



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
MENGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING
DI KELAS III SDN 11 TARATAK SURIAN
KABUPATEN SOLOK**

Rindi Anfika^{1*}, Ernawarnelis², Rosma Diana³, Fidel Efendi⁴

^{*1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

[1*rindianfika11@gmail.com](mailto:rindianfika11@gmail.com), [2*ernawarnelis15@gmail.com](mailto:ernawarnelis15@gmail.com), [3*rosmadiana2014@gmail.com](mailto:rosmadiana2014@gmail.com),
fidelefendi.stkip.wi@gmail.com⁴

Corresponding Author

Nama Penulis : Rindi Anfika

E-mail : rindianfika@gmail.com

Abstrak

SDN 11 Taratak Surian Kabupaten Solok. Solusi dari pemecahan masalah tersebut adalah menggunakan model Role Playing. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 11 Taratak Surian Kabupaten Solok. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini siswa kelas III SDN 11 Taratak Surian Kabupaten Solok pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus, masing-masing siklus 2 pertemuan. Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dan data kualitatif berupa hasil lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa. Persentase hasil belajar Bahasa Indonesia pada siklus I masih rendah yaitu 46%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84%, sehingga terjadi peningkatan 38%. Adapun pada analisis pengamat guru pada siklus I dengan persentase 40% dan pada siklus II dengan persentase 91%, terjadi peningkatan 51%. Sedangkan pada analisis pengamat siswa pada siklus I dengan persentase 61%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 86%. Sehingga terjadi peningkatan 25%.

Kata kunci (10Bold) - Bahasa Indonesia, *Model Role Playing*.

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of Indonesian language students in grade III of SDN 11 Taratak Surian, Solok Regency. The solution to this problem is using the Role Playing model. The purpose of this study is to improve the learning outcomes of Indonesian language for grade III students at SDN 11 Taratak Surian, Solok Regency. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study are grade III students at SDN 11 Taratak Surian, Solok Regency, in the second semester of the 2024/2025 academic year. This research was conducted over two cycles, with each cycle consisting of 2 meetings. This research produces both quantitative and qualitative data. The quantitative data consists of student learning outcomes, while the qualitative data includes the results of observation sheets for teacher and student activities. The percentage of Indonesian language learning outcomes in cycle I was still low at 46%. Then in cycle II, there was an increase to 84%, resulting in a 38% improvement. In the analysis of teacher observations, Cycle I showed a percentage of 40% and Cycle II showed a percentage of 91%, resulting in an increase of 51%. Meanwhile, in the analysis of student observations, Cycle I had a percentage of 61%, which increased to a percentage of 86% in Cycle II. Therefore, there was an increase of 25%.

Keywords (10Bold) - Indonesian Language, *Role Playing Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku positif yang bisa didapatkan di dalam lembaga pendidikan formal maupun non formal. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 3 yang berbunyi pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional, meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang. Kemudian tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke empat yang berbunyi "Untuk membentuk suatu pemerintahan negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa". Selanjutnya diperjelas dalam UUD 1945 pasal 28C ayat 1 yang berbunyi "Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia". Sehingga terbentuknya kurikulum.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Di Indonesia, kurikulum pendidikan mengalami beberapa perubahan. Mulai dari kurikulum rencana pelajaran 1947 (KRP), kurikulum 1994 (K94), kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), kurikulum 2013 (K13), hingga Kurikulum Merdeka (Kumer) yang digunakan saat ini. Kurikulum Merdeka juga merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka ini memberikan tiga opsi untuk sekolah, yaitu mandiri belajar, mandiri berubah, dan mandiri berbagi. Pertama, Mandiri Belajar. Sekolah menggunakan struktur kurikulum 13 dalam mengembangkan kurikulum satuan pendidikannya dan menerapkan beberapa prinsip kurikulum merdeka dalam melaksanakan pembelajaran dan asesmen. Kedua, Mandiri Berubah. Sekolah menggunakan struktur kurikulum merdeka dalam mengembangkan kurikulum satuan pendidikannya dan menerapkan prinsip-prinsip kurikulum merdeka dalam melaksanakan pembelajaran dan asesmen. Ketiga, Mandiri Berbagi. Sekolah menggunakan struktur kurikulum dalam mengembangkan kurikulum satuan pendidikannya dan menerapkan prinsip-prinsip kurikulum merdeka dalam melaksanakan pembelajaran dan asesmen, dengan komitmen untuk membagikan praktik-praktik baiknya pada satuan lain.

Penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Role Playing di Kelas III SDN 11 Taratak Surian Kabupaten Solok". Terdapat pada opsi penerapan kurikulum merdeka kedua (mandiri belajar) yang mengutamakan peningkatan kompetensi literasi, numerasi, dan penguatan pendidikan karakter. Semua dikembangkan dalam proses pembelajaran. Perkembangan pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan siswa dapat dicapai apabila dalam aktivitas belajar mengajar, guru senantiasa memanfaatkan teknologi pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran struktural. Dalam penyampaian materi dan mudah diserap oleh siswa. Guru dapat membantu siswa untuk belajar memecahkan masalah dengan memberi tugas-tugas yang memiliki konteks kehidupan nyata dan adanya keterampilan yang terdapat dalam konteks kehidupan nyata.

Menurut Bukian (2017: 134) pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup 4 aspek, keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak (listening skill), keterampilan berbicara (speaking skill), keterampilan membaca (reading skill), dan keterampilan menulis (writing skill), keempat keterampilan tersebut terdapat di dalam kurikulum. Pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tulisan 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 memahami konsep bahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah dasar untuk mendapatkan materi dan keterampilan dalam berbahasa yang baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini adalah pembelajaran berbasis teks. Dengan demikian belajar Bahasa Indonesia tidak sekedar memakai Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, tetapi perlu juga mengetahui makna atau bagaimana memilih kata yang tepat yang sesuai tatanan budaya dan masyarakat pemakainya. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk

melatih siswa terampil berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dengan menuangkan ide-ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Jumat tanggal 19 Oktober 2024 dengan guru Bahasa Indonesia Bapak Syamsuardi, S.Pd., M.Pd. Guru kelas III dan diketahui bahwa penyebab rendahnya kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 11 Taratak Surian Kabupaten Solok dikarenakan pendekatan yang sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas masih belum konkrit sehingga kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan juga rendahnya motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Selain itu, siswa tidak mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru dan kebanyakan siswa tidak mau bertanya kepada guru meskipun tidak memahami materi dan juga siswa sulit membuat kalimat dengan efektif. Hal lain yang menyebabkan rendahnya kualitas belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menghadapi persoalan tersebut, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan minat siswa dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa, yaitu melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa serta membaca dan menguasai materi dalam presentasi di kelas adalah dengan penggunaan model pembelajaran. Secara etimologi model merupakan pola atau acuan dari sesuatu yang akan dihasilkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada Kurikulum Merdeka, yaitu model *role playing*.

Model bermain peran (*role playing*) merupakan model yang mendramatisasikan tingkah laku dan mimik wajah seseorang dalam mengungkapkan perasaan yang sedang dialami. Menurut Arsyat dan Sufemi (2018: 44) bermain peran (*role playing*) pada prinsipnya merupakan model untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan. Model bermain peran (*role playing*) dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis baik itu ide, situasi, maupun karakter khusus. Menurut Musi dan Widia (2017: 97) Dalam konteks bermain peran, seorang anak akan memerankan atau pura-pura menjadi sesuatu sehingga akan menemukan di dalam sesuatu tersebut berbagai hal seperti pengalaman baru, pengalaman yang bermakna, imajinasi, daya khayal yang sesungguhnya merupakan dunia yang dicintai oleh seorang anak. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bermaksud meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas III SDN 11 Taratak Surian Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Solok," penting untuk dilaksanakan.

METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di kelas III SD Negeri 11 Taratak Surian Kabupaten Solok. Lokasi sekolah ini berada di Jorong Tapat Surian Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Solok. Kelas III berada di depan halaman sekolah di depan tiang bendera dan disebelah kanan kelas II dan sebelah kiri ruangan olahraga. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya Arikunto (2017: 1).

