
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL ROLE PLAYING PADA TEMA MENYAYANGI TUMBUHAN DAN HEWAN DI KELAS III AN-NAJWA

Oleh

Rukayah¹, Nila Lestari²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: ¹Kayrukayah8@gmail.com, ²nilalestari@umnaw.ac.id

Article History:

Received: 18-04-2025

Revised: 24-04-2025

Accepted: 21-05-2025

Keywords:

Learning Outcomes, Role Playing, Love Animals, Plants

Abstract: *This study aims to improve the learning outcomes of class III elementary school students in An-Najwa, Medan Marelán District, Medan City. This research is a Class Action Research (Classroom Research). The subjects in this study were 17 students of class III SD. Instruments and data collection techniques used in the research cycle 1 and cycle 2 are observation of student learning activities, teacher teaching observations, test questions and documentation. In Cycle I, the results of observing student learning activities obtained 75% in the good category, the results of observing teacher teaching obtained 77.7% in the good category and the results of observing student learning using the role playing model in cycle 1 obtained an average of 76.64% in the category good. In cycle II the results of observing student learning activities obtained 90% in the very good category, the results of observing teacher teaching obtained 88.8% in the very good category and the results of observing student learning using the role playing model in cycle 2 obtained an average of 94.12% in the very good category. There was an increase in student learning outcomes of 17.65% in cycle II, from 76.64% in cycle 1 to 94.12% in cycle II. Thus it can be concluded that the use of role playing models can improve student learning outcomes on the theme of loving plants and animals in class III of SD An-Najwa*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Rahmat Hidayat dan Abdillah, 2019: 24). Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) menyimpulkan bahwa “pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Untuk tercapainya tujuan pendidikan, maka diperlukan suatu proses pembelajaran.

Menurut Sukmawarti dkk, 2022:202 pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Kurikulum yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran saat ini, yaitu kurikulum 2013. Menurut Sukmawarti dan Hidayat (2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Pada kurikulum 2013 terdapat pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara berbagai mata pelajaran dan menggunakan tema tertentu (Kadir & Hanum, 2014, h. 9). Dalam penyampaian materi pembelajaran tematik, guru dituntut untuk dapat melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021). Adanya inovasi-inovasi dalam pembelajaran dinilai dapat menunjang hasil belajar siswa.

Menurut Febriyananda (2019) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh diantaranya: aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Nurmawati, 2015: 53).

Model Pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk melaksanakan proses pembelajaran (Usep Setiawan, dkk, 2022: 35). Saat ini ada begitu banyak model pembelajaran, salah satunya adalah Role Playing. Role playing adalah model pembelajaran untuk mengajarkan materi yang menekankan aspek afektif pembentukan sikap, karakter dan kepribadian siswa). Model ini memiliki kesamaan dengan strategi Sosio drama. Bedanya skenario, peran dan setting cerita disesuaikan dengan materi. Sedangkan dialog dipersiapkan oleh siswa dengan cara menyesuaikan dengan alur cerita (Helmiati, 2012: 90-91).

Bermain peran yang disebut role playing memiliki beberapa tujuan diantaranya: melatih keterampilan yang bersifat profesional dalam kehidupan sehari-hari, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar, memberikan motivasi belajar pada siswa, melatih siswa mengadakan kerja kelompok, meningkatkan kreatifitas belajar siswa, dan melatih siswa mengembangkan sikap toleransi (Nana Hendracita, 2021: 60).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas III SD An-Najwa Medan, tampak masih rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran didalam kelas. Selain itu siswa kurang menguasai pembelajaran dan juga guru masih kurang dalam manajemen kelas. Model pembelajaran yang digunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, tidak merangsang minat dan motivasi siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan.

Menurut Hidayat dan Khayroiyyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Menurut

Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat media pembelajaran serta menggunakan model pembelajaran agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

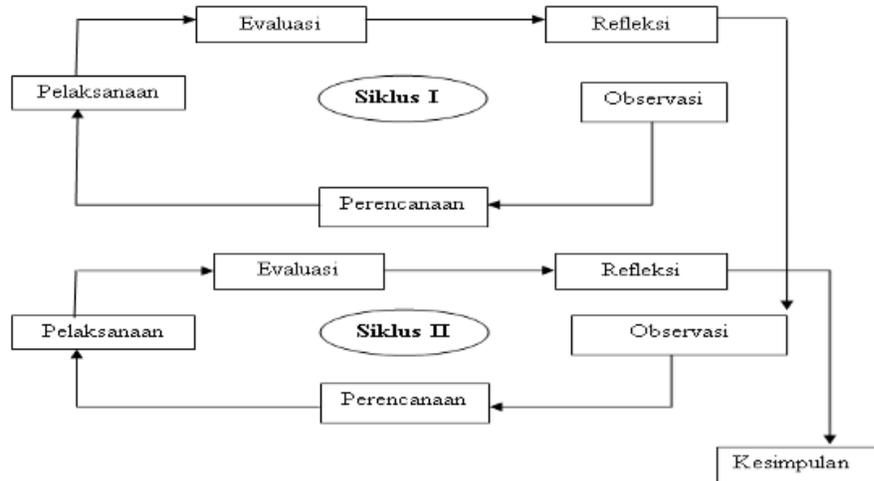
Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (role playing), di mana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui role playing pada tema menyanyi tumbuhan dan hewan di kelas III SD An-Najwa?

