

PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI DI KECAMATAN NISAM ANTARA

Nazaruddin¹, Rambang Muharramsyah², Muhammad Iqbal^{*3}

[*muhammadiqbal@umuslim.ac.id](mailto:muhammadiqbal@umuslim.ac.id)

^{1,2,3}Prodi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Pascasarjana Universitas Almuslim

Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 3 Tokoh dan Penemuan subtema 1 Penemu yang mengubah dunia di kelas VI SD Negeri 7 Nisam Antara. Selain itu, motivasi dan aktivitas belajar siswa masih rendah karena guru hanya menggunakan model konvensional dalam pembelajaran.. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran Bermain Peran sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VI SD Negeri 7 Nisam Antara tahun ajaran 2022/2023 sejumlah 20 orang siswa. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VI, guru kelas, dan data dokumen. Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif meliputi aktivitas belajar siswa dan kinerja guru, dan data kuantitatif meliputi kinerja akademik siswa, rata-rata kelas, dan ketuntasan belajar klasikal. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan non tes yang meliputi observasi dan pencatatan. Alat pengumpulan data berupa tes dan lembar observasi. Suatu penelitian dinyatakan berhasil apabila kinerja akademik siswa dan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran siswa meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hasil penelitian siklus per siklus dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Bermain Peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, rata-rata kelas, ketuntasan belajar klasikal, dan aktivitas belajar siswa kelas VI SD Negeri di Kecamatan Nisam Antara.

Kata Kunci: Bermain Peran, Prestasi Belajar, Siswa SD

Abstract

The background to this research is the low learning achievement in Social Sciences Theme 3 Figures and Inventions sub theme 1 Inventors who changed the world in class VI of SD Negeri 7 Nisam Antara. Apart from that, students' motivation and learning activities are still low because teachers only use conventional models in learning. Based on these problems, researchers apply the Role Playing learning model. as an effort to improve student learning achievement. This research is Classroom Action Research. The subjects of this research were 20 class VI students at SD Negeri 7 Nisam Antara for the 2022/2023 academic year. The research was carried out in 3 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The data sources in this research are class VI students, class teachers, and document data. The data collected is qualitative data covering student learning activities and teacher performance, and quantitative data includes student academic performance, class average, and classical learning completion. Data collection techniques include tests and non-tests which include observation and recording. Data collection tools include tests and observation sheets. A research is declared successful if student academic performance and teacher performance in student learning activities increase according to the predetermined success indicators. The results of cycle-by-cycle research can be concluded that the Role Playing learning model can improve student learning achievement, class average, classical learning completeness, and learning activities for class VI students at State Elementary Schools in Nisam Antara District.

Keywords: Role Playing, Learning Achievement, Elementary School Students.

Info Artikel : Diterima April 2024 | Disetujui Mei 2024 | Dipublikasikan Juni 2024

Pendahuluan

Perkembangan dan kemajuan pada individu tergantung pada tingkat pendidikannya. Pendidikan merupakan suatu tahapan yang dapat mencerdaskan serta menambah pengetahuan individu untuk mampu mengenal berbagai ilmu yang bermanfaat bagi dirinya. Mutu pendidikan tergantung pada peran guru dalam mendidik peserta didik (Anggraeni, 2022). Peningkatan di bidang pendidikan merupakan upaya yang sangat penting. Permasalahan yang ada di bidang pendidikan saat ini memerlukan upaya bersama dari semua pihak yang terlibat untuk mengatasinya (Tanuwijaya & Tambunan, 2021). Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan. Pendidik menguraikan beberapa materi dengan sangat jelas dengan memperhatikan peserta didik sehingga merasa nyaman saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peserta didik harus mengetahui kedudukan seorang pendidik yakni orang yang lebih tua serta orang tua kedua di sekolah. Dengan adanya kegiatan menghormati yang terjadi pada peserta didik maka dapat menciptakan interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Maka dari itu pendidik dituntut untuk mampu menciptakan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi siswa agar terciptanya kegiatan belajar dengan efektif (Erwinsyah, 2017).

