categorized as very good. From the results of the research above, it can be concluded that student learning outcomes increase if the Role Playing learning model is applied to thematic learning theme 2 loving animals and plants sub-theme 2 the benefits of animals for human life. It is recommended that teachers also apply for the Role Playing learning model in the learning process, especially in thematic learning subjects theme 2 love animals and plants sub-theme 2 the benefits of animals for human life.</p> | <p><b>Keywords:</b><br/><i>Learning Outcomes, Thematic learning, Role Playing Models</i></p> |
| <p><b>Abstrak:</b> Masalah yang terdapat di dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pada pembelajaran tematik khususnya tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa</p>   | <p><b>Kata Kunci:</b><br/><i>Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik, Model Role</i></p>         |

|  |                       |
|--|-----------------------|
| <p>dengan menerapkan model pembelajaran <i>Role Playing</i> pada tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia. Jenis penelitian ini adalah “Penelitian Tindakan Kelas”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 104201 Kolam yang berjumlah 23 orang siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menerapkan model pembelajaran <i>role playing</i>. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pertemuan, dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar observasi dan dokumentasi. Adapun yang di analisa adalah data tes dan data observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada pre test dari 23 siswa terdapat 6 siswa yang tuntas belajar dengan persentase ketuntasan 26,09% dan siswa yang tidak tuntas terdapat 17 siswa dengan persentase ketuntasan 73,91% dan tergolong kategori sangat kurang. Selanjutnya ditindaklanjuti pada siklus I terdapat 12 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 52,17% dan siswa yang tidak tuntas terdapat 11 siswa dengan persentase ketuntasan 47,83% tergolong dalam kategori kurang.. Kemudian pada siklus II terdapat 21 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 91,30% dan siswa yang tidak tuntas 2 siswa dengan persentase ketuntasan 8,70% dan sudah tergolong kategori sangat baik. Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat jika diterapkan model pembelajaran <i>Role Playing</i> pada pembelajaran tematik tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia. Disarankan agar guru juga menerapkan model pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pembelajaran tematik tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia.</p> | <p><i>Playing</i></p> |
|--|-----------------------|

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimana pun ia berada. Pendidikan sangat penting, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing.

Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya

perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak (Susanto, 2017). Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Dalam pembelajaran sebaiknya diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial maupun psikis dalam memahami konsep. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masih rendahnya kualitas pendidikan. Hal tersebut disebabkan oleh lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Sehingga sekolah diharapkan dapat menjadi salah satu lembaga yang mampu membentuk manusia yang berkualitas dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Lembaga Pendidikan seperti sekolah mulai Tahun 2013/2014 telah memberlakukan kurikulum baru yang disebut dengan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mulai diterapkan di setiap sekolah pada setiap jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar sesuai kebijakan pemerintah. Implementasi kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013. Sesuai kurikulum 2013, pelaksanaan pembelajaran sekolah dasar menggunakan tematik terpadu. Hal ini dipertegas dalam Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum SD/MI menyebutkan, bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I-VI. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid (Abdul Majid, 2014). Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Demikian yang diharapkan pada pembelajaran tematik yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Dalam kurikulum 2013 terdapat istilah Kompetensi Inti (KI). Kompetensi Inti merupakan gambaran secara kategorial mengenai SKL dalam aspek sikap, pengetahuan, keterampilan yang harus sesuai dipelajari peserta didik untuk jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi ini dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait, yaitu berkenaan dengan sikap spiritual (Kompetensi Inti 1), sikap sosial (Kompetensi Inti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan keterampilan (Kompetensi Inti 4). Berdasarkan kompetensi tersebut siswa akan memperoleh hasil belajar setelah mendapatkan pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan Pendidikan (Purwanto, 2017). Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 104201 Kolam di Kelas III semester ganjil, dalam kegiatan pembelajaran masih kurang tepat dalam menggunakan metode pembelajaran. Penggunaan metode masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Kurang maksimalnya dalam memanfaatkan fasilitas sekolah seperti infokus dan speaker yang dapat mengaitkan materi yang akan diajarkan. Penerapan bervariasi model pembelajaran masih kurang tepat, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah yaitu pada tema 2 menyanggati tumbuhan dan hewan, subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia pembelajaran 4 dari 23 siswa terdapat 6 siswa dengan persentase 26,09% yang tuntas nilai KKM, Sedangkan 17 siswa (73,91%) yang belum tuntas nilai KKM. Adapun nilai KKM

