

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA TEMA 7  
PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN MENGGUNAKAN MODEL ROLE  
PLAYING DI SEKOLAH DASAR NEGERI 179/II  
LEMBAH KUAMANG**

**Rachma Auliyatul Faizah**

Institut Agama Islam Yasni Bungo  
[rachmaauliyatul@gmail.com](mailto:rachmaauliyatul@gmail.com)

**Mubaidillah**

Institut Agama Islam Yasni Bungo  
[Mubaybae@gmail.com](mailto:Mubaybae@gmail.com)

**Opi Teci Darisma Putri**

Institut Agama Islam Yasni Bungo  
[teciopi@gmail.com](mailto:teciopi@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada Tema 7 yang difokuskan peneliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 179/II Lembah Kuamang. Yang mana dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dan rendahnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan model atau metode yang bervariasi sehingga siswa terlihat kurang aktif dan bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari 3 x pertemuan setiap siklusnya dengan menggunakan desain penelitian Kemmis and Taggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi, dan perencanaan ulang. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 179/II Lembah Kuamang yang berjumlah 18 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara tes, observasi dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa yaitu ranah kognitif. Hasil pengamatan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran) pada siklus I menunjukkan nilai rata – rata sebesar 63,61 dengan tingkat keberhasilan 56% atau 10 siswa yang tuntas. Hasil penelitian siklus II menunjukkan nilai rata – rata hasil belajar sebesar 77,78 dengan tingkat keberhasilan 83% atau 15 siswa yang tuntas. Berdasarkan hipotesis tindakan yang dilakukan maka penggunaan model *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan kemampuan menyebutkan unsur – unsur yang terkandung pada teks narasi dengan menggunakan 5W+1H pada siswa kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 179/II Lembah Kuamang.

**Kata kunci:** Role Playing, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia

### Abstract

The type this research is classroom action research that conducted collaboratively between teachers and researchers. This research aims to improve learning outcomes in theme 7, which is focused on the subject of Indonesian Language for fifth grade students of elementary schools number 179/II Lembah Kuamang. Which is motivated by the low student learning outcomes and the low attention of student in participating in Indonesian Language learning. This is because in the learning process the teacher doesn't use varied models or methods so that students look less active and bored when learning activities take place. This research was carried out in 2 cycles using the Kemmis and Taggart research design which consisted of four stages, namely planning, action and observation, reflection, and replanning. The subjects of this research were the fifth grade students of elementary schools number 179/II Lembah Kuamang, totaling 18 students. Data was collected by using of tests, observations, and documentation. The indicator of success in this research is the improvement of student learning outcomes, namely the cognitive domain. The results of learning observations using the *role playing* model in the first cycle showed an average value of 63,61 with a success rate of 56% or 10 students who completed. The results of the second cycle of research showed the average value of learning outcomes was 77,78 with a success rate of 83% or 15 students who completed. Based on the hypothesis of the action taken, the use of *role playing* models can improve the ability to mention the elements contained in narrative texts using 5W+1H for fifth grade students in Indonesian subjects of elementary schools number 179/II Lembah Kuamang.

**Keywords** :Role Playing, Learning Outcomes, Indonesian Language

### PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban Bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>1</sup>

Salah satu pembahasan pada Tema "Peristiwa dalam Kehidupan" dengan Subtema "Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan"

---

<sup>1</sup>Nur Kholis, "Paradigma Pendidikan Islam dalam Undang – Undang SISDIKNAS 2003," dalam Jurnal Kependidikan, vol. II, no. 1, hal. 74-75.

yang menjadi permasalahan dalam Penelitian ini yaitu pada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang terdapat dalam K.I.3 yang berbunyi: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. Sedangkan KD yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia berada dalam KD 3.1 yaitu : Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Dan KD 4.1 yaitu : Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V kenyataan yang terjadi di kelas V Sekolah Dasar Negeri 179/II Lembah Kuamang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan masih rendah. Pada proses pembelajaran guru kurang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi hanya menjelaskan materi menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik terlihat kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung di kelas oleh karena itu hasil belajar siswa rendah. Dari 18 siswa sebanyak 3 siswa atau sebesar 17 % yang tuntas dan 15 siswa atau sebesar 83% yang tidak tuntas.<sup>2</sup>

Menurut Nawawi dalam K.Brahim hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>3</sup> Hasil belajar yang ideal adalah yang mencakup kemampuan siswa dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan.<sup>4</sup> Adapun nilai yang diperoleh siswa dari hasil pra observasi terlihat bahwa nilai hasil belajar siswa kelas V yang mendapat nilai 50 – 60 sebanyak 15

---

<sup>2</sup>Hasil Observasi pada tanggal 12 Februari 2021

<sup>3</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), cet. 1, h. 5.