Adapun tujuan yang dicapai dari penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SD An- Najwa dengan menggunakan model role playing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Penelitian Tindakan Kelas termasuk penelitian kualitatif walaupun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif. (Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2011: 9). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc taggart.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan PTK dimulai pada tanggal 4 Agustus 2022. Penelitian ini dilaksanakan di SD An-Najwa yang terletak di Jalan Datuk Rubiah Kelurahan Rengas Pulau Kecamatan Medan Marelan Kota Medan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD An-Najwa Kecamatan Medan Marelan Kota Medan yang berjumlah 17 siswa (6 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan). Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran tema menyanyi tumbuhan dan hewan.

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen, yaitu rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi. Langkah-langkah pelaksanaan Siklus sebagai berikut:

1. Rencana : Rencana tindakan apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar tema menyayangi tumbuhan dan hewan di kelas III SD An-Najwa kecamatan Medan Marelان.
2. Tindakan : Apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar tema menyayangi tumbuhan dan hewan di kelas III SD An-Najwa kecamatan Medan Marelان sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai.
3. Pengamatan : Peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian.
4. Refleksi : Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas dampak dari dan dengan menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti dapat melakukan modifikasi dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes adalah soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model role playing. Tes dilaksanakan pada tiap-tiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran pada tema.
2. Lembar Observasi adalah sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilakukan. Instrumen Observasi yang digunakan berupa Check List yaitu pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Check List digunakan untuk mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran.
3. Dokumentasi adalah berupa skor penilaian sebelum dan sesudah dilaksanakan metode role playing pada materi tema menyayangi tumbuhan dan hewan serta foto-foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas atau berupa kegiatan portofolio.

Untuk mendapatkan hasil, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan, pada siswa kelas III SD An-Najwa Kelurahan Rengas Pulau Kecamatan Medan Marelان Kota Medan dengan menggunakan model role playing diharapkan akan mengalami peningkatan dari total pencapaian sebelumnya nilai 65. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat belajar secara individu apabila mencapai minimal nilai 75. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 80 %.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti siswa kelas III SD An Najwa Medan Marelان pada proses pembelajaran pada tema menyayangi tumbuhan dan hewan. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru. Guru menyatakan bahwa materi pembelajaran tema menyayangi tumbuhan dan hewan serta alokasi waktunya hanya sedikit. Untuk menyikapi kekurangan waktu tersebut, guru menggunakan metode ceramah dan hafalan. Siswa mencatat inti dari materi yang dipelajari kemudian menghafalkannya. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa hanya pasif dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Azhar Syahputra	60	Tidak Tuntas
2	Daffa Ibnu Hafiz	70	Tidak Tuntas
3	Khairunnisa A	65	Tidak Tuntas
4	Khairunnisa B	75	Tuntas
5	Maulana	83	Tuntas
6	M.Rifai Nasution	85	Tuntas
7	Nadira	78	Tidak Tuntas
8	Naufal Ramadhan	80	Tuntas
9	Safira Andini	75	Tuntas
10	Nur Aisyah	65	Tidak Tuntas
11	Cherrylia	70	Tidak Tuntas
12	Kharisa Salim	60	Tidak Tuntas
13	Asyra Mumtafaz	85	Tuntas
14	Nur Hafizah	78	Tuntas
15	Nazira Mawanda	70	Tidak Tuntas
16	Haris Firmansyah	80	Tuntas
17	Naura Putri Bilqis	60	Tidak Tuntas

Pada Tabel ini terlihat yang mendapat Kreteria Ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 75 ada 9 siswa dengan nilai rata-rata 52.94 %. Pada kategori dibawah nilai KKM ada 8 siswa.