di kelas III adalah 70. Hal tersebut dikarenakan masih menggunakan metode penugasan dan kurang tepat dalam menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa kurang aktif dan menyenangkan dalam belajar.

Berdasarkan hal tersebut sebaiknya dalam kurikulum 2013 suasana pembelajaran yang menyenangkan harus diciptakan oleh guru agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif. Salah satu caranya adalah pemilihan model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran merupakan strategi awal dalam menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Namun, saat pembelajaran berlangsung atau kegiatan belajar mengajar di kelas masih kurang tepat dan belum menerapkan model *Role Playing* pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Oleh karena itu, perlu direncanakan model pembelajaran *Role Playing* sehingga siswa dapat merasakan langsung isi materi pembelajaran yang tersaji dan menyelesaikan masalah dengan bimbingan guru. Model Pembelajaran adalah memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Aris Shoimin, 2019)

Berdasarkan uraian diatas, terlihat masih rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "**Penerapan** Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SD Negeri 104201 Kolam Tahun Ajaran 2022/2023".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 104201 Kolam, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Agustus sampai bulan Oktober Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini

merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu model penelitian yang dikembangkan di kelas sesuai dengan kebutuhan atau permasalahan yang terjadi di dalam kelas tersebut. Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka penelitian ini memiliki tahap-tahap penelitian beberapa siklus. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang berguna untuk mengungkapkan kelemahan-kelemahan siswa dan cara mengatasinya serta proses yang dilakukan untuk berupaya memaparkan penerapan model pembelajaran *role playing* melalui proses belajar mengajar dalam pembelajaran tematik di kelas III Sekolah Dasar.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **1. Deskripsi Hasil Siklus I**

Berdasarkan data hasil pre test yang telah dikumpulkan, masih ditemukan bahwa tingkat hasil belajar siswa masih rendah. Siswa belum memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti perlu merencanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada Siklus I.

##### **a. Perencanaan**

Pada kegiatan ini tindakan dilakukan peneliti dengan menggunakan model Pembelajaran *role playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia: Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. PPKn: Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini untuk membuat alternatif masalah dengan melaksanakan pembelajaran melalui upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dengan urutan langkah-langkah sebagai berikut.

Sebelum melaksanakan tindakan Siklus I di dalam kelas, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan pembelajaran yang akan dilakukan. Pada tahap perencanaan ini peneliti telah menyusun skenario pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan Pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, membagi kelompok siswa terdiri dari 5 orang dalam 1 kelompok, peneliti juga mempersiapkan skenario *role playing* yang akan diperankan siswa di depan kelas, mempersiapkan lembar observasi kemampuan guru menerapkan model pembelajaran *role playing*, dan lembar observasi siswa yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung, dan mempersiapkan pre test dan post test untuk mengukur hasil belajar siswa setelah tindakan penelitian dilakukan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Agustus 2022 pukul 13.00 WIB. Guru melaksanakan pembelajaran dengan alokasi waktu 6 x 35 menit untuk membahas materi pada tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia di kelas III SD. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam bentuk RPP menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pada tahap pendahuluan peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan karakteristik yang diharapkan serta memberikan salinan skenario *role playing*.

Pada saat mengajar kegiatan pembukaan peneliti memulai proses belajar dengan membuka pelajaran dengan cara mengucapkan salam kepada seluruh siswa, bertanya kabar, mengecek kehadiran siswa, berdo'a, menyiapkan diri untuk belajar dengan memeriksa kerapihan dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan, menyanyikan lagu nasional untuk meningkatkan rasa nasionalisme,

apersepsi terkait materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.

Pada kegiatan inti tahap 1 yaitu peneliti menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan kemudian membagikan Salinan skenario dongeng "Anak Gembala dan Serigala". Tahap 2 yaitu peneliti meminta siswa untuk mempelajari skenario dongeng "Anak Gembala dan Serigala". Tahap 3 peneliti membentuk kelompok yang terdiri dari 5 orang setiap kelompok dan membagi peran masing-masing sesuai dongeng "Anak Gembala dan Serigala". Tahap 4 peneliti memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam bermain peran dongeng "Anak Gembala dan Serigala". Tahap 5 peneliti meminta siswa berlatih dalam kelompoknya dan meminta siswa memerankan perannya di depan kelas. Tahap 6 peneliti meminta siswa memperhatikan temannya yang sedang bermain peran di kelas dan saling menanggapi. Kemudian meminta peserta didik Mengamati sifat-sifat temannya dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan pengamalan sila Pancasila dan menemukan sifat temannya setelah selesai bermain peran. Tahap 7 peneliti meminta siswa Mengerjakan LKPD menuliskan isi pesan dongeng "Anak Gembala dan Serigala" dan LKPD menuliskan sifat teman yang sudah ditemukan saat bermain peran. Tahap 8 peserta didik menyampaikan kesimpulan setelah mengerjakan LKPD. Tahap 9 peneliti memberikan kesimpulan secara umum tentang materi pembelajaran yang sudah dipelajari. Tahap 10 peneliti meminta peserta didik Mengerjakan evaluasi sebagai post test di siklus I. Tahap 11 peneliti menyampaikan pesan kepada siswa untuk pembelajaran hari ini.

Pada kegiatan penutup peneliti melakukan refleksi bersama siswa terkait pembelajaran yang dilakukan. Peneliti bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. Meminta siswa mengungkapkan manfaat dari pembelajaran yang dilakukan. Peneliti memberikan penguatan terkait materi pembelajaran.

Peneliti menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama siswa.

## **2. Deskripsi Hasil Siklus II**

Berdasarkan data hasil post test siklus I yang telah dikumpulkan, masih ditemukan bahwa tingkat hasil belajar siswa masih dalam kategori sedang. Untuk itu, peneliti perlu merencanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan mengoptimalkan siswa dalam kerja kelompok.

### **a. Perencanaan**

Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu peneliti menyusun ulang skenario pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang berisi kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Menyiapkan video dongeng yang akan diperankan siswa. Menyiapkan format atau lembar observasi kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*, dan lembar observasi Kegiatan siswa mengenai penilaian masing-masing siswa terhadap peran yang dimainkan oleh temannya. Menyiapkan kuis wordwall serta menyiapkan soal untuk evaluasi pembelajaran.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pada siklus II dilaksanakan pada hari senin, 12 september 2022 pukul 13.00 WIB. Rencana pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan untuk membahas materi pada tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia: Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. PPKn: Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar. Seminggu sebelum pembelajaran dilakukan di dalam kelas, peneliti telah memberikan salinan skenario *role playing* kepada siswa dan meminta siswa untuk

mempelajari dan berlatih dalam kelompoknya masing-masing di rumah sebelum di perankan di depan kelas.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II diawali dengan mengucapkan salam kepada seluruh siswa, bertanya kabar, mengecek kehadiran siswa, berdo'a, menyiapkan diri untuk belajar dengan memeriksa kerapihan dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan, menyanyikan lagu nasional untuk meningkatkan rasa nasionalisme, apersepsi terkait materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.

