



# Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Di Kelas II Sdn 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci

Ari Afrianto<sup>1\*</sup>, Ade Marlia<sup>2</sup>, Rosma Diana<sup>3</sup>, Dian Sarmita<sup>4</sup>, Rosi Satria Ardi<sup>5</sup>

<sup>1</sup> PGSD, STKIP Widyaswara Indonesia, <sup>2</sup> PGSD, STKIP Widyaswara Indonesia

<sup>3</sup> PGSD, STKIP Widyaswara Indonesia, <sup>4</sup> PGSD, STKIP Widyaswara Indonesia

<sup>5</sup> PGSD, STKIP Widyaswara Indonesia

<sup>1\*</sup> [ariafrianto4656@gmail.com](mailto:ariafrianto4656@gmail.com), <sup>2</sup> [Ademarlia22@guru.ssd.belajar.id](mailto:Ademarlia22@guru.ssd.belajar.id), <sup>3</sup> [rosmadiana2014@gmail.com](mailto:rosmadiana2014@gmail.com),

<sup>4</sup> [sarmitadian85@email.com](mailto:sarmitadian85@email.com), <sup>5</sup> [rosisatriardi@gmail.com](mailto:rosisatriardi@gmail.com)

## Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa kondisi awal dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan persentase ketuntasan sebesar 33% dan yang belum tuntas 77%. Dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada siswa kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik yang peneliti lakukan dari tanggal 22 Juli 2024 s/d 2 Agustus 2024 dalam 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penilaian hasil belajar siswa pada kondisi awal mata pelajaran Bahasa Indonesia memperoleh persentase 33% pada siklus I memperoleh persentase sebesar 36,6% karena tingkat keberhasilan siswa belum mencapai keberhasilan maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II di peroleh 86,6%, maka terjadi peningkatan 50%. Pada observasi aktivitas guru siklus I mendapatkan persentase sebesar 50%, siklus II mendapatkan persentase 88%, terjadi peningkatan 38%. Pada observasi siswa siklus I mendapatkan persentase 55%, siklus II mendapatkan persentase 70,67%, terjadi peningkatan sebesar 15,67%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa penggunaan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik.

**Kata Kunci:** *Role Playing*, Hasil Belajar Bahasa Indonesia.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan juga dapat mewarnai pola kehidupan manusia sesuai dengan tujuan pendidikan yang diberikan. Melalui pendidikan kemajuan yang di cita-citakan suatu bangsa dapat direalisasikan. Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 negara republik Indonesia dinyatakan bahwa salah satu tujuan negara republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk itu setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan tanpa memandang status sosial, ras, agama, dan gender. Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia siswa dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa yang dihadapi seorang guru.

Belajar adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau perilaku baru melalui pengalaman, studi, atau instruksi. Ini melibatkan penerimaan, proses, dan penyimpanan informasi. Belajar bisa terjadi melalui berbagai cara, seperti membaca, berdiskusi, praktik, atau pengalaman langsung. Tujuan utama belajar adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan individu dalam berbagai aspek kehidupan.

Pemahaman dan kemampuan individu dalam belajar dituntut oleh sebuah aturan yang biasa disebut dengan kurikulum. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis serta menghargai karya cipta Bangsa Indonesia. Ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia SD terdiri atas aspek mendengarkan (menyimak lisan), berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada bagaimana siswa belajar dan bagaimana mereka belajar bahasa. Pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan berbahasa yang bermakna, fungsional dan otentik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan dimungkinkan maupun tulisan. Siswa untuk memperoleh kemampuan berbahasanya dari bertanya, menjawab, menyanggah, dan beradu argumen dengan orang lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Pendidikan Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Bahasa Indonesia bagi sebagian besar masyarakat Indonesia diperoleh dengan dua cara, yaitu pemerolehan secara formal dan non formal. Secara formal, Bahasa Indonesia diperoleh melalui lembaga formal, yakni lembaga pendidikan, sedangkan secara non formal diperoleh melalui membaca buku, koran, majalah, menonton TV, mendengarkan siaran radio, bergaul dengan masyarakat pemakai Bahasa Indonesia dan sebagainya. Bahasa Indonesia di sekolah digunakan sebagai bahasa pengantar sejak SD sampai perguruan tinggi.

Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan Indonesia, mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan di setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, bahkan sampai tingkat pendidikan perguruan tinggi masih terdapat pendidikan Bahasa Indonesia dalam kondisi demikian peran guru adalah memegang peranan yang sangat penting karena guru adalah pengantar, pemberi ilmu kepada siswa. Kemampuan guru dalam membuat siswa untuk mencapai hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang baik adalah merupakan kemampuan atau profesionalisme guru dalam membimbing, mengarahkan dan menuntun siswa untuk mampu berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Salah satu upaya peningkatan profesionalisme guru dapat dilakukan dengan cara melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci dengan wali kelas II, yaitu Ibu Yulia S.Pd. pada hari Senin tanggal 11 Maret 2024 ditemukan guru kurang menggunakan model dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih kurang efektif sehingga siswa belum mampu mengungkapkan perasaannya. Guru berfokus pada buku dan menggunakan metode ceramah sehingga siswa juga tidak aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci. Rendahnya hasil belajar tersebut bisa dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Nilai Harian Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II Tema 1 Subtema 2 SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024**

No.	Kode Siswa	KKTP	Nilai Bahasa Indonesia	Keterangan
1.	AZ	70	65	Belum Tuntas
2.	AY	70	75	Tuntas
3.	AD	70	65	Belum Tuntas
4.	AU	70	50	Belum Tuntas
5.	AZ	70	70	Tuntas
6.	AK	70	60	Belum Tuntas
7.	AS	70	65	Belum Tuntas
8.	GE	70	60	Belum Tuntas
9.	KN	70	75	Tuntas
10.	MGA	70	75	Tuntas
11.	MBA	70	65	Belum Tuntas
12.	OA	70	60	Belum Tuntas
13.	RA	70	75	Tuntas
14.	REA	70	60	Belum Tuntas
15.	HH	70	60	Belum Tuntas
<b>Jumlah</b>			<b>980</b>	
<b>Rata-rata</b>			<b>65,33</b>	
<b>Persentase Ketuntasan</b>				
<b>Tuntas</b>			<b>5</b>	<b>33%</b>
<b>Belum Tuntas</b>			<b>10</b>	<b>67%</b>

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dipahami bahwa masih ada siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKTP), yaitu 70. Dari 15 orang siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mencapai ketuntasan sebanyak 5 orang dengan presentase 33% dan belum tuntas 10 orang dengan presentase 67%. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka penulis tertarik menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dengan penggunaan

model ini penulis berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini dapat membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran dan dapat memperbaiki cara guru mengajar dan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu kemampuan siswa dalam menguasai materi di kelas adalah dengan penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe role playing*. Pembelajaran *kooperatif tipe role playing* bertujuan agar siswa memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tingkat kesulitan materi yang diberikan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Usman dan Linda (2018: 96) yang mengatakan model pembelajaran *role playing* terbukti lebih baik dari pada pembelajaran biasa atau yang disebut dengan pembelajaran konvensional (ceramah, tanya jawab, dan penugasan).

Model pembelajaran *kooperatif tipe role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa, sehingga terciptalah pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Octavia (2020: 63) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

## METODE

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan karena ingin memperbaiki atau peningkatan hasil pembelajaran pada suatu kelas. Penelitian yang peneliti pakai adalah menurut Arikunto, dkk. (2017: 42) dengan alur PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci.

### Subjek Penelitian

Subjek dari PTK ini yaitu siswa kelas II SDN15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci. Dengan jumlah siswa 10 orang, yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang Perempuan.

### Waktu Penelitian

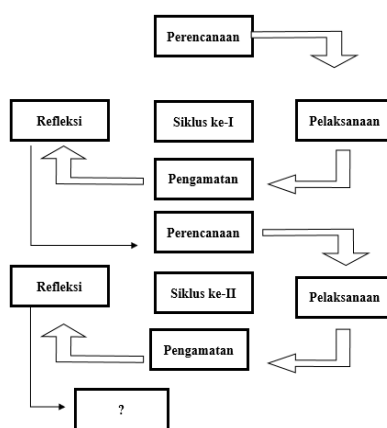
Siklus 1 pertemuan 1 Senin 22 Juli 2024, pertemuan 2 Rabu 24 Juli 2024, pertemuan 3 Jumat 26 Juli 2024 Siklus 2 pertemuan 1 Senin 29 Juli 2024, pertemuan 2 Rabu 31 Juli 2024, pertemuan 3 Jumat 2 Agustus 2024.

### Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Lembar tes yang digunakan penulis adalah pilihan ganda. Lembar observasi adalah instrumen yang dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa, dengan cara mengceklis (√) pada kolom yang tersedia. Observasi dilakukan untuk mengamati proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung dan Dokumentasi Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes, Non tes atau berupa observasi serta Dokumentasi yang digunakan sebagai alat pendukung.

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penulis melaksanakan penelitian ini dengan menggunakan teknik menurut Arikunto, dkk. (2017: 42) proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara bertahap dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan, dalam kegiatan penelitian ini terdiri dari empat tahap kegiatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

### Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data berupa angka, sebagai data utama yang diperoleh dari hasil belajar siswa melalui tes. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (angka). Sedangkan data kualitatif merupakan data berupa informasi berbentuk kalimat yang mencari gambaran yang berkaitan dengan aktifitas guru dan siswa mengikuti pembelajaran. Data ini sebagai data pendukung yaitu diperoleh dari observasi/pengamatan.

### Indikator Keberhasilan

Istarani dalam Putri (2016: 26) mengatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil jika apabila 70% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan. Penelitian ini dikatakan berhasil jika siswa memperoleh nilai sama atau lebih besar dari 70 (KKTP) mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

Penelitian tindakan kelas (PTK) telah dilaksanakan di SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci pada kelas II yang berjumlah 10 orang siswa, siswa laki-laki 8 orang dan siswa perempuan 2 orang pada pembelajaran Bahasa Indonesia BAB 1 tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdapat 3 kali pertemuan. Penelitian ini dapat diperoleh dari 2 data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data berupa lembar observasi dan data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil belajar siswa berupa tes yang dilakukan pada setiap akhir pertemuan. Penelitian yang dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025 ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci dengan menggunakan model pembelajaran role playing.

### Siklus I

Perencanaan tindakan siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 dilaksanakan dengan alokasi waktu 6 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 22 Juli 2024. Pertemuan kedua pada hari Rabu, 24 Juli 2024. Pertemuan ketiga pada hari Jumat 26 Juli 2024. Penelitian ini dilaksanakan pada BAB 1 dengan menggunakan model *role playing*.

- a. Perencanaan
  1. Menyusun instrumen penelitian.
  2. Membuat modul ajar.
  3. Lembar observasi aktifitas guru dan siswa menggunakan model pembelajaran role playing.
  4. Lembar soal beserta lembar kerja siswa.
  5. Menyusun media pembelajaran berupa materi pembelajaran dalam bentuk power point.
  6. Alat dokumentasi.
  7. Menetapkan observer Ibu Yulia Ernita, S.Pd.

- b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1 dilakukan pada hari Senin dengan alokasi waktu 2x35 menit. Yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2024 dimulai pukul 08.00 – 09.10 WIB pada BAB 1 Topik A dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, pelaksanaannya disesuaikan dengan perencanaan yang telah disusun pada modul ajar, pelaksanaan pada tindakan pada siklus ini dilakukan oleh penulis sebagai guru kelas II.

- c. Refleksi

Pada tahap refleksi, bahwa pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya. 1) Guru belum bertindak tegas kepada siswa yang sering mengganggu temannya ketika proses pembelajaran sehingga membuat kelas menjadi kurang kondusif. 2) Guru belum mampu mengelola waktu dengan baik, karena waktu yang tersedia cukup sedikit. 3) Aktivitas yang dilakukan oleh beberapa siswa ada yang mengobrol dengan teman. 4) *Power point* yang digunakan kurang menarik bagi siswa. 5) Guru masih kurang menerapkan model pembelajaran. Hasil data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik masih ada siswa yang belum tuntas dalam mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

### Siklus II

Perencanaan pembelajaran siklus II pertemuan 1 dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 29 Juli 2024, penelitian ini dilaksanakan pada Bab 2 dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

- a. Perencanaan
  1. Menyusun instrumen penelitian.
  2. Membuat modul ajar.
  3. Lembar observasi aktifitas guru dan siswa tentang pembelajaran menggunakan model pembelajaran role playing pada.