<sup>4</sup>Dedi Wahyudi dan Nelly Agustin, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Naturalistik Eksistensial Spiritual," *dalam Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 9, no. 1, h. 50.

siswa dengan kategori tidak tuntas sedangkan yang mendapat nilai 63 – 70 sebanyak 3 siswa dengan kategori tuntas.

Hal – hal yang mungkin menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu karena pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V disampaikan dengan menggunakan metode ceramah saja dengan demikian siswa cenderung bosan dalam pembelajaran, tidak ada penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, guru hanya menggunakan buku Lks sebagai buku panduan di sekolah.

Permasalahan tersebut harus dapat segera diatasi mengingat pembelajaran tematik ini berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak dibandingkan dengan pembelajaran konvensional maka pembelajaran tematik lebih menekankan keterlibatan siswa secara aktif baik kognitif maupun skill dalam proses pembelajarannya.<sup>5</sup> Jadi jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka akan mempengaruhi dalam kualitas hasil belajar siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* juga merupakan cara penguasaan bahan – bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi.<sup>6</sup> Dengan menggunakan model pembelajaran ini suasana kelas bisa terlihat lebih hidup dan tidak monoton karena model pembelajaran *Role Playing* ini pada dasarnya adalah permainan.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Hasil Belajar**

#### **a. Definisi Hasil Belajar**

Menurut Arikunto hasil belajar adalah sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan hasil belajar sering digunakan

---

<sup>5</sup>Hilda Karli, " Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia" h. 4

<sup>6</sup>Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*( Jakarta: Kata Pena, 2016), cet. 4, h. 68.

dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam – macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh siswa, misalnya ulangan harian, tugas – tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung. Menurut Jihad dan Haris hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Dengan demikian beberapa pendapat para ahli tentang pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang yang didapat setelah proses belajar yang mencakup beberapa aspek diantaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan yang telah dicapai seseorang dalam belajar.

#### **b. Macam – macam Hasil Belajar**

Macam – macam hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Pemahaman Konsep
- 2) Keterampilan Proses
- 3) Sikap

#### **c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Menurut M. Dalyono yang mempengaruhi hasil belajar menyangkut faktor internal maupun faktor eksternal sebagai berikut:

1. Faktor internal
  - a) Faktor Inteligensi(Kecakapan)
  - b) Faktor Minat dan Motivasi
  - c) Faktor Cara Belajar
2. Faktor Eksternal
  - a) Lingkungan keluarga
  - b) Lingkungan Sekolah

## **2. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **a. Pengertian Bahasa Indonesia**

Bloomfield dalam Pamungkas mengatakan bahwa bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Dalam istilah bahasa Indonesia dikenal bahasa yang baik dan bahasa yang benar. Bahasa yang baik merupakan bahasa yang dipergunakan sesuai dengan situasi dan kondisi.<sup>7</sup>

### **b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Fungsi bahasa Indonesia menurut Santoso sebagai alat komunikasi yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Fungsi informasi
- 2) Fungsi Ekspresi Diri
- 3) Fungsi Adaptasi dan Integrasi
- 4) Fungsi Kontrol Sosial

Adapun Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tertulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

---

<sup>7</sup>Hasan Basri, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang," dalam *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, vol. 1, no. 1, h. 39.

- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.<sup>8</sup>

### **3. Model Pembelajaran *Role Playing***

#### **a. Definisi Model Pembelajaran *Role Playing***

Sandra de Young dalam Hasan dan Nursalam, menyatakan bahwa model *role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama. Dalam model ini siswa diminta untuk bermain suatu drama, secara spontan untuk memperagakan peran – perannya dalam berinteraksi. Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia.<sup>9</sup>

#### **b. Langkah – langkah Model Pembelajaran *Role Playing***

Langkah – langkah penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun serta mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan dalam metode *role playing*.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lebih kurang 5 orang.
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing – masing siswa berada dalam kelompoknya, sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing – masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing – masing kelompok.
- 8) Masing – masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

---

<sup>8</sup>Nur Samsiyah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*, (Jawa Timur: CV.Ae Media Grafika, 2016), cet. 1, h. 3-15.

<sup>9</sup>Andi Kaharuddin dan Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif*, (Sulawesi Selatan: Pustaka Almada, 2020), cet. I, h. 66

- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum, kemudian melakukan evaluasi seperti biasanya dan setelah itu penutup.<sup>10</sup>

**d. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing***

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir – butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

**e. Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing***

- 1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- 4) Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*(Jakarta:Kata Pena,2016), cet. 4, h. 70-71.

<sup>11</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), cet. 1, h. 162-163.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kunandar, PTK merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh Guru atau bersama – sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.<sup>12</sup>Prosedur pelaksanaan PTK ini sesuai dengan prosedur yang telah dikemukakan oleh Kemmis and Taggart. Penelitian ini direncanakan terdiri dari dua siklus dengan masing – masing 3 kali pertemuan setiap siklusnya, dimana setiap siklusnya terdiri dari tahapan – tahapan yaitu perencanaan, pengamatan dan tindakan, refleksi dan perencanaan ulang. Teknik pengumpulan Data diantaranya yaitu tes, observasi, dokumentasi. Instrumen pengumpulan Data yaitu lembaran tes, lembaran observasi dan dokumentasi. Teknik Analisis Data yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dengan berdasarkan rumus – rumus sebagai berikut.

Prosentase tingkat keberhasilan belajar siswa secara perorangan dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \sum \frac{(B \times b)}{S_i} \times 100$$

Keterangan:

B : jumlah soal yang dijawab benar

b : bobot setiap soal

S<sub>i</sub> : skor ideal (skor yang mungkin dicapai jika semua soal dapat dijawab dengan benar)<sup>13</sup>

- 1) Untuk menentukan nilai rata – rata kelas menggunakan rumus sebagai berikut :

---

<sup>12</sup>Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), cet. 2, h. 5.

<sup>13</sup> Lilis Khoirulina, “Media LASERIN dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Penjajahan Belanda di Indonesia,” dalam *Jurnal PINUS*, vol. 3, no. 2, ISSN.2442-9163, h. 88.

$$-\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$-\bar{x}$  = rata - rata kelas

$\sum X$  = jumlah nilai semua siswa

N = jumlah siswa<sup>14</sup>

- 2) Untuk mengetahui ketuntasan belajar maka menggunakan persentase sebagai berikut :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Jumlah siswa tuntas

N = Jumlah siswa<sup>15</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pra Siklus

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di kelas V SDN 179/II Lembah Kuamang yang berjumlah 18 orang siswa pada tema 7 pembelajaran Bahasa Indonesia terlihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Data Awal yang diperoleh bahwa dari 18 siswa hanya terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 63 ke atas, sedangkan sebanyak 15 siswa belum mencapai KKM atau di bawah nilai 63. Dengan demikian melihat hasil belajar siswa peneliti berencana menggunakan model *role playing* (bermain peran) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi penggunaan kata tanya 5W+1H pada teks narasi sejarah yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dikatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu seperti pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya penggunaan model atau metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran, perhatian siswa

---

<sup>14</sup> Umi Habibah, "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui Model Paikem," dalam *Journal of Elementary Education*, ISSN 2252-9047, h. 8-9.

<sup>15</sup> Nurul Hikmah, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Alat Peraga Mistar Bilangan Pada Siswa Kelas IV SDN 005 Samarinda Ulu," dalam *Jurnal Pendas Mahakam*, vol. 1, hal. 81.

masih rendah terlihat bahwa saat pelajaran berlangsung siswa kurang aktif. Pada penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang akan dilakukan dalam 2 siklus dengan masing – masing 3x pertemuan setiap siklusnya.

## **2. Siklus I**

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan pelajaran Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan di kelas V. Pada pertemuan I dilaksanakan pada hari Kamis, 22 April 2021 dengan alokasi waktu 2x30 menit. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri dan rekan peneliti sebagai observer. Pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dipersiapkan peneliti. Pertemuan II dilaksanakan pada hari Jum'at, 23 April 2021 dengan alokasi waktu 2x30 menit. Dan Pertemuan III dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 April 2021 dengan alokasi waktu 2x30 menit.