Penelitian ini adalah penelitian yang bersiklus dan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Apabila hasil proses belajar dan hasil belajar belum mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Apabila hasil proses belajar dan hasil belajar telah mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian ini akan dihentikan. Jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 11 Taratak Surian Kabupaten Solok, Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu siswa kelas III SD Negeri 11 Taratak Surian Kecamatan Pantai Cermin Kabupaten Solok tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa kelas III yaitu 13 orang, terdiri dari 7 laki-laki dan 6 perempuan. Siswa kelas III ini rata-rata memiliki karakter yang

berbeda-beda, diantaranya ada siswa yang tidak aktif dan ada juga ada beberapa diantaranya cenderung rajin dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Jenis instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut. Pertama, Lembar tes dan jawaban siswa dalam bentuk pilihan ganda. Kedua, Lembar pengamatan guru, merupakan alat pengamatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari aktivitas guru dalam proses pembelajaran, dengan cara memberikan centang (√) pada kolom yang tersedia dan mengisi nilai sesuai dengan kriteria yang ada. Ketiga, Lembar pengamatan siswa, merupakan alat pengamatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, dengan memberikan centang (√) pada kolom yang tersedia dan mengisi nilai sesuai dengan kriteria yang ada. Keempat, Dokumentasi, yang digunakan untuk bukti dilakukannya penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, sebagai berikut. (1) Teknik tes tertulis untuk mengukur kompetensi siswa, menggunakan soal berbentuk pilihan ganda. (2) Teknik pengamatan, merupakan teknik yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Prosedur penelitian ini ditempuh secara bertahap, yang dilaksanakan secara bersiklus, yang masing-masing siklus meliputi hal sebagai berikut. (1) Perencanaan. Perencanaan penelitian menetapkan jadwal penelitian siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 22 April 2025 pukul 08.00-09.45. Siklus I pertemuan II pada hari Jumat tanggal 25 April 2025. Siklus II pertemuan I pada hari Selasa tanggal 06 Mei 2025. Dan siklus II pertemuan II pada hari Jumat tanggal 09 Mei 2025 pada jam yang sama yaitu pukul 08.00-09.45. (2) Pelaksanaan. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam bentuk siklus, satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Kegiatan pada setiap siklus dapat dilihat pada langkah-langkah sesuai dengan model pembelajaran role playing sebagai berikut. Pertama, Kegiatan Pembuka. (a) Guru mengondisikan siswa untuk memulai pembelajaran. (b) Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa. (c) Guru melakukan kegiatan motivasi. (c) Menentukan dengan jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui permainan peran. Kedua, Kegiatan inti. (a) Pemilihan skenario dan peran. (b) Penyusunan karakter dan latar belakang. (c) Penjelasan aturan dan instruksi. (c) Permainan peran. (d) Monitoring dan bimbingan. (e) Refleksi dan diskusi. (f) Evaluasi pembelajaran. (g) Transfer pembelajaran. Ketiga, Kegiatan penutup. (a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran. (b) Guru mencatat kesimpulan pembelajaran lalu meminta siswa untuk mencatat kesimpulan pembelajaran yang telah dicatat guru. (3) Pengamatan. Pengamatan pada penelitian ini berfungsi sebagai data kuantitatif dan data kualitatif. Pengamatan akan dilakukan oleh kepala sekolah sebagai pengamat 1 (pengamat aktivitas guru) dan guru kelas III sebagai pengamat 2 (pengamat aktivitas guru). Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengamat diminta untuk mengamati serta melihat lalu menilai bagaimana aktivitas guru dan aktivitas siswa dilaksanakan. Pengamat akan mengamati kegiatan pembelajaran yang dimulai dari kegiatan pembuka hingga kegiatan penutup. Lalu disesuaikan dengan kegiatan yang ada pada lembar pengamatan atau tidak. Jika ada maka pengamat akan mencentang (√) pada kolom yang tersedia dan mengisi nilai sesuai dengan kriteria yang ada. Dengan menetapkan pengamat 1 dan 2 dari SDN 11 Taratak Surian Kabupaten Solok. Pada pengamat 1 ibu Efni Surlanti, S.Pd.SD bertugas mengamati aktivitas guru dan bapak Syamsuardi, S.Pd.,M.M bertugas mengamati aktivitas siswa. (4) Refleksi. Refleksi dilakukan pada setiap akhir siklus. Refleksi bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran untuk dapat melihat sejauh mana ketercapaian indikator keberhasilan dalam pembelajaran telah dilakukan. Peneliti dan pengamat akan memeriksa apakah proses pembelajaran yang telah dilaksanakan berlangsung dengan baik untuk tidak. Apabila indikator keberhasilan sudah tercapai pada siklus I, maka penelitian dihentikan. Apabila belum berhasil, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data berupa angka yang diperlukan dari tes hasil belajar siswa. Sedangkan data kualitatif merupakan data yang berupa informasi dan diperoleh dari pengamatan yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pertama, data kuantitatif,