Salah satu pemahaman yang harus dipahami oleh seorang pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran yang dapat menunjang keterlaksanaan proses pembelajaran yang efektif (Adawiyah, 2021);(Imam, 2020). Kerangka berpikir tersebut bukan hal yang sulit untuk dipahami oleh seorang guru tapi dapat terciptanya kegiatan belajar menyenangkan maupun bermakna pada peserta didik yang berdampak pada peningkatan pemahaman pembelajaran yang dipelajarinya (Prananda & Hadiyanto, 2019). Saat pelaksanaan proses pembelajaran banyak model yang dapat dipergunakan oleh seorang guru dalam penunjang penyampaian materi pembelajaran pada peserta didik yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik (Octavia, 2020). Pemahaman guru dalam penerapan model pembelajaran sangat dibutuhkan karena model pembelajaran ini dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik (Elihami, 2020);(Dewi, 2019). Maka dari itu pendidik dituntut untuk mampu memiliki pemahaman dalam penerapan model pembelajaran sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan dipelajari sehingga saat proses pembelajaran terciptanya kegiatan pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik dan peserta didik dengan mudah memahami materi pembelajaran yang dipelajari.

Dalam pembelajaran IPAS pada kelas 6 terdapat pembelajaran yang banyak bersifat hafalan misalnya nama tokoh, tempat kejadian, tahun kejadian, latar belakang kejadian serta banyak pembelajaran lainnya. Maka dari itu dituntut oleh seorang pendidik harus mampu menggunakan model pembelajaran yang menunjang pelaksanaan proses pembelajaran bersifat hafalan bagi peserta didik agar peserta didik dengan mudah untuk memahami materi pembelajaran yang dipelajari. Salah satu permasalahan yang sering terjadi pada peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung tidak adanya kolaborasi antara materi dan pemahaman siswa atas materi yang diberikan guru dalam PBM terutama pada mata pelajaran IPAS, karena penyimpangan pembahasan yang disebabkan oleh tenaga pengajar itu sendiri. Permasalahan lainnya adalah adanya anggapan bahwa materi yang terkandung dalam mata pelajaran IPAS bagi siswa merupakan mata pelajaran yang sulit dan susah untuk dipahami, anggapan ini berdampak negatif terhadap proses pembelajaran IPAS itu sendiri. Siswa menganggap pelajaran IPAS yang mereka ikuti kurang menarik dan kurang menyenangkan. Mereka terasa tidak termotivasi untuk belajar IPAS dan sulit untuk menerima pelajaran ini sehingga mengakibatkan hasil belajar mereka kurang memuaskan.

Berdasarkan observasi awal penulis, yaitu di SD negeri 7 Nisam Antara kabupaten Aceh Utara, sudah sangat banyak model pembelajaran yang diterapkan. Akan tetapi penulis mencoba menggunakan model *Role Playing*. Model Pembelajaran bermain peran bisa membuat minat belajar siswa meningkat dalam mengikuti pelajaran (Elihami, 2020);(Imam, 2020). Menurut Madjid, (2023) mengemukakan bahwasanya model *role playing* dapat diterapkan saat proses pembelajaran yang mana kegiatan pembelajaran yang berupa permainan peran (Nuryati et al., 2021); (Yulianto et al., 2020). Hakim, (2014)

menjelaskan bahwasanya model role playing merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Dari kesimpulan pendapat di atas maka peneliti sangat tertarik dalam melakukan penelitian terkait dengan model role playing dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik Pada proses pembelajaran. Model ini dilakukan untuk menunjang keterlaksanaan proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Dalam hal penentuan nilai kriteria ketuntasan minimal, sekolah ini memiliki tingkat pencapaian yang hampir sama dengan sekolah negeri lainnya di kecamatan Nisam Antara, karena terletak dalam satu gugus kelompok kerja guru. Maka tidak menjadi sebuah kendala ketika penulis menerapkan langsung model pembelajaran bermain peran ini pada salah satu lembaga pendidikan sekolah dasar di kecamatan Nisam Antara. Berdasarkan fenomena dan kenyataan yang terjadi dari uraian di atas, maka penulis tertarik mengambil suatu penelitian dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Nisam Antara”. Penerapan Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar siswa kelas VI di SD negeri 7 Nisam Antara kabupaten Aceh Utara untuk membuktikan bahwa dengan model bermain peran ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Metode

Pada penelitian yang dilakukan pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang berjenis penelitian tindakan kelas. Ani Widayati dalam jurnal pendidikan akuntansi Indonesia VI No. 1 Tahun 2008 mengemukakan bahwasanya penelitian tindakan kelas ialah suatu kegiatan penelitian yang mana objek penelitiannya berpusat pada suatu kelas untuk memecahkan suatu permasalahan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru serta dapat memperbaiki mutu serta hasil belajar dan mencobakan hal-hal baru saat proses pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pada penelitian kualitatif ini hasil yang didapatkan berupa data deskriptif yang memuat kata-kata tertulis maupun lisan serta perilaku terhadap objek yang diamati (Moleong, 2013).

