

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 6 SUBTEMA 1 AKU DAN CITA-CITAKU MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* DI KELAS IV SDN 200507 PADANGSIDIMPUAN

Oleh :

Misna Arwani^{1*}, Samakmur², Sartika Rati Asmara Nasution³, Eko Sucahyo⁴

^{1*,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Bahasa
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial dan Bahasa
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: misnaarwani21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tema 6 cita citaku subtema 1 aku dan cita citaku melalui model pembelajaran *active learning* pada kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan, dan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada tema 6 subtema 1 aku dan cita citaku meningkatkan hasil belajar pada kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pembelajaran tema 6 subtema 1 aku dan cita citaku pada kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat terbukti peningkatan observasi aktivitas guru pada Siklus I memperoleh skor akhir pembelajaran adalah 66 dengan kriteria “cukup” menjadi dengan 85 dengan kriteria “tinggi” pada Siklus II. Begitu pun dengan hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I memperoleh skor akhir pembelajaran pembelajaran 68 dengan kriteria “cukup” menjadi 77 dengan kriteria “tinggi” pada Siklus II. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada tema 6 sub tema 1 aku dan cita citaku di kelas IV SDN 20057 Padangsidimpuan mengalami peningkatan hasil belajar terbukti dari Siklus I mendapatkan nilai rata rata kelas 70% dengan kriteria ”cukup” dan untuk persentase yang tuntas belajar sebanyak 17 orang atau 39,53% dan tidak tuntas sebanyak 26 orang atau 60,46% dari 43 siswa meningkatkan pada Siklus II pembelajaran subtema aku dan cita citaku rata rata kelas 80% kriteria “tinggi” dan untuk persentase yang tuntas belajar 88,37 atau sebanyak 38 orang dan yang tidak tuntas 11,62% atau sebanyak 5 orang. Hal tersebut sudah mencapai target yang peneliti tetapkan dengan kriteria tingkat keberhasilan siswa 86-90 sudah termasuk kategori ‘Sangat Tinggi’ pada siklus II.

Kata kunci: Hasil Belajar, Role Playing

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dimana terjadi proses belajar dan pembelajaran yang terjadi tidak hanya satu arah melainkan dua arah atau lebih, yang mengakibatkan sebuah perubahan pola pikir yang tercermin dari tingkah laku yang baik, cara pandang yang luas dan berwawasan luas tanpa melakukan moral dan akhlak yang mulia, yang memberikan manfaat bagi masyarakat luas.

Pembelajaran yang seharusnya di ciptakan guru ialah pembelajaran yang menjadikan siswa menjadi aktif, kreatif, dan efektif dalam suasana yang hangat dan menyenangkan, sehingga kreativitas dapat terwujud dengan baik. Pembelajaran yang memberikan ruang pada semua elemen dalam pendidikan. Semua bisa menjadi guru dan semua bisa jadi siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 6 Desember 2021 dan tanggal 26 Februari 2022 diperoleh data tentang hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan

Kelas	KKM	TUNTAS	Jumlah Siswa	Persentase (%)
IV	75	Belum tuntas	31	72,09%
	75	Tuntas	12	27,90%
Jumlah			43	100%

Sumber : Siswa Kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan

Berdasarkan hasil ulangan tersebut 72,09% atau 31 siswa dari 43 siswa dinyatakan belum tuntas dalam belajarnya dan hanya 12 siswa saja yang nilainya mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan disekolah yaitu 75.

Berdasarkan data pada tabel 1 nampak banyak siswa yang belum tuntas hasil belajarnya. Rendahnya hasil belajar merupakan wujud dari berbagai masalah yang muncul dari kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan observasi di awal di SDN 200507 Padangsidimpuan. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya nilai pada tema 6 subtema 1 Aku dan cita-citaku di kelas IV yaitu siswa tidak berkonsentrasi pada proses pembelajaran, siswa sering bermain sendiri dan tidak memperhatikan guru pada saat menerangkan, kurangnya antusias siswa selama proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang monoton sehingga membuat siswa mudah bosan, kurangnya kreativitas guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat, pengalaman belajar siswa yang kurang mendukung terciptanya kemauan belajar siswa, banyak siswa yang belum tuntas hasil belajarnya.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pendidikan yang di tetapkan maka guru dalam pembelajaran harus berupaya mencari alternatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik

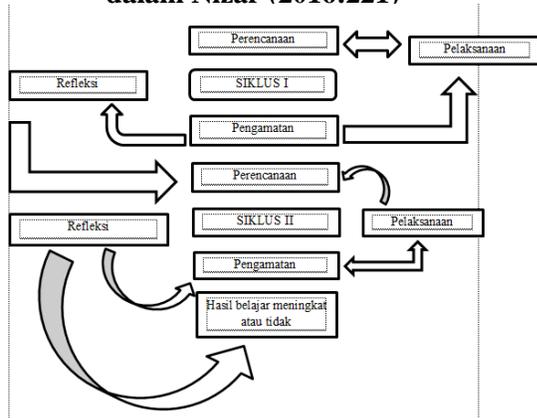
sehingga siswa termotivasi untuk belajar yang maksimal dalam pembelajaran. Berbagai upaya tersebut seperti memberikan penghargaan kepada siswa dan memberikan hukuman kepada siswa yang melanggar tata tertib sekolah, dan memberikan tunjangan bagi guru agar lebih giat dalam mengajar kepada siswa. Perancangan model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan mampu menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga dalam belajar siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Dengan demikian berdasarkan uraian masalah di atas penulisan merasa terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan hasil belajar siswa Tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku dengan menggunakan model *Role Playing*. Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana (Tarigan 2016 : 104). Dimana model *Role Playing* menanamkan sikap kerja sama antara satu dengan yang lain, belajar bertanggung jawab serta melatih komunikasi yang baik anatara siswa yang satu dengan yang lain. Sehingga akan terlihat potensi dari setiap siswa dan guru dapat belajar memahami karakter dari setiap siswa tersebut.

Berdasarkan masalah diatas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tema 6 Subtema 1 Aku dan Cita-Citaku Dengan Model *Role Playing* di kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah lembar observasi dan tes. Alur Penelitian.

Bagan 2. Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Nizar (2016:221)



dilakukan dengan tahap sebagai berikut:

Menghitung nilai rata-rata siswa, dirumuskan dengan :

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

Keterangan

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: Jumlah siswa

Menghitung penilaian untuk tingkat penugasan belajar siswa terhadap materi belajar, dengan rumus (Satori, dkk, 2007: 251)
:Tingkat Penguasaan =

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah keseluruhan jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100\%$$

Menghitung persentase ketuntasan belajar siswa (Aqib, 2016: 41)

Berdasarkan rumus tersebut, peneliti memberikan patokan persentase keberhasilan siswa secara klasikal adalah sebesar 75%. Apabila ketuntasan belajar di dalam kelas sudah mencapai 75%. Maka keberhasilan belajar sudah tercapai. Akan tetapi apabila ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum mencapai 75%, maka keberhasilan

belajar siswa belum tercapai. Hal inilah yang menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus selanjutnya. Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa yaitu (Aqib, 2016: 41) :

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Interval	Keterangan
86 – 100	Sangat Tinggi
71 – 85	Tinggi
56 – 70	Cukup
41 – 55	Rendah
< 40	Sangat Rendah

Sedangkan untuk mengetahui nilai akhir aktivitas guru dan siswa, dapat di gunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keseluruhan nilai yang diperoleh siswa akan di golongkan sesuai dengan rentangnya berdasarkan pemerolehan hasil penilaian yang di dapat siswa selama proses pembelajaran dalam penelitian. Data yang dikumpulkan pada hasil penelitian berdasarkan setiap pelaksanaan PTK yang di analisis dengan menggunakan teknik penilaian untuk melihat setiap perubahan yang terjadi selama berlangsungnya proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian Siklus I

Hasil belajar penelitian diperoleh dengan menggunakan tes pada akhir Siklus I. Penelitian memperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut:

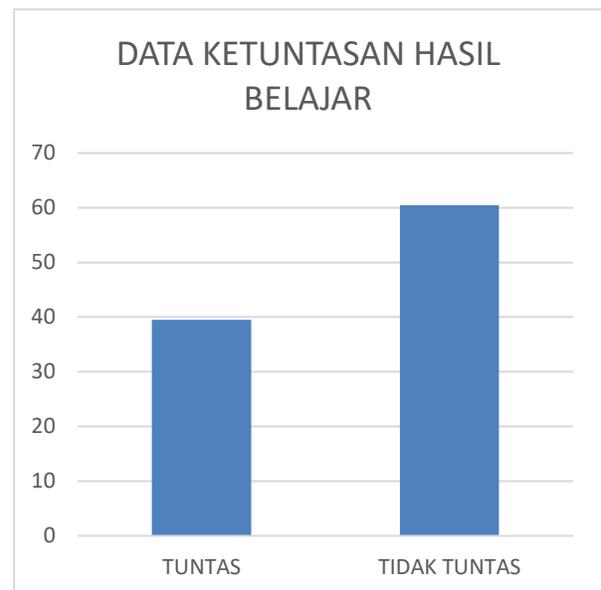
Tabel 2. Data Siswa Setelah Menggunakan Model Role Playing

No.	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas
1.	ARR	80	√	
2	AFH	70		√
3	ANP	70		√