(a) Data individu. Data kuantitatif di peroleh melalui tes yang dalam bentuk pilihan ganda yang dilaksanakan disetiap siklus yaitu diakhir pembelajaran pada setiap pertemuan. Adapun rumus yang digunakan yaitu menurut Purwanto dalam Setyowati (2020: 9) sebagai berikut:

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

(b) Data klasikal. Untuk mencari data klasikal persentase ketuntasan kelas digunakan rumus, menurut Purwanto dalam Setyowati (2020: 9) sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan klasikal (\%)} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas} \times 100}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

Kedua, data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh melalui pengamatan, pengamatan tersebut dilakukan oleh pengamat untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa, selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*, yang berpedoman pada rubrik dan petunjuk penskoran melalui rumus Iftiana (2018) dalam Sofridar dan Yuliana (2018: 267) sebagai berikut.

$$\text{Nilai persentase} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Penelitian yang dilaksanakan dapat dikatakan berhasil jika proses pembelajaran dan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan terbagi menjadi dua, sebagai berikut: (1) Indikator keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian ini dikatakan berhasil jika persentase klasikal dari proses pembelajaran terlaksana dengan baik sehingga dapat mencapai taraf keberhasilan yaitu 76% - 99%. (djararah dan Zain, 2006 dalam Harefa, dkk. 2023: 62). (2) Indikator keberhasilan hasil. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila data klasikal siswa memperoleh persentase ketuntasan sebesar 75% (dalam skripsi Tiara Fitrah Nabilla (2024: 44). Jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan pada tanggal 22 April hingga 09 Mei 2025, pada semester genap ajaran 2024/2025. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 11 Taratak Surian Kabupaten Solok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) telah dilaksanakan di SDN 11 Taratak Surian Kabupaten Solok pada kelas III yang berjumlah 13 orang siswa, siswa laki-laki 7 orang dan siswa perempuan 6 orang pada pembelajaran Bahasa Indonesia BAB 8 tentang “Sahabat dari Seberang” tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Pada penelitian ini diperoleh 2 data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil belajar siswa berupa tes yang dilakukan pada setiap akhir pertemuan dan data kualitatif adalah data berupa hasil obsevasi. Penelitian yang dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025 ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN 11 Taratak Surian Kabupaten Solok dengan menggunakan model *role playing*.

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan model *role playing* mengalami peningkatan. Adapun persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 22 di bawah ini.




Tabel 1

Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia, Siklus I dan Siklus II Menggunakan Model Role Playing Di Kelas III BAB 8

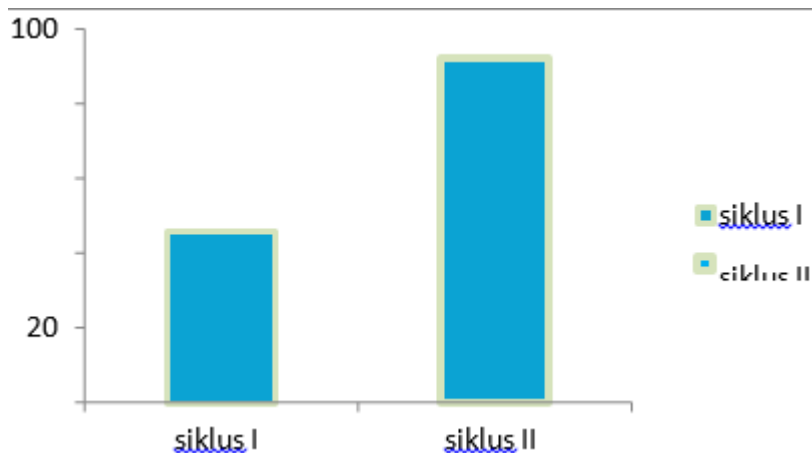
			Bahasa Indonesia	
--	--	--	------------------	--