4. Lembar soal beserta lembar kerja siswa.
  5. Menyusun media pembelajaran berupa materi pembelajaran dalam bentuk power point.
  6. Menyediakan media pembelajaran yang akan digunakan saat proses pembelajaran (gambar, teks bacaan).
  7. Alat dokumentasi.
  8. Menetapkan observer Ibu Yulia Ernita, S.Pd.
- b. Pelaksanaan
- Pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan 1 dilakukan pada hari Senin, 29 Juli 2024 dimulai pukul 08.30–09.50 WIB pada Bab 2 dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, pelaksanaannya disesuaikan dengan perencanaan yang telah disusun pada modul ajar, pelaksanaan pada tindakan pada siklus ini dilakukan oleh peneliti sebagai guru kelas II.
- c. Refleksi
- Pada tahap refleksi, bahwa pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar pada siklus II sudah meningkat, dan adapun hasil revisi pada siklus I sudah terlaksana yaitu sebagai berikut. 1) Guru sudah bertindak tegas kepada siswa yang sering mengganggu temannya ketika proses pembelajaran sehingga membuat kelas menjadi kondusif. 2) Guru sudah mampu mengelola waktu dengan baik. 3) Guru sudah menerapkan model pembelajaran dengan baik dan maskimal. Hasil data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik sudah meningkat dan telah mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan pelaksanaan siklus II penelitian telah menunjukkan perbaikan dibandingkan pelaksanaan siklus I. Data hasil belajar siswa yang telah dikumpulkan dari kedua siklus tersebut juga mengalami peningkatan. Disamping itu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga telah mengalami perbaikan dari siklus I. Data tersebut menggambarkan bahwa penelitian telah berhasil dan telah mencapai indikator keberhasilan. Oleh sebab itu, penelitian dihentikan sampai siklus II. Namun keberhasilan tersebut masih bisa ditingkatkan pada masa yang akan datang dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* dengan lebih baik lagi guna mencapai keberhasilan dalam mencapai hasil belajar siswa yang lebih maksimal.

### Analisis Data

#### 1. Analisis Data Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siklus I dan Siklus 2

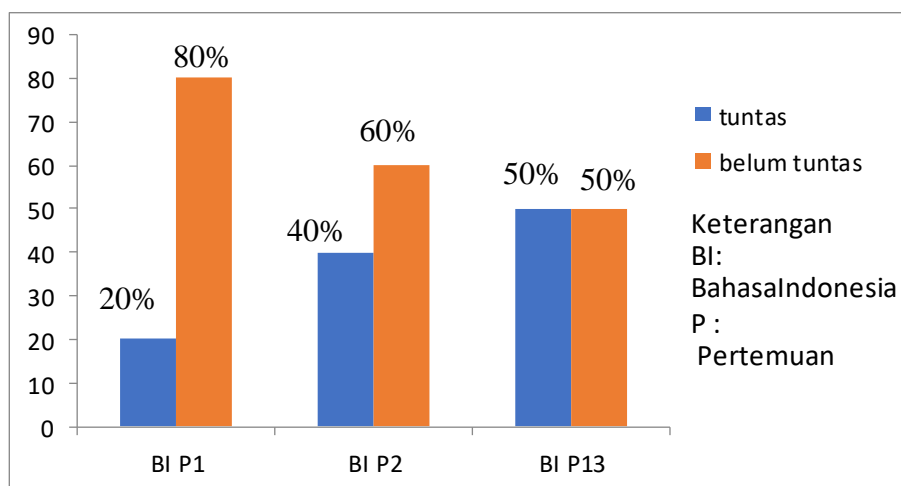
Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3