4	ARH	90	√	
5.	ARFH	70		√
6.	ASP	60		√
7.	APA	80	√	
8.	ADP	60		√
9.	AHS	80	√	
10.	AMH	90	√	
11.	ATH	80	√	
12.	CK	50		√
13.	DRH	80	√	
14.	FHR	70		√
15.	GNR	80	√	
16.	HH	50		√
17.	HMAS	60		√
18.	HRH	80	√	
19.	HSN	70		√
20.	HN	70		√
21.	IAL	80	√	
22.	KP	60		√
23.	MFH	70		√
24.	MRAB	90	√	
25.	MZS	70		√
26.	NSH	80	√	
27.	NFRH	90	√	
28.	NAT	60		√
29.	N	50		√
30	NIN	90	√	
31.	PD	80	√	
32.	RHH	60		√
33.	RA	50		√
34.	RN	70		√
35.	RAMG	60		√
36.	RA	70		√
37.	SA	60		√
38.	SRH	70		√
39.	UFH	80	√	
40.	YN	70		√
41.	ABS	60		√
42.	FA	80	√	
43.	PYG	40		√
Jumlah Keseluruhan		3.010		
Rata – rata Nilai Siswa		70		

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Subtema Aku dan Cita Citaku

No.	KKM	Keterangan	Jumlah siswa	Persentase	Rata rata
1.	75	Tuntas	17	39,53 %	70
2.	75	Tidak Tuntas	26	60,46 %	
			43	100%	



Grafik 1. Daftar Ketuntasan Hasil Belajar

Berdasarkan tabel di atas, dapat terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pembelajaran subtema aku dan cita citaku yang tuntas sebanyak 17 orang dengan persentase sebanyak 39,53% dan yang tidak tuntas sebanyak 26 orang dengan persentase sebanyak 60,46% dengan nilai rata rata 70.

1. Hasil Penelitian Siklus II

Hasil belajar penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes pada akhir Siklus II. Peneliti memperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 4. Data Siswa Setelah Menggunakan Model Role Playing

No.	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak tuntas
1.	ARR	90	√	
2.	AFH	80	√	
3.	ANP	80	√	
4.	ARH	100	√	
5.	ARFH	80	√	
6.	ASP	80	√	
7.	APA	80	√	
8.	ADP	80	√	
9.	AHS	90	√	
10.	AMH	100	√	
11.	ATH	80	√	
12.	CK	80	√	
13.	DRH	80	√	
14.	FHR	80	√	
15.	GNR	90	√	
16.	HH	70		√
17.	HMAS	80	√	
18.	HRH	90	√	
19.	HSN	80	√	
20.	HN	80	√	
21.	IAL	80	√	
22.	KP	80	√	
23.	MFH	80	√	
24.	MRAB	90	√	
25.	MZS	80	√	
26.	NSH	90	√	
27.	NFRH	100	√	
28.	NAT	80	√	

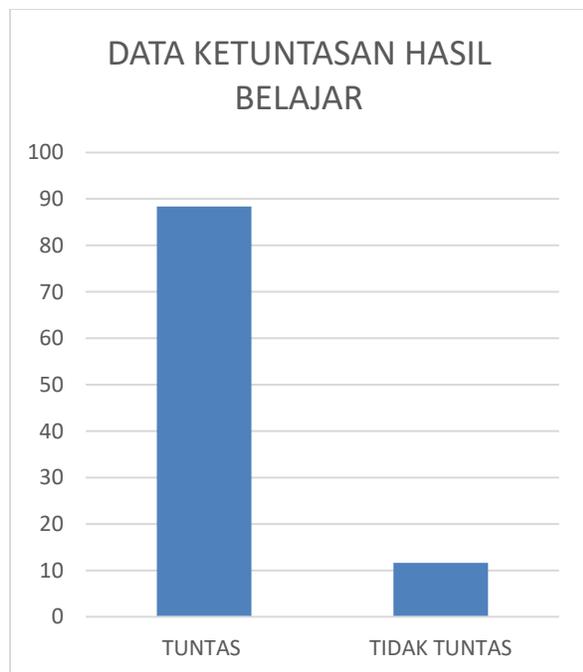
29.	N	70		√
30.	NIN	100	√	
31.	PD	80	√	
32.	RHH	80	√	
33.	RA	70		√
34.	RN	80	√	
35.	RAMG	80	√	
36.	RA	80	√	
37.	SA	70		√
38.	SRH	70		√
39.	UFH	80	√	
40.	YN	80	√	
41.	ABS	80	√	
42.	FA	80	√	
43.	PYG	80	√	
Jumlah Keseluruhan		3.440		
Rata – rata Nilai Siswa		80		

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Subtema Aku dan Cita Citaku

No.	KKM	Keterangan	Jumlah siswa	Persentase	Rata rata
1.	75	Tuntas	38	88,37%	80
2.	75	Tidak Tuntas	5	11,62%	
			43	99,99%	