Pada kegiatan inti tahap 1 yaitu peneliti menayangkan video dongeng "Gajah dan Semut" yang akan diperankan oleh siswa. Setelah siswa mengamati video yang ditayangkan, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait dongeng yang mereka amati. Kemudian peneliti membagikan salinan skenario dongeng "Gajah dan Semut" yang akan diperankan di depan kelas. Tahap 2 peneliti meminta siswa mempelajari kembali skenario dongeng "Gajah dan Semut". Tahap 3 peneliti membentuk kelompok yang terdiri dari 5 siswa setiap kelompok dan mambagi peran masing-masing sesuai dengan dongeng "Gajah dan Semut". Tahap 4 peneliti memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai bermain peran dongeng "Gajah dan Semut". Tahap 5 peneliti meminta setiap kelompok berlatih bermain peran sesuai dengan skenario dan memerankannya di depan kelas. Tahap 6 peneliti meminta siswa memperhatikan temannya yang sedang bermain peran di kelas dan saling menanggapi. Kemudian meminta peserta didik mengamati sifat-sifat temannya dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan pengamalan sila Pancasila dan menemukan sifat temannya setelah selesai bermain peran. Tahap 7 peneliti meminta siswa mengerjakan LKPD menuliskan isi pesan dongeng "Gajah dan Semut" dan LKPD menuliskan sifat teman yang sudah ditemukan saat bermain peran serta bermain game melalui wordwall tentang

materi yang dipelajari hari ini. Tahap 8 peserta didik menyampaikan kesimpulan setelah mengerjakan LKPD. Tahap 9 peneliti memberikan kesimpulan secara umum tentang materi pembelajaran yang sudah dipelajari. Tahap 10 peneliti meminta peserta didik mengerjakan evaluasi sebagai post test di siklus II. Tahap 11 peneliti menyampaikan pesan kepada siswa untuk pembelajaran hari ini.

Pada kegiatan penutup peneliti melakukan refleksi bersama siswa terkait pembelajaran yang dilakukan. Peneliti bersama siswa menyimpulkan pembelajaran. Meminta siswa mengungkapkan manfaat dari pembelajaran yang dilakukan. Peneliti memberikan penguatan terkait materi pembelajaran. Peneliti menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama siswa.

### **c. Observasi Hasil Penelitian**

Dengan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 2 menyanggahi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia: Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. PPKn: Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar terjadi peningkatan yang dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun hasil pre test menunjukkan bahwa siswa yang dinyatakan tuntas terdapat 6 siswa dengan persentase 26,09% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase 73,91% dan nilai rata-rata klasikal siswa sebesar 50,43 dan masih tergolong kategori sangat kurang atau belum berhasil. Setelah hasil pre test dilaksanakan maka peneliti merancang RPP untuk siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Kemudian setelah pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dan diberikan test siklus I, masih ditemukan kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Sehingga diperoleh dari 23 siswa terdapat 12 siswa yang tuntas dengan persentase 52,17% dan yang belum tuntas terdapat

11 siswa dengan persentase 47,83%, dan nilai rata-rata siswa secara klasikal meningkat menjadi 63,91% tetapi nilai tersebut masih dibawah ketuntasan belajar yang diharapkan. Berdasarkan analisis data siklus I maka dapat diperoleh kesimpulan sementara penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang diterapkan peneliti terjadi peningkatan tetapi masih kategori kurang. Untuk itu perlu perbaikan dan upaya penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di siklus II. Dari data yang dikumpulkan pada siklus II, siswa yang tuntas hasil belajar sebanyak 21 siswa dengan persentase 91,30% dan yang tidak tuntas terdapat 2 siswa dengan persentase 8,70% dan nilai rata-rata klasikal siswa adalah 80,87. Selain itu, dilaksanakan observasi selama proses pembelajaran, yaitu observasi guru (peneliti) dan siswa.