### **a. Perencanaan**

Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini antara lain :

#### **1. Penyusunan Materi Pembelajaran**

Peneliti melakukan penyusunan materi untuk siklus I pertemuan I, II, dan III. Materi yang akan dipelajari adalah Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dengan materi pokoknya yaitu “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” dengan KD Bahasa Indonesia 3.1 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan menggunakan aspek, apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

#### **2. Penyusunan RPP**

Peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai pedoman dalam berlangsungnya proses belajar mengajar dengan konsultasi dengan guru dan menyesuaikan dengan silabus agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

#### **3. Penyusunan Skenario Bermain Peran**

Peneliti melakukan persiapan penyusunan skenario yang akan ditampilkan pada pertemuan II dan III yang berjudul Peristiwa Pembacaan

Teks Proklamasi Kemerdekaan dan Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi.

#### **4. Pembentukan Kelompok Bermain Peran**

Pembentukan kelompok berdasarkan pada keragaman tingkat pengetahuan peserta didik. Kemudian guru memberikan waktu untuk mempelajari skenario yang telah dibagi bersama kelompoknya di rumah. Pada pertemuan I - II bermain peran dengan judul Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan dan pada pertemuan III dengan judul Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi.

##### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri dan rekan peneliti sebagai observer. Dengan materi "Proklamasi Kemerdekaan Indonesia" menggunakan model bermain peran menunjukkan perbedaan dengan pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung sebelumnya hal ini karena belum pernah menggunakan model *role playing* dan membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar.

Pada observasi siklus I hasil presentase dari 18 siswa kelas V kategori hasil belajar mengalami peningkatan dari pra siklus yaitu 17% dengan kategori tuntas menjadi 44% dengan kategori tuntas. Meskipun hasil belajar siswa belum tercapai seluruhnya, namun hasil belajar pada *test* siklus I mengalami kenaikan. Walaupun hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan pada siklus I, namun masih belum mencapai target indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti yaitu sebesar 75%. Untuk itu peneliti akan memperbaiki tingkat ketuntasan hasil belajar yang dialami siswa pada siklus I dengan melakukan tindakan pada Siklus II.

##### **c. Refleksi**

Masih terjadi beberapa kendala pada siklus I sehingga menyebabkan belum berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan yang difokuskan pada pelajaran bahasa indonesia di kelas V SDN 179/II Lembah Kuamang. Jadi, berdasarkan hasil belajar dari Siklus I maka dapat ditarik suatu kesimpulan pada tabel

berikut ini dan juga tindakan yang akan diberikan pada siklus II yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.5**

**Refleksi Siklus I dan Saran Perbaikan Siklus I**

<b>No</b>	<b>Refleksi</b>	<b>Tindakan yang akan diberikan</b>
1	Siswa belum terbiasa menerapkan model <i>role playing</i> (bermain peran) sehingga saat pementasan drama masih banyak siswa yang mengobrol dengan teman kelompok mereka.	Guru lebih membimbing dan menekankan kepada siswa agar memahami pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model <i>role playing</i> (bermain peran).
2	Siswa masih banyak yang ribut saat kegiatan diskusi untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa(LKS).	Guru lebih memperhatikan siswa agar kegiatan diskusi berjalan dengan baik dan tertib.
3	Siswa yang melakonkan drama masih cenderung malu – malu dan kurang percaya diri dan juga mempresentasikan hasil diskusinya belum baik.	Guru lebih memberikan pujian dan penghargaan( <i>reward</i> ) pada siswa agar mereka termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik lagi dan mencapai KKM yang telah ditentukan.

**3. Siklus II**

**a. Perencanaan**

Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini antara lain :

**1. Penyusunan Materi Pembelajaran**

Peneliti melakukan penyusunan materi untuk siklus I pertemuan I, II, dan III. Materi yang akan dipelajari adalah Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dengan materi pokoknya yaitu “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” dengan KD Bahasa Indonesia 3.1 menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulisan menggunakan aspek, apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

## **2. Penyusunan RPP**

Peneliti menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai pedoman dalam berlangsungnya proses belajar mengajar dengan konsultasi dengan guru dan menyesuaikan dengan silabus agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

## **3. Penyusunan Skenario Bermain Peran**

Peneliti melakukan persiapan penyusunan skenario yang akan ditampilkan pada pertemuan II dan III yang berjudul Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan dan Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi.