No	Kode Siswa	Bahasa Indonesia (KKTP 70)								
		Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
		Nilai	T	BT	Nilai	T	BT	Nilai	T	BT
1.	ANG	50	-	√	60	-	√	60	-	√
2.	DAG	40	-	√	80	√	-	80	√	-
3.	FAH	30	-	√	60	-	√	60	-	√
4.	FA	90	√	-	90	√	-	100	√	-
5.	FGR	40	-	√	50	-	√	50	-	√
6.	GH	60	-	√	60	-	√	80	√	-
7.	LZL	80	√	-	90	√	-	100	√	-
8.	MNH	30	-	√	40	-	√	60	-	√
9.	NP	40	-	√	50	-	√	70	√	-
10.	ZAP	60	-	√	80	√	-	60	-	√
<b>Jumlah</b>		520	2	8	657	4	6	720	5	5
<b>Persentase</b>		-	20%	80%	-	40%	60%	-	50%	50%

Keterangan

KKTP : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Persentase ketuntasan : x 100



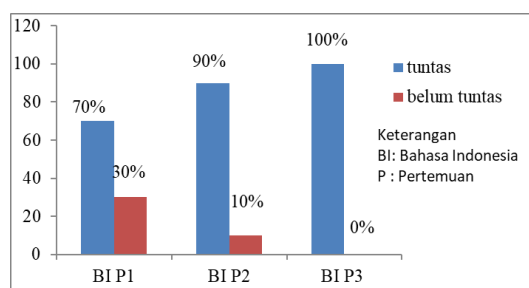
Gambar 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas II Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus I

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siklus I dan Siklus 2

Tabel 3. Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3

No	Kode Siswa	Bahasa Indonesia (KKTP 70)								
		Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
		Nilai	T	BT	Nilai	T	BT	Nilai	T	BT
1.	ANG	80	√	-	80	√	-	90	√	-
2.	DAG	90	√	-	100	√	-	100	√	-
3.	FAH	70	√	-	80	√	-	90	√	-
4.	FA	100	√	-	100	√	-	100	√	-
5.	FGR	60	-	√	80	√	-	90	√	-
6.	GH	80	√	-	80	√	-	100	√	-
7.	LZL	90	√	-	100	√	-	100	√	-
8.	MNH	60	-	√	70	√	-	90	√	-
9.	NP	70	√	-	80	√	-	90	√	-
10.	ZAP	60	-	√	64	-	√	90	√	-
Jumlah		760	7	3	834	9	1	940	10	0
Persentase		-	70%	30%	-	90%	10%	-	10%	0%

Keterangan  
 KKTP : Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran  
 Persentase ketuntasan :  $x 100$



Gambar 4. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas II Menggunakan Model *Role Playing* Siklus II

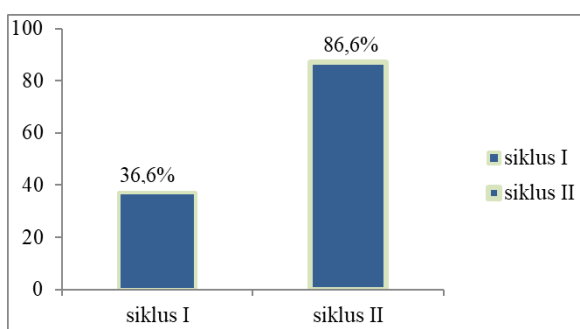
Pembahasan



### 1. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa pada Siklus I dan Siklus II

**Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Siklus I dan Siklus II Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas II Pada BAB 1**

No	Kode Siswa	KKTP	Bahasa Indonesia						Keterangan
			Siklus I			Siklus II			
			1	2	3	1	2	3	
1	ANG	70	50	60	60	80	80	90	Meningkat
2	DAG	70	40	80	80	90	90	100	Meningkat
3	FAH	70	30	60	60	70	80	90	Meningkat
4	FA	70	90	90	100	100	100	100	Tetap
5	FGR	70	40	50	50	60	80	90	Meningkat
6	GH	70	60	60	80	80	80	100	Meningkat
7	LZL	70	80	90	100	90	100	100	Tetap
8	MNH	70	30	40	60	60	70	90	Meningkat
9	NP	70	40	50	70	70	80	90	Meningkat
10	ZAP	70	60	80	60	60	60	90	Meningkat
Persentase Tuntas			20%	40%	50%	70%	90%	100%	
Persentase Belum tuntas			80%	60%	50%	30%	10%	0%	



**Gambar 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena model *role playing* siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran dan materi pembelajaran dikaitkan dengan dunia nyata siswa dalam kehidupannya sehari-hari sehingga siswa mampu berpikir kritis dan aktif, tentu hal ini membuat siswa lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran.