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari-hari efektif belajar sesuai dengan jadwal jam pelajaran. Penelitian ini direncanakan pada tanggal 06 bulan Maret sampai dengan 17 bulan Juni 2023. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 7 Nisam Antara. Penelitian yang dilaksanakan tidak hanya mencapai tujuan tersebut tetapi juga ada maksud lain pada penelitian ini yaitu untuk melakukan suatu pembaharuan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran pada materi IPS. Penelitian yang dilakukan menggunakan model role playing yang mana model ini merupakan suatu model pembelajaran dengan pelaksanaan bermain peran saat proses pembelajaran untuk menunjang hasil belajar pada peserta didik (di SD Negeri 7 Nisam Antara Kabupaten Aceh Utara) ini melibatkan semua peserta didik kelas VI dan teman sejawat serta informan lain yang searah seperti warga sekolah dan orang tua murid. Penelitian kualitatif naturalistik digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung objek yang diteliti untuk mengetahui serta memahami dan menghayati pelaksanaan proses pembelajaran dengan model royal playing .di SD Negeri 7 Nisam Antara Kabupaten Aceh Utara.

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang membahas tentang metodologi penelitian yang mencakup pandangan-pandangan filsafat terkait temuan serta realitas dari objek penelitian dalam ilmu-ilmu sosial dan tingkah laku saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Paparan Data

Sebelum peneliti memberikan pemaparan terkait dengan apa yang peneliti temukan di lapangan yang sesuai dengan fokus yang telah ditentukan, terlebih dahulu peneliti memberikan gambaran serta penjelasan tentang SD Negeri 7 Nisam Antara dengan tujuan agar pembaca lebih mudah memahami paparan data yang peneliti temukan di lapangan.

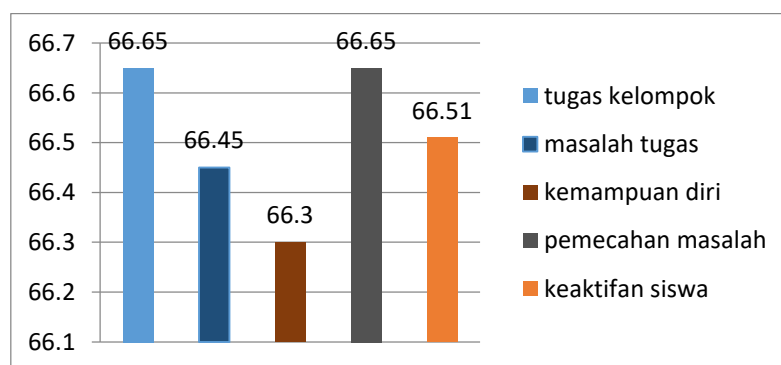
Pra Siklus

Pada tahapan pra siklus mengemukakan bahwasanya terdapat beberapa peserta didik yang mampu

menyelesaikan permasalahan ataupun tugas kelompok yaitu 66,55 peserta didik mampu melaksanakan dan menyelesaikan tugas secara berkelompok, sedangkan peserta didik yang mampu mengembangkan serta menyelesaikan permasalahan tugas sebanyak 66,4, peserta didik yang menilai kemampuan dirinya serta hasil yang didapatkannya yaitu 66,5 dan peserta didik yang terlibat saat menyelesaikan permasalahan yaitu 66,65. Berdasarkan penjelasan tersebut maka rata-rata keaktifan peserta didik yaitu 66,43 dengan taraf korban penghasilan kurang (D). Hal tersebut tergambar berdasarkan tingkat keaktifan peserta didik Pada pra siklus masih berada di bawah rata-rata yang harus ditingkatkan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka seorang peneliti dan pendidik kelas 6 akan melakukan suatu perubahan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat menunjang keterlaksanaan proses pembelajaran yang baik dengan menggunakan model pembelajaran role playing . Selanjutnya peneliti mempersiapkan media dan strategi untuk pertemuan berikutnya, pada tanggal 14 Maret 2023 dan 15 Maret 2023 sesuai kesepakatan yang telah disepakati bersama dua orang guru pamong.