## **4. Pembentukan Kelompok Bermain Peran**

Pembentukan kelompok berdasarkan pada keragaman tingkat pengetahuan peserta didik. Kemudian guru memberikan waktu untuk mempelajari skenario yang telah dibagi bersama kelompoknya di rumah. Pada pertemuan I - II bermain peran dengan judul Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi Kemerdekaan dan pada pertemuan III dengan judul Peristiwa Menjelang dan Sesudah Pembacaan Teks Proklamasi.

### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti sendiri dan rekan peneliti sebagai observer. Dengan materi “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” menggunakan model bermain peran menunjukkan perbedaan dengan pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung sebelumnya hal ini karena belum pernah menggunakan model role playing dan membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar.

Pada observasi siklus II hasil presentase dari 18 siswa kelas V kategori hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 44% dengan kategori tuntas menjadi 83% dengan kategori tuntas. Dan indikator keberhasilan

yang diharapkan peneliti yaitu sebesar 75% sehingga pada siklus II dapat dikatakan berhasil.

### **c. Refleksi**

Melihat hasil tes pada siklus II terjadinya peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari tabel 4.6 di atas terdapat 15 siswa dengan presentase 83% yang dinyatakan tuntas dan 3 siswa dengan presentase 17% yang dinyatakan tidak tuntas dengan rata – rata nilai 77,78. Karena presentase ketuntasan siswa sudah melebihi target yang ditentukan dalam indikator keberhasilan tindakan maka tindakan dihentikan sampai siklus II.

## **PEMBAHASAN**

Hasil observasi sebelum tindakan yang dilakukan di kelas V SDN 179/II Lembah Kuamang, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, hal ini disebabkan penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah sehingga perhatian siswa rendah dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran sebelum tindakan menunjukkan bahwa siswa kurang aktif, sibuk ngobrol dengan teman sebangku, siswa juga nampak bosan karena pembelajaran yang dilakukan guru tidak menunjukkan proses pembelajaran aktif, sehingga nilai rata – rata yang didapatkan siswa sebelum adalah 50,56. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 63 sebanyak 3 orang siswa dengan presentase 17%, sedangkan yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 15 orang siswa dengan presentase 83%. Adanya perbedaan yang cukup signifikan antara jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas menjadi masalah yang harus segera diatasi. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dalam proses pembelajaran, maka diperlukan model pembelajaran yang cocok, untuk itu peneliti mencoba mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran).

Pada siklus I siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 10 orang siswa dengan presentase 56%, sedangkan siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau siswa yang

memperoleh nilai dibawah angka 63 sebanyak 8 orang siswa dengan presentase 44%. Pada siklus I masih terjadi beberapa kendala dalam pembelajaran seperti siswa belum terbiasa menggunakan model *role playing* (bermain peran) sehingga saat pementasan drama sebagian besar siswa asik ngobrol dengan teman, pada saat kegiatan diskusi masih banyak siswa yang ribut dan asik sendiri, dan juga dalam penyampaian hasil diskusi siswa kurang percaya diri.

Pada siklus II siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 63 sebanyak 15 orang siswa dengan presentase 83%, sedangkan siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 3 orang siswa dengan presentase 17%. Dengan demikian karena hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai hasil yang diharapkan, maka peneliti memutuskan untuk mengakhiri penelitian tindakan kelas ini sampai pada siklus II saja.

Adapun perbandingan hasil belajar siswa dari Pra Observasi, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.8**

**Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

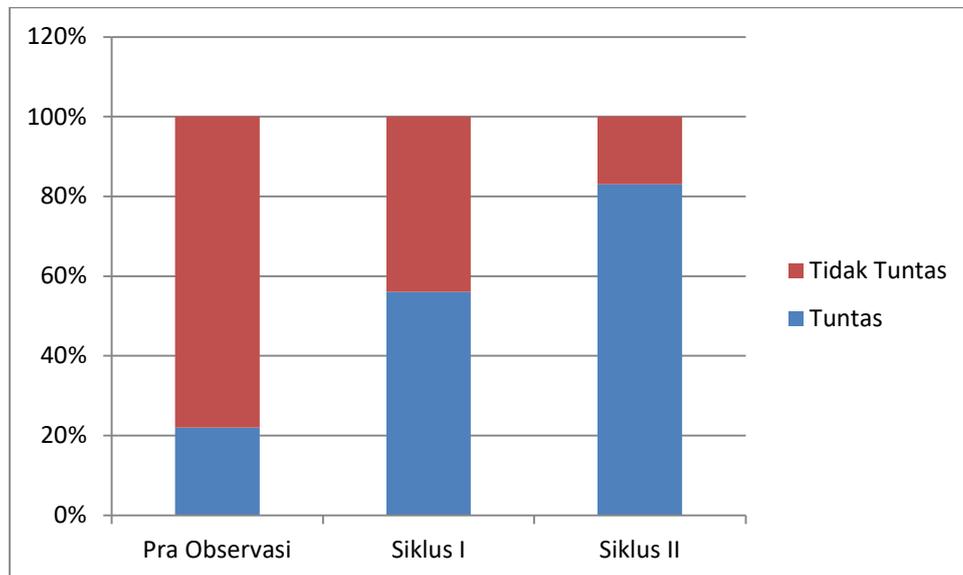
<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Pra Observasi</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
1	AS	65	80	100
2	AA	40	50	60
3	DMR	45	70	70
4	FDR	60	60	60
5	FAW	70	80	100
6	MAAS	50	65	80
7	MBF	40	50	75

8	MDK	50	50	60
9	MAF	70	80	100
10	MA	50	55	75
11	RZM	40	50	70
12	RAF	50	70	85
13	SAA	45	70	80
14	SAAN	50	70	90
15	SOS	45	70	80
16	TLA	50	50	70
17	WPL	40	55	70
18	WL	50	70	75
	<b>Jumlah</b>	<b>910</b>	<b>1.145</b>	<b>1.400</b>
	<b>Rata - rata</b>	<b>50,56</b>	<b>63,61</b>	<b>77,78</b>
	<b>Presentase Ketuntasan</b>	<b>17%</b>	<b>56%</b>	<b>83%</b>

Perbandingan hasil belajar siswa dari Pra Observasi, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

**Gambar 4.1**

**Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar**



Setelah melihat rekapitulasi ketuntasan hasil belajar siswa di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 179/II Lembah Kuamang telah mencapai presentase ketuntasan sebesar 83% dengan demikian sudah mencapai target yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu sebesar 75%. Sehingga peneliti sekaligus sebagai guru tidak akan melakukan tindakan pada siklus berikutnya, karena telah terlihat jelas bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 179/II Lembah Kuamang yang diperoleh meningkat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan pada hasil belajar Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan yang difokuskan pada pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan model *role playing* (bermain peran). Terlihat pada hasil pra observasi siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 17%, sedangkan pada saat dilakukan *test* pada Siklus I meningkat menjadi 10 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan sebesar 56%, dan setelah dilakukan tindakan perbaikan pada

Siklus II ternyata hasil nilai *test* pada Siklus II meningkat mencapai 15 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 83%. Artinya hasil belajar siswa telah melebihi target indikator keberhasilan sebesar 75% yang telah ditetapkan. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan model *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 179/II Lembah Kuamang pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan yang difokuskan pada pelajaran Bahasa Indonesia.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), cet. 1.
- Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014, cet. 1.
- Dedi Wahyudi dan Nelly Agustin, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Naturalistik Eksistensial Spiritual," *dalam Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 9, no. 1.
- Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), cet. 2.
- Hasan Basri, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kuala Kecamatan Tambang," *dalam Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, vol. 1, no. 1.
- Hilda Karli, "Penerapan Pembelajaran Tematik SD Di Indonesia".
- Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran* Jakarta: Kata Pena, 2016, cet. 4.
- Lilis Khoirulina, "Media LASERIN dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Penjajahan Belanda di Indonesia," *dalam Jurnal PINUS*, vol. 3, no. 2, ISSN.2442-9163.
- Nur Kholis, "Paradigma Pendidikan Islam dalam Undang – Undang SISDIKNAS 2003," *dalam Jurnal Kependidikan*, vol. II, no. 1.

Nur Samsiyah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi, Jawa Timur*: CV.Ae Media Grafika, 2016, cet. 1.

Nurul Hikmah, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Alat Peraga Mistar Bilangan Pada Siswa Kelas IV SDN 005 Samarinda Ulu,” dalam *Jurnal Pendas Mahakam*, vol. 1.

Umi Habibah, “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui Model Paikem,” dalam *Journal of Elementary Education*, ISSN 2252-9047.