

## Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas III Di SDN Gladak Anyar 4

<sup>1</sup>Shinta Oktafiana, <sup>2</sup>Triyana Fadilah Amir, <sup>3</sup>Putri Novi Astuti

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Madura, Pamekasan, Jawa Timur, Indonesia

Email Korespondensi: [oktafianashinta@iainmadura.ac.id](mailto:oktafianashinta@iainmadura.ac.id)

| Article Info                                                                                                                                                                                      | Abstract                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Article History</b><br>Received: Nov 14, 2023<br>Revised: Nov 29, 2023<br>Published: Nov 30, 2023<br><br><b>Keywords</b><br>Role Playing, learning spirit, grade III                           | <p>From the results of observations in class III at SDN Gladak Anyar 4 that were carried out by researchers, it can be seen that students still have low enthusiasm for learning, some of the students are still not diligent in doing their assignments. To overcome the problems experienced by students, this research uses a role playing learning model, where role playing is a role playing learning model so that it can increase the learning enthusiasm of class III students at SDN Gladak Anyar 4. This type of research uses the classroom action research method (PTK). The subjects of this research were class III students at SDN Gladak Anyar 4, totaling 22 students. The results of this research show that in the initial condition only 50% or 11 students were included in the category of having a good enthusiasm for learning. From these findings, researchers used a role playing learning model to increase the learning enthusiasm of class III students. There was an increase of 72,72% in the first cycle of 16 students who had enthusiasm for learning in the good category. It is proven that in cycle I there was an increase in students' enthusiasm for learning, but this increase could not be said to be successful. This is because the percentage of students who reach the good category has not yet reached 80%. The results of observations from cycle II experienced an increase of 95,45% or 21 students who had a minimum enthusiasm for learning in the good category. Apart from that, the results of the reflection show that the learning atmosphere was more optimal and effective in the implementation of cycle II.</p> |
| Informasi Artikel                                                                                                                                                                                 | Abstrak                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Sejarah Artikel</b><br>Diterima: 14 Nov 2023<br>Direvisi: 29 Nov 2023<br>Dipublikasi: 30 Nov 2023<br><br><b>Kata kunci</b><br>Role playing, semangat belajar, kelas III                        | <p>Dari hasil observasi dikelas III SDN Gladak Anyar 4 yang sudah dilakukan oleh peneliti terlihat bahwa peserta didik masih mempunyai semangat belajar yang rendah, sebagian dari peserta didik masih belum tekun dalam mengerjakan tugas. Untuk mengatasi masalah yang dialami oleh peserta didik maka penelitian ini menggunakan model pembelajaran role playing, dimana role playing ini merupakan model pembelajaran bermain peran sehingga mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas III di SDN Gladak Anyar 4. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas III SDN Gladak Anyar 4 yang berjumlah 23 peserta didik. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya kondisi awal baru 50% atau 11 peserta didik yang termasuk dalam kategori mempunyai semangat belajar baik. Dari temuan tersebut maka peneliti menggunakan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik kelas III. Terjadi peningkatan sebesar 72,72% pada siklus I dari 16 peserta didik mempunyai semangat belajar dalam kategori baik. Hal ini terbukti bahwa pada siklus I terjadi peningkatan dari semangat belajar peserta didik, namun peningkatan tersebut belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan persentase peserta didik yang mencapai kategori baik belum mencapai 80%. Hasil pengamatan siklus II mengalami peningkatan 95,45% atau 21 peserta didik yang memiliki semangat belajar kategori minimal baik. Selain itu hasil refleksi menunjukkan bahwa suasana pembelajaran lebih optimal dan efektif pada pelaksanaan siklus II ini.</p>       |
| <div>  This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. </div> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

@2023 AHS Publisher

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting dan keterkaitannya dalam keberlangsungan hidup manusia, Suatu pendidikan akan tercapai apabila terlaksana kerja sama antara pihak terkait untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dimana selain keikutsertaan pemerintah dalam memfasilitasi, peran pendidik juga sangat penting bagi keberhasilan dari peserta didik. Pendidikan dimaksudkan untuk mempersiapkan anak-anak bangsa dalam menghadapi masa depan dan menjadikan bangsa ini sebagai bangsa yang bermartabat diantara bangsa-bangsa lain . Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan menugaskan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh yang terdapat dalam sebuah materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Menurut Kokom Komalasari role playing merupakan suatu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Peningkatan imajinasi dan penjiwaan dilakukan siswa dengan memainkannya sebagai tokoh nyata atau benda mati.

Pada umumnya mayoritas peserta didik sekitar usia sembilan atau yang lebih tua menyenangi penggunaan strategi ini dikarenakan berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain peran, guru menerima peran noninterpersonal di dalam kelas.peserta didik menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus." Metode *Role Playing* disebut juga sebagai sosio drama ataupun bermain peran. Metode Role Playing merupakan suatu cara penguasaan bahan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dalam memerankannya sebagai tokoh.

Metode ini, awalnya dibangun berdasarkan anggapan bahwa sangat penting dalam menciptakan analogi otentik dalam bentuk situasi masalah dikehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa suatu proses psikologis dapat melibatkan sikap, nilai, dan juga keyakinan kita, selain itu juga dapat mengalahkannya terhadap kesadaran melalui keterkaitan langsung yang disertai analisis. Bermain peran sebagai sebuah metode pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menemukan arti diri dalam dunia sosial dan menyelesaikan dengan bantuan kelompok. Artinya, dengan bermain peran peserta didik belajar memanfaatkan konsep peran, mengetahui adanya peran yang berbeda dan memperhatikan perilaku diri sendiri dan perilaku orang lain.<sup>1</sup>

Bermain peran adalah kegiatan yang sifatnya sandiwara. Artinya terdapat pemain pemain maupun tokoh tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah ditulis dalam skenario, dan tujuan dari bermain peran ini salah satunya untuk memberikan hiburan pada orang lain, model bermain peran adalah suatu kegiatan yang bersifat feesosiologis, di mana pola pola dalam berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma norma sosial yang hidup di masyarakat. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui bahwa model bermain peran, meminta subjek untuk memainkan peran tertentu, melalui suatu interaksi dengan lingkungan sosialnya.<sup>2</sup>

Secara harfiah, Role didefinisikan sebagai peranan. Sedangkan, secara harfiah *Play* berarti bermain. Hamalik menyatakan bahwa *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang berdasarkan pengalaman karena peserta didik

<sup>1</sup> Nur Ayni Sri Adini, *Metode Bermain Peran* (Riau:DOTPLUS Publisher, 2021), 7.

<sup>2</sup> Andi Karahuddin dan Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*, (Sulawesi Selatan, Pusaka Almaida, 2020), 67.

mengekspresikan perasaannya tanpa dibatasi kata atau gerak. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh George Shaftel yang memelopori metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong peserta didik agar mampu mengekspresikan perasaan serta memusatkan kesadaran dengan keikutsertaan langsung yang diikuti analisis terhadap situasi masalah dalam kehidupan nyata.

Hamdayan menyatakan prinsip dari metode pembelajaran *role playing* yakni pembelajaran yang menghadirkan peran-peran yang terjadi di dunia nyata, kemudian diangkat ke suatu pertunjukan peran di dalam kelas agar siswa dapat mempertimbangkan nilai peserta didik yang dipelajari dalam memainkan peran. Menurut Shaftels mengungkapkan bahwa tahapan yang harus dikerakan dalam melaksanakan metode *role playing* yaitu terdiri dari 1. Penjelasan umum yaitu pendidik menjelaskan secara umum dengan menggunakan metode *role playing* dan materi yang akan dimainkan, 2. Pendidik memilih siswa yang akan memainkan peran sebagai pelaku dalam bermain peran, dan memilih peserta didik untuk menjadi observer yang bertugas untuk memantau penampilan permainan peran selain itu seorang observer memberikan nilai, 3. Guru selanjutnya menentukan jalan carita yang dimainkan, 4. Selanjutnya peserta didik melakukan proses bermain peran, 5. Pendidik dan peserta didik melaksanakan kegiatan diskusi dan penilaian yang dilaksanakan oleh observer, 6. Dalam kelompok bermain peran yaitu memainkan peran secara ulang, dan kelompok observer melaksanakan diskusi secara ulang, 7. Siswa berbagi pengalaman dan kesimpulan dengan bimbingan guru.