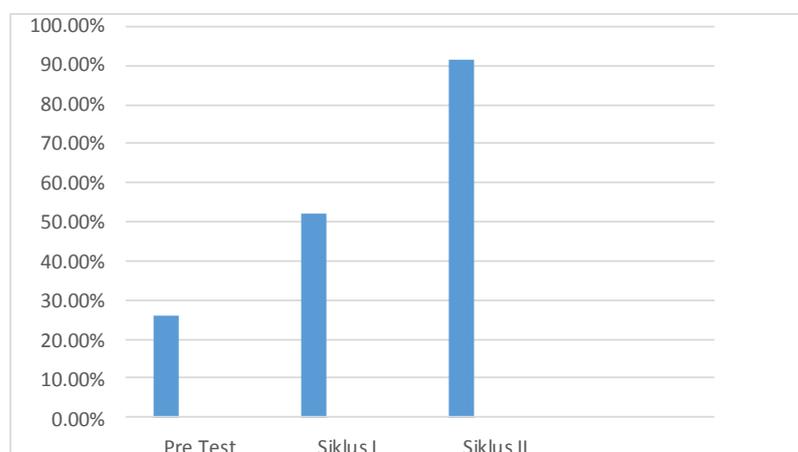
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan guru kelas pada siklus I, terlihat bahwa kemampuan guru/peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* masih dalam kategori sedang dengan diperoleh hasil 73 dan hasil observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran diperoleh hasil 70. Oleh karena itu, peneliti berusaha memperbaiki pada siklus II. Dari hasil observasi yang dilakukan guru pada siklus II yaitu hasil observasi kemampuan guru/peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* diperoleh hasil 93 dan hasil observasi kegiatan siswa diperoleh hasil 90 tergolong kategori sangat baik. Berikut ini peningkatan hasil belajar siswa sebelum diberikan pre test (tindakan awal), hingga dilakukan tindakan siklus I dan II secara keseluruhan disajikan pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Belajar Pada Pre Test, Siklus I dan Siklus II**

| No | No. Urut Responden | Pre Test | Siklus I | Siklus II | Hasil     | Keterangan |
|----|--------------------|----------|----------|-----------|-----------|------------|
| 1  | 01                 | 40       | 70       | 90        | Meningkat | Tuntas     |
| 2  | 02                 | 60       | 70       | 80        | Meningkat | Tuntas     |
| 3  | 03                 | 40       | 50       | 70        | Meningkat | Tuntas     |
| 4  | 04                 | 30       | 70       | 80        | Meningkat | Tuntas     |
| 5  | 05                 | 50       | 60       | 80        | Meningkat | Tuntas     |

|                       |    |        |        |        |           |              |
|-----------------------|----|--------|--------|--------|-----------|--------------|
| 6                     | 06 | 70     | 70     | 80     | Meningkat | Tuntas       |
| 7                     | 07 | 40     | 60     | 80     | Meningkat | Tuntas       |
| 8                     | 08 | 30     | 40     | 80     | Meningkat | Tuntas       |
| 9                     | 09 | 40     | 60     | 80     | Meningkat | Tuntas       |
| 10                    | 10 | 40     | 40     | 70     | Meningkat | Tuntas       |
| 11                    | 11 | 70     | 80     | 100    | Meningkat | Tuntas       |
| 12                    | 12 | 60     | 70     | 90     | Meningkat | Tuntas       |
| 13                    | 13 | 60     | 80     | 90     | Meningkat | Tuntas       |
| 14                    | 14 | 50     | 50     | 70     | Meningkat | Tuntas       |
| 15                    | 15 | 40     | 50     | 50     | Meningkat | Tidak Tuntas |
| 16                    | 16 | 70     | 100    | 100    | Meningkat | Tuntas       |
| 17                    | 17 | 70     | 80     | 100    | Meningkat | Tuntas       |
| 18                    | 18 | 30     | 50     | 70     | Meningkat | Tuntas       |
| 19                    | 19 | 70     | 70     | 90     | Meningkat | Tuntas       |
| 20                    | 20 | 30     | 50     | 50     | Meningkat | Tidak Tuntas |
| 21                    | 21 | 50     | 70     | 80     | Meningkat | Tuntas       |
| 22                    | 22 | 50     | 60     | 80     | Meningkat | Tuntas       |
| 23                    | 23 | 70     | 70     | 100    | Meningkat | Tuntas       |
| Jumlah Nilai          |    | 1.160  | 1.470  | 1.860  |           |              |
| Nilai Rata-Rata       |    | 50,43  | 63,91  | 80,87  |           |              |
| Presentase Ketuntasan |    | 26,09% | 52,17% | 91,30% |           |              |

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari pre test, post test I pada siklus I, dan post test II pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat digambarkan berikut ini.