Siklus I

1. Rencana
Peneliti bersama guru menyusun rencana perbaikan pembelajaran 1 (RPP) tentang materi merawat hewan dan tumbuhan.
2. Tindakan
Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman penelitian pada RPP. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan I siklus I terdiri dari tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
3. Pengamatan Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar I yang akan dilaksanakan secara individu. Tes Siklus I dilaksanakan pada pertemuan ketiga selama 70 menit yaitu pada hari Senin tanggal 13 September 2022 yang dikerjakan secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa tes obyektif tipe pilihan ganda. Setelah diadakan tes hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa hasilnya cukup memuaskan. Daftar nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Azhar Syahputra	65	Tidak Tuntas
2	Daffa Ibnu Hafiz	75	Tuntas

3	Khairunnisa A	70	Tidak Tuntas
4	Khairunnisa B	80	Tuntas
5	Maulana	85	Tuntas
6	M.Rifai Nasution	85	Tuntas
7	Nadira	80	Tuntas
8	Naufal Ramadhan	83	Tuntas
9	Safira Andini	80	Tuntas
10	Nur Aisyah	75	Tuntas
11	Cherrylia	75	Tuntas
12	Kharisa Salim	70	Tidak Tuntas
13	Asyra Mumtafaz	87	Tuntas
14	Nur Hafizah	80	Tuntas
15	Nazira Mawanda	75	Tuntas
16	Haris Firmansyah	85	Tuntas
17	Naura Putri Bilqis	65	Tidak Tuntas

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal pra siklus. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 76.47 %. Namun, hasil belajar beberapa siswa masih ada yang rendah. Dari 17 siswa yang nilai dibawah KKM ada 4 siswa yang nilainya dibawah 75. Nilai siswa pada Siklus I tersebut juga dapat dikategorikan ke dalam kategori tinggi, sedang dan rendah. Pengkategorian nilai dilakukan berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh siswa.

4. Refleksi

Peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I. Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode role playing antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih kurang.
- b. Siswa masih menganggap role playing sebagai sebuah permainan dan bukan sebagai alat atau metode pelajaran.
- c. Perhatian siswa terhadap masalah yang dikemukakan guru masih kurang.
- d. Penggunaan waktu oleh siswa dalam mengerjakan LKS terlalu lama.
- e. Masih ada beberapa siswa yang tidak serius dalam mengerjakan tes.

Siklus II

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti bersama guru merancang tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Perencanaan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I.

2. Pelaksanaan

Tindakan Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi

partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan alat peraga. Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

3. Pengamatan Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua pada siklus II, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar II yang akan dilaksanakan secara individu dan bersifat tutup buku. Tes hasil belajar II dilaksanakan pada pertemuan ketiga pada siklus II selama 70 menit yaitu pada hari Senin tanggal 21 November 2022 yang dikerjakan secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa tes obyektif tipe pilihan ganda.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	Azhar Syahputra	70	Tidak Tuntas
2	Daffa Ibnu Hafiz	80	Tuntas
3	Khairunnisa A	75	Tuntas
4	Khairunnisa B	83	Tuntas
5	Maulana	88	Tuntas
6	M.Rifai Nasution	87	Tuntas
7	Nadira	83	Tuntas
8	Naufal Ramadhan	85	Tuntas
9	Safira Andini	83	Tuntas
10	Nur Aisyah	80	Tuntas
11	Cherrylia	78	Tuntas
12	Kharisa Salim	75	Tuntas
13	Asyra Mumtafaz	90	Tuntas
14	Nur Hafizah	85	Tuntas
15	Nazira Mawanda	80	Tuntas
16	Haris Firmansyah	87	Tuntas
17	Naura Putri Bilqis	75	Tuntas

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan pada Siklus II . Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 94.12 %. Dari nilai minimum 75 untuk memenuhi nilai KKM.

4. Refleksi

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa dalam pembelajaran sudah meningkat, peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti membuat beberapa kesimpulan, sebagai berikut:

1. Penerapan metode role playing pada mata pelajaran menyayangi tumbuhan dan hewan di SD An-Najwa Kecamatan Medan Marelan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal pada pra siklus hanya sebesar 52.94 % , kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 76.47 % dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 94.12 %. Persentase ketuntasan belajar pada tiap-tiap siklus sangat memuaskan.
3. Metode pembelajaran role playing juga dapat diterapkan pada tema yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Kadir dan Hanun Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [2] Febriyananda, I. P. 2019. *Pengaruh metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada pelanggan di SMKN 2 Kediri*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 07(04), 170-174. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/IPAPUNESA/article/view/31396>
- [3] Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- [4] Hendracita, Nana. 2021. *Model-model Pembelajaran SD*. Bandung: Multikreasi.
- [5] Hidayat, Rahmat dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*, Medan: LPPI Medan.
- [6] Hidayat dan S. Khayroiayah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- [7] Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. Research, Society and Development, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12823>
<https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- [8] Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Indeks Permata Puri Media.
- [9] Nurmawati. 2015 *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media, 2015.
- [10] Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(2), 565-572. IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848/2656>
- [11] Setiawan, Usep dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- [12] Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 536. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>
- [13] Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD*. Jurnal Matheducation Nusantara, 4(1), <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/10410-18>.

- [14] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN