

Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar SBDP

Use of Role Playing Learning Model to Improve SBDP Learning Outcomes

Oleh: Karaya Nuril Maghfirotn Ramadhan, Desi Ratna Indriati, Nurul Hikmah Kartini   , **Tazkiyatunnafs Elhawwa**   , **Sumino, Yuliyanti, Mariani, Siti Arnisyah**

e-mail: karayanuril@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mesdeskripsikan aktifitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran SBDP dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan meningkatkan hasil belajar SBDP dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas IV SDN 4 Pahandut Palangkaraya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek atau informasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 4 Pahandut yang berjumlah 4 orang. Terdiri dari 1 laki – laki dan 3 perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah Observasi, Tes. Berdasarkan hasil penelitian belajar SBDP dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi karya seni 3 dimensi di SDN 4 Pahandut Palangkaraya hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik menjadi sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada saat *pre-test* mendapatkan rata-rata nilai 22,5 dengan ketuntasan klasikal 0% kemudian meningkat pada siklus II dengan mendaptkan nilai rata-rata 85 dengan ketuntasan klasikal 100%. Serta aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dengan skor rata – rata 3,5 dan meningkat pada siklus II menjadi 3,9. Diharapkan dengan adanya penelitian ini hendaknya guru dapat melatih perserta didik dalam memahami simbol, nilai tempat dalam matematika.

Kata Kunci: SBDP, *Role Playing*

ABSTRACT

This study aims to describe the learning activities of students during the SBDP learning process using the Role Playing learning model and improve SBDP learning outcomes using the Role Playing learning model in class IV students of SDN 4 Pahandut Palangkaraya. The research method used in this study is this research method uses Classroom Action Research. The subjects or information in this study were all class IV students of SDN 4 Pahandut totaling 4 people. Consisting of 1 male and 3 females. Data collection techniques in this study were Observation and test. Based on the results of the SBDP learning study using the Role Playing learning model on 3-dimensional artwork material at SDN 4 Pahandut Palangkaraya, the learning outcomes and learning activities of students were very good. This can be seen from the learning outcomes of students during the pre-test getting an average score of 22.5 with a classical completeness of 0% then increasing in cycle II by getting an average score of 85 with a classical completeness of 100%. The learning activities of students in cycle I with an average score of 3.5 increased in cycle II to 3.9. It is expected that with this research, teachers can train students in understanding symbols, and place values in mathematics.

Keywords: SBDP, *Role Playing*

Karaya Nuril Maghfirotn Ramadhan, Desi Ratna Indriati, Nurul Hikmah Kartini, Tazkiyatunnafs Elhawwa, Sumino, Yuliyanti

Pendidikan Dasar

Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan nasional dirancang agar dapat mewujudkan manusia Indonesia yang handal, mandiri, dan mampu bersaing di arena global. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dalam penentuan model pembelajaran guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkan. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk belajar. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat untuk belajar berkaitan dengan kemampuan cara-cara mengajar, wajib bagi seorang guru mengetahui seluruh model yang terdapat dalam pelaksanaan pengajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap model pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk pengembangan potensi peserta didik.

Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan model yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Oleh karena itu, model pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga dengan model tersebut guru mampu memancing emosi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Model belajar *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat menjadikan peserta didik aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik yang lain.

Dalam hal ini tentu saja, model belajar *Role Playing* memudahkan peserta didik atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan peserta didik yang lain. Sebab model belajar *Role Playing*, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. Model belajar *Role Playing* merupakan model yang memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan, dan menyenangkan. Pendidikan seni di SD sangat penting untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan seni di sekolah memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan, agar peserta didik mampu berkreasi dan peka dalam kesenian, atau

memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi seni. Kedua jenis kemampuan ini menjadi penting artinya, karena dinamika kehidupan sosial manusia dan nilai-nilai estetis mempunyai sumbangan terhadap kebahagiaan manusia di samping mencerdaskan (Utomo dalam Setiawan, 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kelas IV di SDN 4 Pahandut Palangkaraya pada pembelajaran SBDP dirasakan belum optimal. Peneliti mendapatkan informasi dari guru bahwa peserta didik kesulitan dalam materi pembelajaran karya seni 3 dimensi, peserta didik tidak mampu dalam mengaitkan materi karya seni rupa 3 dimensi dengan benda-benda yang ada di kehidupan sehari-hari, contohnya ketika peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru terkait benda-benda yang ada di sekitarnya seperti vas bunga, guru bertanya kepada peserta didik vas bunga tersebut merupakan karya seni 3 dimensi atau bukan, ketika guru menanyakan hal tersebut peserta didik kebingungan. Begitu pun ketika penulis mencoba menguji peserta didik dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait tentang karya seni 3 dimensi, hasilnya beberapa peserta didik mengalami kesulitan untuk menjawab dan membandingkan antara benda 2 dimensi dan 3 dimensi.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk mendeskripsikan aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran SBDP dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di SDN 4 Pahandut Palangkaraya. (2) untuk meningkatkan hasil belajar SBDP dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas IV SDN 4 Pahandut Palangkaraya.

Menurut Setiawan (2017) belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis.

Menurut Witherington (Ismail dan Aflahah, 2019) belajar adalah suatu perubahan dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian.

Dari beberapa jumlah pandangan terkait pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang merubah tingkah laku seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan dapat merubah sikap seseorang melalui proses yang relatif lama dan dapat merubah ke arah yang lebih baik.

Tujuan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi perubahan tingkah laku dari individu setelah individu tersebut melaksanakan proses belajar. Melalui belajar diharapkan dapat terjadi perubahan (peningkatan) bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga ada aspek lainnya. Selain itu tujuan belajar yang lainnya adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.

Hasil belajar merupakan hasil dari perubahan tingkah laku yang diperoleh oleh individu sebagai tujuan dari perbuatan belajar yang dilakukannya. Hasil belajar itu meliputi semua aspek perilaku (aspek kognitif, afektif, dan psikomotor). Hasil belajar itu sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan adanya hasil belajar seorang guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan

oleh guru. Apabila hasil belajar peserta didik meningkat berarti tujuan pembelajaran sudah tercapai, begitupun sebaliknya.

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran *Role Playing*. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini diukur melalui penilaian formatif yang disimbolkan dalam bentuk angka 1 s/d 100. Dari angka yang diperoleh peserta didik tersebut, dapat ditentukan apakah peserta didik tersebut sudah tuntas belajarnya atau belum. Dalam penelitian ini, peserta didik dikatakan telah tuntas belajarnya apabila peserta didik tersebut mendapat nilai ≥ 70 . Proses pembelajaran dapat dikatakan tuntas apabila 80% peserta didik telah mencapai KKM pembelajaran.

Menurut Iskandar (2020), seni merupakan segala sesuatu macam keindahan dari ungkapan atau ekspresi hati yang disalurkan dalam bentuk karya yang dapat membangkitkan perasaan orang lain, sedangkan budaya merupakan hasil karya, cipta dan rasa manusia yang tidak akan terpisahkan dari kehidupan karena banyak meliputi banyak aspek pada diri individu yang berupa kemampuan berpikir, bertindak dan berperilaku yang kemudian diwariskan secara turun temurun.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) diajarkan secara konkrit yang benar-benar dapat dirasakan oleh peserta didik dan utuh mencakup aspek seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya. Sejalan dengan pernyataan Permendikbud No. 57 tahun 2014 Lampiran III sebagai berikut : Mata pelajaran SBdP merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa.

Mata pelajaran Seni Budaya di tingkat pendidikan dasar sangat kontekstual dan diajarkan secara konkret, utuh, serta menyeluruh mencakup semua aspek melalui pendekatan tematik. Oleh sebab itu, mata pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) sangat penting keberadaannya di sekolah karena mata pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar mencakup 4 aspek seni. Aspek-aspek tersebut adalah seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya. Pada materi kelas IV mencakup materi yang berkaitan dengan seni rupa, yaitu materi tentang karya seni rupa 3 dimensi.

Materi karya seni rupa 3 dimensi dipetakan dalam kompetensi dasar 3.1 yang berbunyi mengetahui gambar dan bentuk 3 dimensi dan dalam kompetensi dasar 4.1 yang berbunyi membuat karya imajinatif 2 dimensi dan 3 dimensi. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut peserta didik diharapkan mampu untuk menyebutkan karya dalam bentuk 2 dan 3 dimensi Menurut Arend (dalam Mulyono, 2018) memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua, model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak – anak. mpu membuat karya berbentuk 2 dan 3 dimensi.

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode dan teknik. Karena itu, suatu rancangan pembelajaran atau rencana pembelajaran disebut menggunakan model pembelajaran apabila mempunyai empat ciri

khusus, yaitu rasional teoritis yang logis yang disusun oleh penciptanya atau pengembangnya, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), tingkah laku yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Hamdani, 2011). *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk dapat memerankan suatu peran tertentu, agar peserta didik dapat secara langsung memahami dan mengerti isi drama tersebut. Selain itu peserta didik dilatih agar lebih peka dalam menghayati drama yang dimainkan, dapat mencari unsur-unsur cerita yang ada didalamnya, serta peserta didik dilatih untuk dapat memecahkan permasalahan yang sederhana apabila terdapat permasalahan dalam cerita tersebut.

Langkah - langkah model bermain peran (*Role Play*), yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi para peserta didik, memilih peran, menyusun tahap - tahap peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeran, diskusi dan evaluasi tahap I, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap II dan membagi pengalaman dan membagi keputusan. Dengan menerapkan langkah-langkah tersebut maka pembelajaran dengan model bermain peran (*Role Playing*) akan terlaksana secara sistematis sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik.

Kelebihan model Bermain Peran (*Role*

Playing) Model bermain peran (*Role Playing*) juga memiliki kelebihan. Adapun beberapa kelebihan model bermain peran sebagai berikut : (a) Bagi peserta didik, berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi. (b) Melatih peserta didik untuk mendesain penemuan. (c) Berpikir dan bertindak kreatif. (d) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena peserta didik dapat menghayatinya. (e) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan. (f) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan. (g) Merangsang perkembangan kemampuan berfikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. (h) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (i) Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. (j) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan. (k) Sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Selain mempunyai kelebihan, model bermain peran (*Role Playing*) juga mempunyai kelemahan diantaranya: (a) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan model ini. (b) Guru harus memahami betul langkah-langkah pelaksanaannya, jika tidak dapat mengacaukan pembelajaran. (c) Memerlukan alokasi waktu yang lebih lama. (d) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis atau metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib dan Amrullah (2018) penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran. Sedangkan menurut Salahudin (2015), penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan bentuk reflektif berupa tindakan tertentu agar dapat memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien serta profesional.

Menurut Aqib dan Amirullah (2018) berpendapat bahwa sasaran atau objek dalam penelitian tindakan kelas yaitu peserta didik, guru, materi pelajaran, peralatan atau sarana pendidikan, hasil pembelajaran dan lingkungan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 4 Pahandut Palangkaraya Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 4 orang. Terdiri dari 1 laki – laki dan 3 perempuan.

Penelitian ini menggunakan jenis kolaboratif yaitu peneliti bersama guru kelas bekerjasama dalam pelaksanaan penelitian dan mengatasi masalah – masalah pembelajaran. Kehadiran peran peneliti dalam penelitian ini memiliki peran sebagai pengamat, perencana, pelaksana, pengumpul data, penganalisis data dan perancang tindakan. Selama penelitian ini berlangsung,

peneliti bersama guru kelas saling bekerja sama dalam penyusunan RPP, pengumpulan data dan dalam pengamatan situasi pembelajaran.

Model Kemmis & McTaggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Hanya saja komponen acting (tindakan) dengan observing (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara penerapan acting dan observing merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan

Alasan peneliti memilih model ini karena model Kemmis dan Mc Taggart lebih sederhana dibandingkan dengan model PTK yang lainnya seperti yang dikembangkan oleh Ebbut dan model yang dikembangkan oleh Mc Kernan. Dalam praktiknya, desain ini akan membantu peneliti dalam pemecahan masalah dengan menggunakan model Role Playing, sehingga peneliti memutuskan bahwa desain ini cocok digunakan dalam penelitian ini. Alasan peneliti memilih model ini karena model Kemmis dan Mc Taggart lebih sederhana dibandingkan dengan model PTK yang lainnya seperti yang dikembangkan oleh Ebbut dan model yang dikembangkan oleh Mc Kernan.

Adapun perincian dari tiap tahap adalah sebagai berikut: (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) pengamatan (4) refleksi. Metode – metode yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data yaitu : (1) tes (2) observasi. Instrumen atau alat penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam Penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) lembar observasi (b) uji validitas isi. Data yang dikumpulkan dari setiap

kegiatan yang dilakukan dalam siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam pembelajaran. Dalam teknik analisis data peneliti menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan peserta didik dalam SBDP dengan model pembelajaran *Role Playing* pada saat pembelajaran berlangsung didata oleh observer tergambar dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Terhadap aktivitas guru dan peserta didik dalam SBDP dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

No.	Aktivitas	Skor Rata - rata	
		Siklus I	Siklus II
1.	Guru	3,6	3,9
2.	Peserta Didik	3,5	3,9

Berdasarkan tabel diatas, melalui pembelajaran SBDP dengan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik kelas IV SDN 4 Pahandut Palangkaraya menunjukkan aktivitas guru dan peserta didik menunjukkan suatu peningkatan yang baik dan signifikan.

Aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai rata – rata 3,6. Sedangkan pada siklus II ada peningkatan menjadi lebih baik, dengan penilaian rata – rata oleh pengamat sebesar 3,9. Aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh nilai rata – rata 3,5 dan pada siklus II meningkat menjadi 3,9.

Hasil belajar yang diperoleh berdasarkan hasil pre test sebelum penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan hasil post test pada siklus I dan siklus II setelah menggunakan model pembelajaran *Role*

Playing pada peserta didik kelas IV SDN 4 Pahandut Palangkaraya rekapitulasi nilainya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil *pretest* sebelum penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dan hasil *posttest* pada siklus I dan siklus II setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing*

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		
		Pre Test	Siklus I	Siklus II
1.	PP	50	50	80
2.	RN	10	70	70
3.	A	10	50	90
4.	BLJDE	20	100	100
Jumlah		90	270	340
Rata – rata		22,5	67,5	85
Persentase Ketuntasan Belajar		0%	50%	100%

Berdasarkan tabel diatas, hasil pada pre test tidak memuaskan karena 0% peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar, pada siklus I persentase ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup bagus namun belum mencapai indikator ketuntasan 85% yang mana hanya mencapai 50% dan mendapat nilai rata – rata 67,5. Pada siklus II ini nilai peserta didik mengalami peningkatan sangat bagus dengan perolehan nilai rata – rata 85 dengan kriteria ketuntasan secara klasikal mencapai 100%. Peneliti menganggap pada siklus II ini sudah berhasil karena telah mencapai nilai KKM dan telah berhasil mencapai nilai ketuntasan secara klasikal.

Berdasarkan hasil data tersebut telah terjadi peningkatan hasil belajar SBDP pada materi karya seni 3 dimensi dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, dari data awal sampai siklus II mengalami peningkatan.

Terbukti dapat mencapai hasil yang lebih baik dari data awal dengan nilai rata – rata 22,5, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 67,5 dan pada siklus II lebih meningkat lagi menjadi 85.

Alasan peneliti memilih penelitian dengan 2 (dua) siklus karena hasil peningkatan nilai rata - rata dan ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 4 Pahandut Palangkaraya pada siklus I dengan nilai rata – rata 67,5 dengan persentase ketuntasan hasil belajar 50%. Berdasarkan data pada siklus I ini peneliti merasa perlu melanjutkan ke siklus II karena data yang diperoleh pada siklus I masih dibawah rata – rata dan persentase hasil belajar masih belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan yaitu 85%. Pada siklus II data yang diperoleh dengan rata – rata 85 dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Melihat hasil yang diperoleh peserta didik pada siklus II peneliti merasa sudah cukup mencapai nilai persentase ketuntasan belajar klasikal yaitu 85% dengan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yang mencapai 100% sehingga peneliti berhenti sampai siklus II.

Berdasarkan ketuntasan klasikal (persentase ketuntasan kelas) pada siklus II sebesar 100%, berarti pada siklus II ini sudah memenuhi ketentuan kriteria kelas yang sudah ditentukan yaitu >70. Dengan demikian penelitian ini bias diakhiri, karena apa yang diharapkan telah terpenuhi.

Berdasarkan hasil nilai post test peserta didik terlihat adanya peningkatan pemahaman peserta didik, ini terbukti dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik serta meningkatnya aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian pembelajaran SBDP dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing terbukti

mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Aktivitas belajar SBDP dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing pada materi karya seni 3 dimensi di SDN 4 Pahandut Palangkaraya tahun pelajaran 2021/2022 menjadi sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar peserta didik pada siklus I dengan skor rata – rata 3,5 dan meningkat pada siklus II menjadi 3,9. (2) Ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dalam materi karya seni 3 dimensi pada peserta didik kelas IV SDN 4 Pahandut Palangkaraya tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat diketahui dengan rata – rata nilai pada saat pre test yaitu 22,5 dengan ketuntasan klasikal 0% menjadi meningkat cukup baik pada siklus I dilaksanakan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata – rata yang diperoleh peserta didik meningkat menjadi 67,5 dengan ketuntasan klasikal 50%. Kemudian pada siklus II hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat dengan nilai rata – rata yang diperoleh menjadi 85 dengan persentase ketuntasan klasikal 100%.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian diatas, peneliti memberikan rekomendasi atau saran sebagai berikut: (1) Bagi kepala sekolah, sebagai bahan supervisi terhadap guru untuk meningkatkan kinerja mengajar dalam proses pembelajaran SBDP pada peserta didik kelas IV SDN 4 Pahandut Palangkaraya tahun pelajaran 2021/2022. (2) Bagi guru, dapat menggunakan model pembelajaran Role Playing selama proses pembelajaran, karena model Role Playing dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi

Karaya Nuril Maghfirotin Ramadhan, Desi Ratna Indriati, Nurul Hikmah Kartini, Tazkiyatunnafs Elhawwa, Sumino, Yuliyanti

Pendidikan Dasar

pembelajaran dan dapat dengan mudah dipahami yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. (3) Bagi peserta didik, tumbuhnya rasa ketertarikan terhadap materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar SBDP dalam materi karya seni 3 dimensi melalui penerapan model pembelajaran Role Playing dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diperoleh cara belajar yang efektif serta dapat memberi pengaruh yang positif pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik. (4) Bagi peneliti, agar menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan bahan belajar untuk melakukan penelitian pada tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana-Prenada Media.
- Aqib & Amrullah. (2018). *PTK Penelitian Tindakan Kelas – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi
- Damayanti, Vetii. (2018) *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Model Role Playing Pada Kelas III-B SDN 8 Langkai Palangka Raya Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
- Djamarah, B.S. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- FIRDANI, Alfia, et al. *Persepsi Guru dalam Pembelajaran SBDP Pada Kurikulum 2013 Edisi Revisi di SDIT Bias Assalam Kota Tegay*. 2017. PhD Thesis. Universitas Negeri Semarang.
- Gulo, W. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Husna & Suryana. (2017). *Metodologi Penelitian dan Statistik*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal office*, 2(2), 221-228.
- Isti'adah, F.S. 2020. *Teori - Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Jawa Barat: Edu Publisher
- Kusumah & Dwitagama. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media
- Mirdanda, Arsyi. 2018. *Motivasi dan Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Kalimantan Barat: Yudha English Gallery
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Salahudin, Anas. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Pustaka Setia
- Setiawan, Deni., Purwanti, Eko., Sumilah., & Sutaryono. 2017. *Pengetahuan Seni dan Gambar Ekspresi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta Nasional.
- Shilphy A. Octavia, M.Pd (2020). *Model – Model Pembelajaran*. Sleman: CV BUDI UTAMA
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjiono, Anas. (2012). *Pengantar Evaluasi*

Karaya Nuril Maghfirotin Ramadhan, Desi Ratna Indriati, Nurul Hikmah Kartini, Tazkiyatunnafs Elhawwa, Sumino, Yuliyanti
Pendidikan Dasar

Pendidikan. Jakarta: PT. Raja
Grafindo Persada
Sumadoyo, Samsu. (2013). Penelitian
Tindakan Kelas. Yogyakarta: Graha
Ilmu