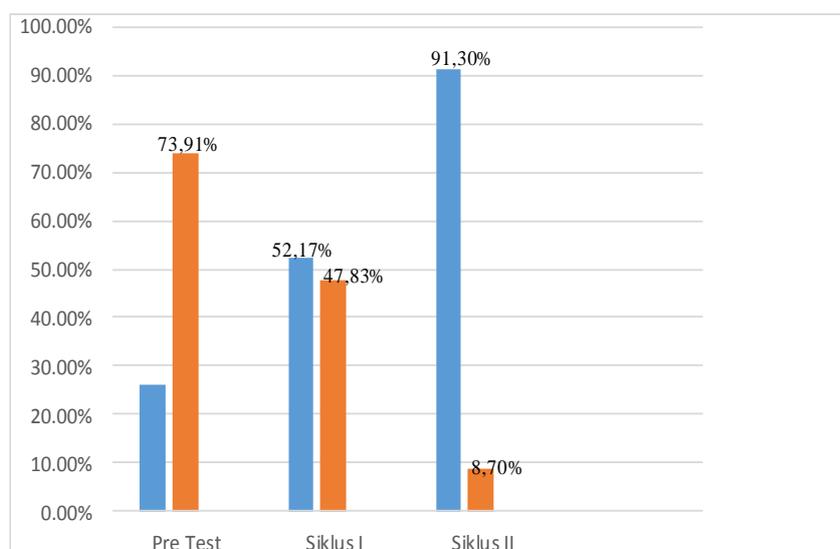
**Gambar 4.1 Distribusi Hasil Belajar Siswa Pada Pre Test, Siklus I, Siklus II**

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada pre test diperoleh hasil 26,09% mengalami peningkatan pada siklus I dan diperoleh hasil 52,17%, selanjutnya terjadi peningkatan sebesar 39,13% dari siklus I ke siklus II, sehingga pada siklus II diperoleh hasil 91,30%. Secara ringkas hasil belajar siswa secara klasikal pada pre test, siklus I dan II dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.2 Distribusi Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Pre Test, Siklus I dan Siklus II**

| No. | Kategori     | Pre Test     |        | Siklus I     |        | Siklus II    |        |
|-----|--------------|--------------|--------|--------------|--------|--------------|--------|
|     |              | Jumlah Siswa | %      | Jumlah Siswa | %      | Jumlah Siswa | %      |
| 1   | Tuntas       | 6            | 26,09% | 12           | 52,17% | 21           | 91,30% |
| 2   | Tidak Tuntas | 17           | 73,91% | 11           | 47,83% | 2            | 8,70%  |
| 3   | Jumlah       | 23           | 100%   | 23           | 100%   | 23           | 100%   |

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada pre test, siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan yang tampak pada presentase perubahan tingkat hasil belajar siswa.



**Gambar 4.2 Distribusi Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Pre Test, Siklus I, Siklus II**

Pada diagram di atas, dapat dilihat perubahan tingkat hasil belajar siswa secara klasikal pada pre test, siklus I dan siklus II. Pada pre test dari 23 siswa terdapat 6 siswa yang tuntas belajar dengan persentase ketuntasan 26,09% dan siswa yang tidak tuntas terdapat 17 siswa dengan persentase ketuntasan 73,91%. Selanjutnya ditindaklanjuti pada siklus I terdapat 12 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 52,17% dan siswa yang tidak tuntas terdapat 11 siswa dengan persentase ketuntasan 47,83%. Kemudian pada siklus II terdapat 21 siswa yang tuntas dengan persentase ketuntasan 91,30% dan siswa yang tidak tuntas 2 siswa dengan persentase ketuntasan 8,70%.

Setelah melakukan tindakan dengan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SD Negeri 104201 Kolam terlihat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar meningkat. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SD Negeri 104201 Kolam Tahun Ajaran 2022/2023.

#### **d. Refleksi**

##### 1). Siklus I

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh guru kelas sebagai pengamat tampak bahwa kegiatan peneliti:

- a) Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi kepada siswa sudah baik. Suara terdengar jelas dan lantang serta terdapat ice breaking dalam memotivasi semangat belajar siswa.
- b) Dalam penyampaian materi serta aturan dalam pembelajaran *role playing* sudah baik. Namun masih ada siswa yang belum paham aturan bermain *role playing* karena tidak menyimak penjelasan guru malah ribut di bangkunya dan bercerita dengan temannya. Hal ini disebabkan guru kurang mengkondisikan dan memperhatikan kelas dengan baik.

- c) Memilih kelompok pertama yang terdiri dari 5 orang yang akan memerankan skenario dongeng anak gembala dan serigala terlebih dahulu di depan kelas sudah baik.
- d) Membimbing siswa untuk mengevaluasi peran yang dimainkan oleh temannya cukup baik. Guru kurang menyampaikan penjelasan cara mengevaluasi peran yang dimainkan oleh siswa. Sehingga siswa ada yang tidak paham cara mengevaluasinya.

Sedangkan pada hasil observasi kegiatan siswa menurut penilaian dari teman sejawat sebagai berikut:

- a) Siswa sudah dengan baik mendengarkan penjelasan tujuan pembelajaran dan motivasi oleh guru.
- b) Siswa antusias dalam memperhatikan dan mematuhi jalannya model pembelajaran *role playing*. Walaupun ada salah satu siswa yang masih bercerita dibangkunya.
- c) Dalam mengevaluasi atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok masih kurang baik. Terlihat tidak semua kelompok memberikan penilaian atas penampilan kelompok temannya bermain peran di depan kelas.
- d) Siswa kurang mengidentifikasi sifat temannya setelah melakukan *role playing*. Hal tersebut terlihat saat mengerjakan LKPD temuan sifat teman, siswa masih kebingungan dalam menuliskan sifat temannya.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka peneliti berusaha memperbaiki kelemahan-kelemahan tersebut pada siklus II dengan cara mengkondisikan kelas terlebih dahulu sehingga semua siswa menyimak dengan baik pembelajaran dengan model *role playing*. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dalam memainkan perannya masing-masing dalam setiap kelompok dalam skenario yang diberikan kepada siswa, serta memberikan tugas untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami

pelajaran dan memantau proses pembelajaran berlangsung.

## 2) Siklus II

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II yang telah dilaksanakan pada tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia: Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. PPKn: Menjelaskan makna keberagaman karakteristik individu di lingkungan sekitar semakin baik, yaitu ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Dilihat dari jumlah klasikal siswa sebanyak 21 dengan persentase 91,30% siswa yang mencapai tingkat ketuntasan belajar, sedangkan yang belum tuntas terdapat 2 siswa dengan persentase 8,70%, maka dari data yang ada tujuan penelitian dalam meningkatkan hasil belajar pada tema 2 menyayangi hewan dan tumbuhan subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* tercapai sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## D. Kesimpulan

Peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SD Negeri 104201 Kolam T.A. 2022/2023 yaitu dari 23 siswa terdapat 21 siswa yang memperoleh ketuntasan belajar dengan persentase 91,30%.

## E. Daftar Pustaka

- Arikunto, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, Rosmala. (2015). *Profesionalisasi Guru melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: UNIMED PRESS.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Imas & Belin Sani. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Medan: Kota Pena.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Juni Priansa, Donni. (2017). *Pengembangan Strategi dan Media Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Khairi & Sulhan. (2019). *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD/MI)*. Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram.
- Kurniawan, Deni. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sabri, Ahmad. (2014). *Strategi Belajar Mengajar Microteaching*. Padang: Quantum Teaching.
- Shoimin, Aris. (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooperative Learning dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group
- Syifa. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: UPI