NO	Kode Siswa	KKTP	Siklus I		Siklus II		Keterangan
			1	2	1	2	
1	AJS	70	80	70	90	100	Meningkat
2	AD		30	20	70	100	Meningkat
3	APM		80	70	90	100	Meningkat
4	AAA		50	80	80	90	Meningkat
5	ARA		80	80	60	100	Tetap
6	ANH		70	70	80	100	Meningkat
7	ANU		50	40	70	100	Meningkat
8	FAS		40	50	60	100	Meningkat
9	FJ		30	30	40	90	Meningkat
10	IF		70	60	60	100	Meningkat
11	JM		50	70	80	100	Meningkat
12	LN		60	70	80	100	Meningkat
13	SH		60	50	70	100	Meningkat
Persentase Belum Tuntas			62%	46%	54%	0%	
Persentase Tuntas			38%	54%	69%	100%	
Ketuntasan			46%		84%		

Keterangan :

- Judul 
- Tuntas 
- Hasil 

Berdasarkan tabel 1 di atas terlihat pada siklus I dari 13 orang peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, pertemuan I persentase ketuntasan yaitu 38% dengan kriteria “buruk” dan pada pertemuan II persentase ketuntasan yaitu 54% dengan kriteria “cukup baik”. Pada siklus II dari 13 orang siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, pertemuan I persentase ketuntasan yaitu 69% dengan kriteria “baik” dan pada pertemuan II persentase ketuntasan yaitu 100% dengan kriteria “sangat baik”. Secara grafik dapat digambarkan peningkatan ketuntasan klasikal pada pelajaran Bahasa Indonesia dari awal siklus I ke siklus II dapat dilihat pada gambar 7 di bawah ini.



Gambar 1
Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas III, menggunakan *Model Role Playing* Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1 di atas pada siklus I persentase siswa yang tuntas yaitu 46% dengan kriteria “cukup baik” dan pada siklus II meningkat menjadi 85% dengan kriteria “sangat baik”. Selain hasil belajar siswa yang meningkat, juga terjadi peningkatan pada aktifitas siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan acuan dari lembar pengamatan. Dari pelaksanaan kegiatan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan kegiatan pada siklus II, aktivitas belajar siswa telah meningkat kearah yang lebih baik. Di sisi lainnya, guru sudah memperbaiki kekurangan yang dilakukan pada siklus I dengan cara melakukan pengajaran yang lebih baik disaat kegiatan belajar dalam siklus II. Oleh sebab itu, penelitian ini dihentikan hingga siklus II. Persentase hasil pengamatan guru dan siswa dapat disajikan pada tabel 21 berikut.

Tabel 2
Persentase Hasil Pengamatan Guru dan Siswa, menggunakan Model Role Playing pada Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus	Pertemuan		Ketuntasan	Peningkatan
		1	2		
Guru	I	35%	46%	40%	51%
	II	86%	97%	91%	
Siswa	I	58%	65%	61%	25%
	II	81%	92%	86%	

Berdasarkan tabel 2 di atas pada siklus I persentasi ketuntasan dari pada aspek guru yaitu 46% dengan kriteria “cukup baik” dan meningkat pada siklus II menjadi 97% dengan kriteria “sangat baik”. Siklus I persentasi ketuntasan dari aspek siswa yaitu 65% dengan kriteria “baik”, dan meningkat pada siklus II menjadi 92% dengan kriteria “sangat baik”. Dapat dikatakan bahwa model role playing sangat tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 03 Taratak Surian Kabupaten Solok. Hal ini sesuai dengan keunggulan role pleying yang dikemukakan oleh Zuhaida (2013) dalam Leuwol (2023: 173). Mengungkapkan bahwa kelebihan dalam model pembelajaran role playing yang perlu diperhatikan antara lain: (1) Interktif dan menarik, menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. (2) Pengalaman langsung, role playing memungkinkan peserta didik untuk mengalami situasi dunia nyata dalam lingkungan simulasi. (3) Pengembangan keterampilan sosial, melalui permainan peran, siswa dapat mengembangkan keterampilan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, negosiasi dan pemecahan masalah. (5) Meningkatkan keterampilan problem solving, role playing memungkinkan siswa menghadapi tantangan dan masalah