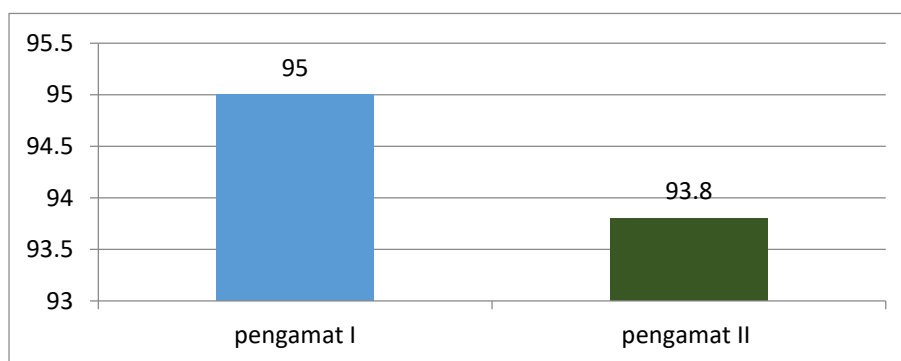
Siklus I

Dengan peningkatan ini dapat terlihat dari hasil keaktifan peserta didik yaitu 25% setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran pada kelas 6 dalam peningkatan terhadap pencapaian belajar peserta didik pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 1. Hasil yang didapatkan tergambar pada bagan berikut ini



Gambar 1. Hasil Keaktifan Siswa Pada Siklus I

Ketika pelaksanaan siklus I dalam pembelajaran melalui model role-playing, siswa dengan mudah memenuhi harapan penulis dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai isi pelajaran 1 sub topik 1. Hal ini tergambar berdasarkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar yang mana peserta yg mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi saat keberlangsungan kegiatan belajar. Berdasarkan hasil observasi maka dapat disimpulkan bahwasanya kegiatan belajar sudah berjalan baik pada siklus I yang tergambar berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan yang dilakukan oleh seorang pendidik maupun peserta didik dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Hasil observasi Observer I dan Observer II dapat Anda lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil yang diukur pada saat ujian akhir tindakan siklus I, diperoleh 5 orang siswa yang memperoleh nilai 68, sehingga rata-rata nilai persentasenya adalah $\times 100\% = 25\%$. Hasil observasi

mencapai skor $\geq 80\%$, namun belum memenuhi kriteria pelaksanaan tindakan, dimana 25% siswa memperoleh nilai 68 yang diukur dari ujian akhir. Hal ini tidak sesuai dengan kriteria keberhasilan yang diberikan oleh Usman dkk (2008:23), yaitu “Pelaksanaan suatu tindakan dianggap berhasil jika hasil observasi memperoleh skor $\geq 80\%$. Sedangkan kriteria hasil sebagai berikut: $\geq 85\%$ siswa mendapat nilai ≥ 68 pada tes tindakan akhir.” Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan Siklus I tidak berhasil dan siklus harus diulang.

Siklus II

Nilai yang diperoleh peserta didik pada tes siklus II dijelaskan: peserta didik menyelesaikan masalah sendiri sebesar 67,8, peserta didik mencoba mencari masalah yang berbeda sebesar 67,6, peserta didik yang melakukan latihan diskusi kelompok sebesar 67,4 dan peserta didik aktif bertanya atau menjawab pertanyaan peserta didik lain atau pendidik adalah 67,75. Rata-rata jumlah aktivitas peserta didik sebanyak 67,637 yang dapat dibulatkan menjadi 68 dengan tingkat ketercapaian baik (B-). Kami mencatat tingkat aktivitas peserta didik siklus I berada di atas rata-rata. Namun, masih perlu perbaikan. Dan untuk melihat data selengkapnya lihat pada lampiran yang terlampir. Peningkatan tersebut terlihat pada peningkatan kinerja peserta didik sebesar 45% setelah diterapkannya model pembelajaran role play pada peserta didik kelas VI untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1.

Saat penerapan proses pembelajaran dengan menggunakan model role playing sudah mengalami peningkatan yang tergambar berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Model ini sangat mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan suatu permasalahan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.

Dalam penelitian yang dilakukan maka didapatkan hasil observasi serta menganalisis data terkait proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik maupun peserta didik dalam penerapan model role playing pada siklus II berdasarkan uji coba soal saat kegiatan belajar dapat ditarik kesimpulannya adalah:

1. Observasi yang dilakukan oleh dua orang guru terhadap kegiatan pembelajaran yaitu pengamat I mendapatkan persentase rata-rata 96,9% sedangkan pengamat II memperoleh 98% . Pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan peserta didik, pengamat I ialah 98% sedangkan pengamat II 98%
2. Berdasarkan hasil tes yang diukur melalui pelaksanaan tes akhir pada tindakan siklus II siswa yang memperoleh skor ≥ 68 adalah 9 orang, sehingga persentase nilai rata-rata adalah $\frac{9}{20} \times 100\% = 45\%$.