Tabel 6. Aktivitas Guru Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No.	Tahap	Jumlah skor tiap pertemuan		Kriteria pertemuan	
		I	II	I	II
1.	Siklus I	66	85	Cukup	Tinggi
2.	Siklus II	76	90	Tinggi	Sangat tinggi

**Grafik 2. Data Ketuntasan Hasil Belajar**

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas guru (peneliti) dalam pelaksanaan pembelajaran Siklus I, jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan I 66 dengan kriteria “cukup”, pertemuan II 85 dengan kriteria “tinggi”. Dan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas guru (peneliti) dalam melaksanakan Siklus II, jumlah skor yang

diperoleh pertemuan I 76 dengan kriteria “tinggi”, pertemuan II 90 dengan kriteria “sangat tinggi”.

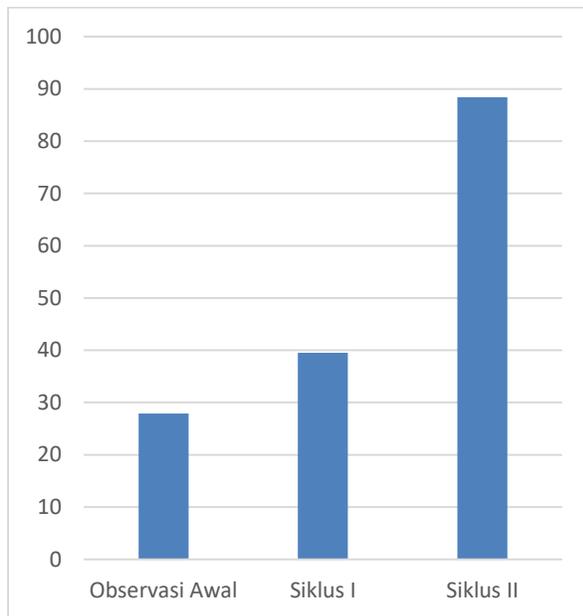
Tabel 7. Aktivitas Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No.	Tahap	Jumlah skor tiap pertemuan		Kriteria pertemuan	
		I	II	I	II
1.	Siklus I	68	77	Cukup	Tinggi
2.	Siklus II	72	86	Tinggi	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas siswa dalam pelaksanaan Siklus I, jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan pertama 68 dengan kriteria “cukup”, dan pertemuan kedua 77 dengan kriteria “tinggi”. Pada pelaksanaan Siklus II, jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan I 72 dengan kriteria “tinggi”, dan pertemuan II 86 dengan kriteria “sangat tinggi”.

Tabel 8. Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Subtema 1 Aku Dan Cita Citaku Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

No.	Tahap	Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Observasi Awal	12	27,90	31	72,09
2.	Siklus I	17	39,53	26	60,46
3.	Siklus II	38	88,37	5	11,62



Grafik 3. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa subtema 1 aku dan cita citaku menggunakan model *role playing*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta selama proses perbaikan pembelajaran tema 6 subtema 1 aku dan cita citaku pada siswa kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan semester genap dari observasi awal, kemudian dilanjutkan tindakan perbaikan Siklus I, kemudian dilanjutkan ke Siklus II setelah refleksi dan Siklus I dapat ditarik kesimpulan:

1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pembelajaran tema 6 subtema 1 aku dan cita citaku pada kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat terbukti peningkatan

observasi aktivitas guru pada Siklus I memperoleh skor akhir pembelajaran adalah 85 dengan kriteria “tinggi” menjadi 90 dengan kriteria “sangat tinggi” pada Siklus II. Begitu juga dengan hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus I memperoleh skor akhir 77 dengan kriteria “tinggi” menjadi 86 dengan kriteria “sangat tinggi” pada Siklus II.

2. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada tema 6 subtema 1 aku dan cita citaku di kelas IV SDN 200507 Padangsidimpuan mengalami peningkatan hasil belajar terbukti dari Siklus I mendapatkan nilai rata-rata 70% dengan kategori “cukup” dan untuk persentase yang tuntas belajar sebanyak 17 orang atau 39,53% dan tidak tuntas sebanyak 26 orang atau 60,46% dari 43 siswa meningkat pada Siklus II pembelajaran subtema 1 aku dan cita citaku rata-rata 80% dengan kriteria “tinggi” dan untuk persentase yang tuntas belajar 88,37% atau sebanyak 38 orang dan yang tidak tuntas 11,62% atau sebanyak 5 orang. Hal tersebut sudah mencapai target yang peneliti tetapkan dengan kriteria keberhasilan siswa 86-100 sudah termasuk kriteria “Sangat Tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA

- Tarigan, A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan UKUI. Volume. 5. Nomor. 3.
- Aqib, Zainal. 2016. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: Yrama Widya.