yang harus mereka selesaikan dalam peran mereka. (6) Pengembangan empati, dengan berperan sebagai karakter yang berbeda, siswa dapat memahami dan merasakan empati terhadap sudut pandang orang lain.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karna model role playing siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran dan materi pembelajaran dikaitkan dengan dunia nyata siswa dalam kehidupan 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 kesimpulan bahwa muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa terkait kemampuan berpikir, menelaah, membuat, membuat siswa lebih aktif. Hal ini dapat dilihat dari persentase tes kemampuan siswa dalam menjawab soal yang telah diberikan, Persentase hasil belajar Bahasa Indonesia pada siklus I masih rendah yaitu 46%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 84%, sehingga terjadi peningkatan 38%. Adapun pada analisis pengamat guru pada siklus I dengan persentase 40% dan pada siklus II dengan persentase 91%, terjadi peningkatan 51%. Sedangkan pada analisis pengamat siswa pada siklus I dengan persentase 61%, mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase 86%. Sehingga terjadi peningkatan 25%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti & Asalam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia. *Jurnal Basicedu*. 6 (4). 5794-5800.
- Ali, Muhammad. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (basastra) di Sekolah Dasar. Univ. PGRI Palembang. *Jurnal Paud*. 3 (1).
- Ariani., dkk. (2022). Belajar dan Pembelajaran. Widina Bhakti Persada. Bandung.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aryansha, Firman. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Keguruan Ilmu Peneltian*. Universitas Galuh. Ciamis. 2 (1).
- Bunyamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran. UPT UHAMKA pres. Jakarta Selatan.
- Darman, Regina Ade. (2020). Belajar dan Pembelajaran . Bogor. Guepedia.
- Djamaludin & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Cv Caaffah Learning Center. Sulawesi selatan.
- Ernawati, Rasna. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran bahasa Indonesia*. 9 (2).
- Faslia. (2021). Penggunaan Metode Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia. *Jurnal Basicedu*. 5 (4). 1834-1839.
- Handayani & Naomi. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran. Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cinta.
- & Subakti. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Indonesia. *Jurnal Basicedu*. 5 (1).
- Husamah., dkk. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Malang: UMM Pres.

- Juanda, Anda. (2024). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Cv Budi Utama. Yogyakarta.
- Kusuma, Jaka., dkk. (2023). Strategi Pembelajaran. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Lestari. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada mata PPKN di Kelas xii tphp 2 SMK Negeri 1 Cangkringan. Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran. 3 (2).
- Leuwol, Ferdinand., dkk. (2023). Top 10 Model Pembelajaran Abad 21. CV Adam Abimata. Indramayu. Jawa Barat.
- Linggasari, Rochaendi. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. Journal Literasi.
- Oktaviandry, Gusmaneli. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI). 2 (2).
- Pratiwi, Indri. (2024). Implementasi Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak. Pinisi Journal PGSD. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Makassar, Indonesia. 4 (3). 964-969.
- Magdalena., dkk. (2021). Analisis Pentingnya Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2. Universitas Muhammadiyah. Tangerang. Jurnal Edukasi dan Sains. 3 (2). 243-252.
- Mulyani, A., Nurishlah, L., Tarigan, L. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. STAI Sabili Bandung. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. STAI Sabili. Bandung. 7 (2).
- Musi & Winata. (2017). Efektivitas Bermain Peran untuk Pengembangan bahasa Anak. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran. Univesitas Muhammadiyah. Jakarta. I (2).
- Norsandi, Sentosa. (2022). Model Pembelajaran Efektif di Era New Normal. Pendidikan Geografi FKIP Universitas PGRI Palangka Raya. Jurnal Pendidikan. 23 (22).
- Nuridayanti. (2022). Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing. Jawa Tengah: NEM.
- Sasriani, Novita., dkk. (2021). Belajar dan pembelajaran. Tasikmalaya. Edu Publisher.
- Setiawan, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sianaga. (2024). Penelitian Tindakan Kelas. Uki Press. Jakarta.
- Siregar, Halimah. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. 2 (2). 3206-0094.
- Syam, Aldo Redo. (2017). Muaddib. Posisi Menegemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Pendidikan, 7 (1). 33-46.
- Zahroh, Helmiati. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan. UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Jurnal Ilmiah Kependidikan. 4 (3).