Berdasarkan observasi yang dilakukan skor $\geq 80\%$, kategori hasil dalam pelaksanaan tindakan masih di bawah 90% siswa yang mendapat nilai di bawah 65 pada ukuran tes akhir. Hal ini sejalan Usman dkk. (2008:23) kriteria keberhasilan yaitu “Pelaksanaan dianggap berhasil jika hasil observasi mencapai skor $\geq 80\%$. Sedangkan kriteria hasil adalah jika $\geq 85\%$ siswa mencapai ≥ 65 pada tes terakhir. Uji kinerja Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus II belum memenuhi KKM sehingga harus diulang siklusnya..

Siklus III

Saat selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran maka peserta didik diberikan latihan untuk meninjau tingkat pemahaman dan keberhasilan peserta didik terkait materi pembelajaran yang dipelajari tentang tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 mengenai penemu yang merubah dunia pada materi rangkaian listrik melalui pendekatan model role playing. Adapun hasil uji coba pada peserta didik terhadap tes akhir tindakan Pada siklus 3 tergambar bahwasanya peserta didik ikut serta saat menyelesaikan permasalahan yaitu 71,25 sedangkan peserta didik yang berusaha mencari berbagai permasalahan yaitu 71,7, peserta didik yang melakukan diskusi kelompok 72, 15 dan peserta didik yang aktif dalam bertanya serta menjawab pertanyaan ialah 72,00. Berdasarkan data tersebut maka didapatkan rata-rata keaktifan peserta didik ialah 71,775 sehingga dibulatkan menjadi 72 yang dikategorikan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat tergambar bahwasanya tingkat keaktifan peserta didik Pada tahap ini telah mencapai rata-rata yang tergambar berdasarkan kenaikan keaktifan peserta didik yang mencapai 45% setelah diterapkannya model pembelajaran role playing sehingga model ini sangat cocok digunakan saat

pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat menunjang keberlangsungan proses pembelajaran di dalam kelas.

Dalam pelaksanaan tahap ini dengan menggunakan pendekatan role playing tergambar bahwasanya model ini sangat membantu saat penerapan proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik dan juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya model ini maka peserta didik akan ikut serta saat pelaksanaan proses pembelajaran dan peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ditemuinya saat pelaksanaan proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan didapatkan bahwasanya adanya pengaruh terhadap pelaksanaan proses pembelajaran baik berpengaruh bagi pendidik maupun bagi peserta didik yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan maka didapatkan bahwasanya terdapat dua pengamat terhadap proses pembelajaran yang dilakukan antara guru dan peserta didik yang menggambarkan bahwasanya terjadinya kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dan proses pembelajaran dapat berjalan baik dengan menggunakan model ini. Adapun hasil pengamatan yang didapatkan yaitu pada pengamat 1 diperoleh rata-rata 96,9% sedangkan pengamat 2 didapatkan bahwasanya rata-rata yaitu 98%. Pengamatan terhadap kegiatan peserta didik didapatkan bahwasanya pengamat 1 memperoleh rata-rata 98% sedangkan pengamat 2 memperoleh rata-rata 98%..
2. Berdasarkan hasil tes yang diukur melalui pelaksanaan tes akhir pada tindakan siklus III siswa yang memperoleh skor ≥ 68 adalah 18 orang, sehingga persentase nilai rata-rata adalah $\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$.

Berdasarkan observasi yang dilakukan maka tergambar bahwa semua kegiatan pembelajaran telah mencapai kriteria baik sesuai dengan yang diharapkannya mana setelah mencapai kategori 80% hingga 90% yang dapat dilihat berdasarkan uji coba yang dilakukan di akhir kegiatan belajar. Pelaksanaan tindakan dianggap berhasil jika hasil observasi telah mencapai kriteria 80% sedangkan kriteria pencapaian belajar dikategorikan berhasil jika nilai yang didapatkan 85% berdasarkan hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari uji coba soal diarsir kegiatan pembelajaran yang dikemukakan oleh Usman dkk (2008:23). Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwasanya kegiatan belajar Pada siklus III sudah mencapai Negeri baik sehingga tidak perlu dilakukan pengurangan terhadap siklus.

Temuan Penelitian

Temuan Hasil Penelitian Siklus I

Beberapa temuan yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I waktu yang diperlukan pada proses pembelajaran tidak sesuai dengan yang direncanakan, siswa masih kurang aktif dalam diskusi kelas, masih terdapat sebagian besar siswa yang tidak memahami penjelasan yang disampaikan guru, rendahnya kemampuan dasar dalam berbahasa Indonesia. Adapun hasil temuan lainnya diperoleh dari hasil catatan lapangan:

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan pembelajaran, maka diperoleh beberapa informasi sebagai berikut:

1. Waktu yang digunakan untuk pembelajaran tidak sesuai dengan yang direncanakan yaitu pada tahap inti terjadi penambahan waktu 20 menit lebih lama dari waktu yang direncanakan.
2. Siswa belum terbiasa belajar model role playing, sehingga membuat situasi belajar dalam ruangan menjadi sedikit rumit.
3. Saat peneliti menerapkan model role playing pada kegiatan inti terdapat siswa kurang aktif dalam mengerjakan berbagai tugas, terutama tugas kelompok dalam berakting.