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil simpulan bahwa muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terkait kemampuan berpikir, menelaah, membuat siswa lebih aktif. Hal ini dapat dilihat dari persentase tes kemampuan siswa dalam menjawab soal tes yang diberikan, hasil belajar siklus I jumlah siswa yang tuntas muatan pembelajaran Bahasa Indonesia mendapatkan persentase 36,6%, sedangkan pada siklus II meningkat dengan persentase 86,6%. Adapun pada analisis observasi siklus I pada aspek guru dari persentase ketuntasan 53% meningkat menjadi 88%. pada analisis observasi siklus I pengamatan aspek siswa dari persentase ketuntasan 55% meningkat menjadi 70,67%. Dengan demikian hasil belajar siswa kelas II SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci meningkat karena pada penelitian tindakan kelas ini menerapkan model pembelajaran *role playing* dan telah berhasil dengan baik dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* juga dapat melatih keaktifitas siswa secara baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Suryanto, dkk. 2021. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Budyanto, Krisno. 2016. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student centered learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Afandi, Muhamad. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Sekolah Dasar dan Umum*. Bandung; Indonesia IKAPI.
- Agustin Sukses Dakhi. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 8 (2), 468.
- Amaliyah, dkk. 2019. *Model Pembelajaran Inovatif Abad 21*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Ariani, dkk. 2020. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bakti Persada.
- Arsyad, Wahyu Bagja Sulfemi. 2018. *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. STKIP Muhammadiyah Bogor 3 (2), 41-46.
- Djamaluddin, Ahdar. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: CV. Kaafning Center.
- Fransiska Faberta Kencana Sari 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Pads Pembelajaran Tematik Melalui Penerapan Model Role Playing*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP 3 (1)*, 64.
- Haerullah, Ade, dan Said Hasan. 2017. *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan aplikasi)*. Yogyakarta: Lintas Nalar.
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ifni, Oktiani. (2017). *Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Kependidikan 5 (2)*, 232.
- Istarani. 2015. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Media Persada.
- Lukas, Bera. 2022. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpre Waioti*. *Jurnal Pendidikan Tambusi 6 (2)* 114
- Muhammad, Ali. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pernik PAUD 3 (1)* 41.
- Mumayzizah Miftahul Jannah dan Harun Rasyid. 2023. *Kurikulum Merdeka Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 7 (1)* 198.
- Putri Dewi Anggraini dan Siti. (2021). *Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. (ISSN: 23389621 .Vol.9, Nomor.2.).Hlm.294
- Orchidta Ikhwan Oktivianto. (2018). *Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Sriwijaya Negara Palembang*. *Jurnal Pendidikan 3 (2)*, 115-116.
- Rekli Legipra. 2023. *Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa dengan Model Role Playing di Kelas VI SD Negeri 95/III Koto Lebu Tinggi Kecamatan Siulak Kabupaten Kerinci*.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Sappaile. 2022. *Hasil Belajar dari Prespektif Dukungan Orang Tua dan Minat Belajar Siswa*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyowati. 2020. *Belajar Energi Bunyi dengan KIT IPA*. Jawa Tengah: CV.Pilar Nusantara.
- Shilphy A. Octavia. 2020. *Model-model Pembelajaran*. CV. Budi Utama.
- Shoimin, Aris. 2020. *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syamsidah dan Hamidah Suryani. 2018. *Buku Model Problem Based Learning (PBL)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Simeru, dkk. 2023. *Model-model Pembelajaran*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Siti Masitoh. 2023. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. CV. Mega Proses Nusantara.
- Shoimin, Aris. 2020. *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Grafika.
- Supraktiknya, A. 2012. *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Notes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Ulum, Mamba'ul. (2022). *Media Pembelajaran Karton Bekas Snack*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.Hlm.33.
- Wirda, D. 2020. *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementrian dan Kebudayaan.