Temuan Hasil Penelitian Siklus II

Dalam bagian ini penulis akan menyajikan hasil temuan dari interview dan observasi mengenai penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Dimana dalam hal ini penggunaan model pembelajaran menjadi peran penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh informan BB. .

“Model pembelajaran itu sebagai penggerak dalam proses pembelajaran dan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam tema Tokoh dan Penemu di kelas VI ini adalah model pembelajaran Role Playing”

Hasil wawancara diatas diperkuat lagi dengan penjabaran mengenai keterkaitan pelajaran yang memuat dalam tema tersebut.

Adapun langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran *Role Playing* yang di paparkan oleh informan MM.

“Dalam penggunaan model Role Playing ini, ya harus disesuaikan dengan pembelajarannya. Ini kan ambil pembelajaran tentang daerah tempat tinggalku. Pertama, siswa dibentuk dalam beberapa kelompok, nah dalam pembentukan kelompok ini siswa dibentuk kelompok dengan permainan jadi siswa berbaur dengan yang lain tidak hanya dengan temannya yang itu-itu saja. Yang kedua, setelah membentuk kelompok saya menginstruksikan peraturan-peraturan nanti yang akan dimainkan. Seperti, guru memberikan teks dialog untuk mempersiapkan bermain perannya. Kemudian, siswa dipersilahkan untuk memahami apa yang akan diperankan oleh setiap siswa dalam kelompoknya. Kemudian setelah memahami, berlatih dan mempersiapkan perannya, siswa dipanggil secara berkelompok untuk menampilkan peran yang dimainkan. Setelah siswa menampilkan semua perannya, maka saya bersama siswa membahas tentang apa yang telah diperankan oleh setiap siswa. Kemudian siswa berdiskusi dengan teman-temannya. Dan yang terakhir menyimpulkan pembelajaran”

Cara menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini, guru mempersiapkan segala yang diperlukan baik mulai dari kesiapan peserta didiknya, dan tema apa yang akan dipelajari. Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan salam terlebih dahulu, mengecek kehadiran peserta didik melakukan *ice breaking*/permainan sederhana dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar. Dan menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Guru membuka pembelajaran mulai dari berdo'a, mengabsen siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Pada bagian pembukaan ini guru kurang memberikan motivasi kepada siswa seperti *ice breaking*, setelah menanyakan kabar guru langsung melakukan apersepsi.

Adapun cara pembentukan kelompok dengan cara yang berbeda oleh informan NF selaku pengamat II agar peserta didiknya bisa berinteraksi dengan temannya antara lain.

“Untuk pembentukan kelompok, peneliti melakukan adegan permainan sederhana dan kadang peneliti menunjuk salah satu siswa untuk mengatur ketertiban kelompok. Mengkolaborasikan antara siswa yang mampu dan siswa yang kurang mampu dalam akademiknya. Untuk pembentukan kelompok itu disesuaikan dengan berapa tokoh yang ada pada teksnya. Untuk teksnya kadang peneliti membuat sendiri dan sesuai dengan situasi yang ada di sekitar sekolah ini, dan kadang juga peneliti mengikuti sesuai buku pegangan”

Hal tersebut serupa dengan hasil observasi yang peneliti lakukan, guru membentuk beberapa kelompok dengan menggunakan permainan sederhana supaya tidak terkesan guru yang memilih anggota kelompoknya secara langsung.

Hal itu senada dengan yang diutarakan oleh informan HR selaku guru senior di SD Negeri 7 Nisam Antara

“Saya selalu mendorong para guru di sini untuk selalu kreatif dalam proses pembelajaran, agar supaya siswa senang dalam belajar mempunyai ketertarikan sendiri untuk merangsang siswa dalam belajar. Biasanya guru menggunakan ice breaking, permainan sederhana, dan semacamnya. Selain itu juga sebelum pembuatan RPP juga saya menyarankan untuk memilah dan memilih pendekatan pembelajaran, model, model, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajarannya. Karena kesuksesan pembelajaran itu berada dalam genggam guru. Jika guru sudah mempersiapkan betul apa yang akan dilakukan gurunya, apa yang akan dilakukan siswanya, maka insyaallah pembelajaran akan berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang ingin dicapai”

Adapun hasil pengamatan dari peneliti, guru mempersiapkan dan bersemangat dalam melakukan permainan sehingga siswa membentuk kelompok dan sangat terlihat guru mengkondisikan siswa untuk

duduk dengan anggota kelompoknya masing-masing. Setelah itu, guru menyiapkan siswanya mulai dari membentuk kelompok dengan permainan sederhana, dan memberikan instruksi kepada siswa untuk duduk secara berkelompok, setelah itu guru menjelaskan peraturan bermain perannya.

Langkah selanjutnya yaitu diskusi dengan kelompoknya. Guru memberikan soal-soal yang berkaitan dengan dialog yang dimainkan tadi. Siswa berdiskusi untuk mengisi soal tersebut. Hal ini juga disampaikan oleh salah satu informan SP bahwa:

“Memang sudah terbiasa apabila sudah memainkan peran, maka siswa secara berkelompok saya berikan soal-soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Sudah memahami atau belum”.

Hal ini sepadan dengan yang peneliti amati, setelah siswa memainkan perannya, siswa secara berkelompok menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Temuan Hasil Penelitian Siklus III

Beberapa temuan yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II waktu yang diperlukan pada proses pembelajaran telah sesuai dengan yang direncanakan, siswa terlihat sangat aktif dalam diskusi kelas, kemampuan dasar dalam menghitung volume kubus dan balok dengan pendekatan Saintifik dapat meningkatkan kemampuan siswa dan seluruh siswa memahami materi dengan baik. Setelah diberi penjelasan siswa senang belajar dengan pendekatan saintifik dalam peningkatan hasil belajar pada materi volume Kubus dan Balok. Adapun hasil temuan lainnya diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan.

Hasil wawancara

Subjek Pada pelaksanaan wawancara ini dilakukan dengan mengacu pada uji coba tindakan maupun subjek saat wawancara yaitu tiga peserta didik yang meliputi beberapa kategori yang pertama satu orang peserta didik dikategorikan rendah, satu orang peserta didik dikategorikan sedang serta satu orang lagi dikategorikan pintar berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwasanya proses pembelajaran membutuhkan suatu pembaruan sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik maka dari itu seorang pendidik harus mencari solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan penerapan model pembelajaran yang dapat menunjang pelaksanaan proses pembelajaran yang mana model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model role playing, berikut hasil wawancara dari peserta didik tersebut pada penelitian ini adalah.

1. Siswa mudah mengerti tentang materi tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1.
2. Peserta didik pernah mengalami kesulitan dalam belajar materi tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1.
3. Peserta didik belum pernah belajar tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1. dengan pendekatan model role playing.
4. Setelah belajar materi dengan pendekatan model role playing, peserta didik termotivasi dikarenakan saat kegiatan pembelajaran ini mereka mampu menarik kesimpulan pembelajaran.
5. Saat selesai pembahasan materi berdasarkan model pembelajaran role playing anak didik sangat antusias dalam melanjutkan materi lainnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti ditarik kesimpulannya bahwasanya anak didik berkontribusi saat kegiatan pembelajaran yang menggunakan model role playing yang mana model ini melakukan pelaksanaan proses pembelajaran dengan bermain peran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak didik terhadap pembelajaran tema 3 sub tema 1 pembelajaran 1 khususnya, dan bisa diterapkan pada pembelajaran selanjutnya.

Faktor Penghambat penggunaan model pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar Kecamatan Nisam Antara

Penggunaan model *Role Playing* saat kegiatan belajar terdapat faktor penghambat dalam setiap tahapannya sesuai dengan tingkat materi yang diajarkan. Akan terlihat jelas ketika kita mengikuti tahapan demi tahapan yang diperankan oleh siswa dalam menyesuaikan perannya.

Berikut paparan salah satu informan MR selaku guru senior di tempat peneliti melakukan penelitian:

“Dalam penggunaan model pembelajaran, model pembelajaran maupun strategi pembelajaran itu

kadang ya memang faktor penghambat dalam pelaksanaannya. Nah di model pembelajaran ini khususnya faktor penghambatnya ada dari faktor luar atau lingkungan sama faktor internal. Faktor lingkungan misalnya itu ya harus menyesuaikan dengan lingkungan sekitar jika situasi diluar tidak memungkinkan ya jangan pakai model ini karena inikan butuh keseriusan dek, dan juga ini model Role Playing membutuhkan waktu yang lama kadangkala siswa itu jenuh. Dan penghambat internalnya seperti kesiapan siswa sudah memahami apa yang diperankan apa belum. Kadang masih banyak peserta didik yang tidak memahami apa yang diperankan sehingga tidak maksimal dalam penampilan bermain perannya”

Hal ini didasarkan pada pengamatan peneliti terhadap kegiatan belajar di kelas, didapatkan bahwasanya masih banyak peserta didik yang malu-malu pada saat menyampaikan gagasannya di depan kelas. Pendidik selalu memberikan motivasi kepada peserta didik serta meyakini peserta didik untuk berani, yang diperkuat oleh informan lainnya HR:

”Selain itu juga kadang siswa yang malu memerankan perannya masih malu-malu, harus dikasih dorongan atau motivasi terus ya biasa kan masih anak-anak dik, ada juga yang tidak sesuai dengan perannya itu anak-anak yang nakal. Kadang juga pada saat melakukan diskusi pas terakhir hanya beberapa siswa saja yang aktif, karena tidak memahami apa yang perankan dan sering tidak memperhatikan siswa yang lain dalam memainkan perannya”

Hal yang sama juga di utarakan oleh informan YW: “Saya sulit memahami isi dari teks dialog, harus dibaca secara berulang-ulang. Kadang juga saya sudah memahami tapi teman saya tidak memahami terus waktunya sudah habis. Masih dilanjutkan ke pertemuan selanjutnya dan terkadang para siswa yang terlibat dalam permainan ini terkesan tidak sepenuhnya menguasai teks, yang namun mereka mengetahui peran apa yang sedang mereka jalankan”

Saat proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung peserta didik membutuhkan tingkat konsentrasi yang baik dalam mencerna ataupun memahami serta menyelesaikan tugas. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan proses pembelajaran dengan memperhatikan pengelolaan kelas agar dapat terciptanya proses belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik serta mampu menyelesaikan suatu permasalahan ataupun tugas yang diberikan.

Simpulan

Dalam kegiatan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulannya bahwasanya model role playing dapat memberikan dampak baik terhadap pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan terhadap pencapaian belajar peserta didik sekolah dasar negeri di kecamatan Nisam Antara. Apabila menggunakan model role-playing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di kecamatan Nisam Antara, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah role-playing diawali dengan penetapan dan pemilihan tema, membuat naskah, pendidik menyediakan alat dan bahan yang dapat dipergunakan dalam modal ini, memilih dalam penetapan tugas yang diperankan oleh peserta didik, mengulas kembali cerita yang diperankan, menetapkan skenario cerita, berdiskusi dan evaluasi saat proses belajar. Sekalipun seorang peserta didik ditunjuk oleh guru untuk memainkan peran tersebut pertama kali, guru memberikan saran kepada peserta didik untuk mampu berkontribusi saat berlangsungnya kegiatan belajar. Berdasarkan penerapan model role playing maka terdapat adanya peningkatan terhadap pencapaian belajar peserta didik dengan kategori kurang baik 0%, 18% peserta didik mulai mengembangkan kecerdasan intrapersonal, 59% peserta didik berkembang sesuai harapan, dan 23% peserta didik berkembang sangat baik.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82.
- Anggraeni, R. (2022). PERANAN GURU DALAM MANAJEMEN PESERTA DIDIK. *Karimah Tauhid*, 3(1).
- Dewi. (2019). Pengaruh model numbered head together berbantu media audio visual terhadap pemahaman konsep. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(2).
- Elihami. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik.

- MAHAGURU: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 31–42.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen Pembelajaran dalam Kaitannya dengan Peningkatan Kualitas Guru. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 70.
- Hakim, A. R. (2014). Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Membiasakan Akhlak Terpuji Siswa Kelas Vii Mts Fsm Tempurejo Tempuran Paron Ngawi Ta 2013/2014. *E-Journal*, 4(2), 1–14.
- Imam, F. (2020). Penggunaan Metode Total Physical Respon Untuk Melatih Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa. *At-Turost: Journal of Islamic Studies*, 5(3), 248–253.
- Madjid, M. (2023). PELATIHAN PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA INGGRIS DENGAN METODE ROLE - PLAY BAGI SISWA SMP SIT IKHTIAR. *Communnity Development Journal*, 4(6), 13318–13324.
- Moleong, L. J. (2013). Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. In *Bandung : PT. Remaja Rosdakarya*.
- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. (2021). Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–148.
- Octavia. (2020). Model-model pembelajaran. In *Deepublish*.
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 524–532.
- Tanuwijaya, N. S., & Tambunan, W. (2021). Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(02), 80–90. <https://ejournal.uki.ac.id/index.php/jmp%7CDOI:https://doi.org/>
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102.