Penilaian terhadap proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, hampir sama dengan proses pembelajaran pada umumnya. Penilaian pembelajaran selalu mengacu pada ketercapaian indikator pembelajaran serta pembelajaran dan materi yang telah di sampaikan. Selanjutnya apabila ada peserta didik yang belum berhasil pada materi pembelajaran yang telah di sampaikan dengan menggunakan metode *Role Playing*, maka dilakukan pengayaan atau remedial.<sup>3</sup>

Model pembelajaran *role playing* adalah cara menguasai materi pembelajaran dengan menggunakan pengembangan imajinasi dan penjiwaan peserta didik pada materi. Dalam meningkatkan imajinasi dan penjiwaan yaitu dilaksanakan oleh peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh nyata dan benda mati dalam melakukan model ini yaitu dilaksanakan lebih dari satu orang, semua sesuai dengan apa yang dimainkan. Adapun tujuan model pembelajaran ini adalah untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Selain itu model ini akan melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis serta dapat melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Metode pembelajaran *role playing* ini sangat bermanfaat, *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practice*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari.<sup>4</sup> *Role playing* dapat melibatkan semua siswa untuk berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya dalam bekerja sama. Selain itu: siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa dengan

<sup>3</sup> Sabarina Elprida Manik, *Penerapan Model Pembelajaran Pada Pelajaran Mipa* (Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022), 139.

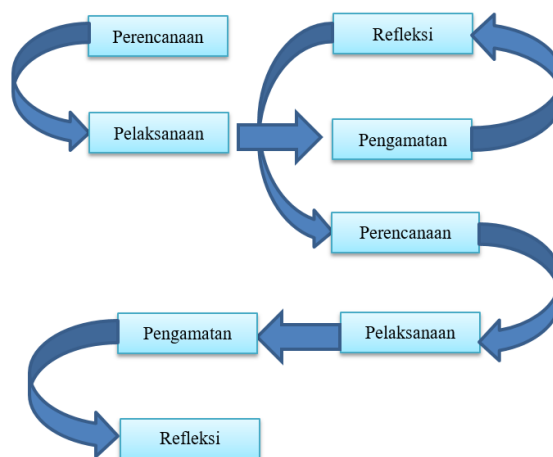
<sup>4</sup> Wiwy T. Pulkadang, *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu*, (Gorontalo: Ideass Publishing, 2021), 70

melakukan pengamatan pada waktu pembelajaran bermain peran, bisa berkesan dengan tahan lama dalam pengingatan peserta didik sehingga dapat memungkinkan didalam kelas akan menjadi aktif dan penuh antusias, membangkitkan gairah, dan semangat dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, setia kawan sosial yang tinggi, dan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa. *Role playing* merupakan jenis permainan yang bergerak yang terdapat tujuan, aturan, dan unsur keceriaan. Didalam *role playing* siswa berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif dalam melaksanakan peraktek bahasa bersama temannya pada situasi tertentu.<sup>5</sup>

Dari pertama masuk di sekolah SDN Gladak Anyar 4 di kelas III. Guru wali kelas merasakan ada kejanggalan dalam proses pembelajaran dikelas, guru wali kelas merasa bahwa selama proses pembelajaran didalam kelas siswa merasa jenuh. Kecurigaan ini terbukti setelah sekolah melakukan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru wali kelas, dengan menyatakan bahwa peserta didik tersebut mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

## METODE

Penelitian ini yaitu menggunakan model penelitian tindakan kelas yang mana kegiatan ini adalah suatu kegiatan ilmiah, kegiatan ini juga dapat dilakukan oleh pendidik di kelas masing-masing dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan dengan menggunakan beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang berguna untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu dari peroses belajar mengajar di kelasnya. Hasil penelitian tindakan kelas ini bisa digunakan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah, peserta didik, dan pendidik. Dengan menggunakan PTK pendidik bisa meningkatkan model-model mengajar yang bervariasi, pengendalian kelas yang kondusif, dan menggunakan media serta sumber belajar yang sesuai. Desain Penelitian Tindakan Kelas yang disajikan dengan sistematis pada gambar dibawah ini<sup>6</sup>



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

<sup>5</sup> Isnu Hidayat, *50 Strategi Pembelajaran Populer*, (Yogyakarta:DIVA Press 2019), 135.

<sup>6</sup> Antomina Kaury, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo," *Kamboti Of Journal Education Research and Development*, 2, no.1 (Juni , 2021):76.

penelitian ini menggunakan dua siklus yaitu terdiri dari siklus I dan siklus ke II. Dengan hal tersebut artinya siklus merupakan satu putaran kegiatan berurutan dan kembali ke langkah awal, adapun langkah-langkah dari desain prosedur PTK diatas adalah sebagai berikut:

### 1. Perencanaan (*Planning*)

Tahapan ini pendidik merencanakan hal-hal yang akan di ajarkan serta soslusi yang akan digunakana untuk mengatasi permasalahan yang ada. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam pada tahap perencanaan antara lain: a) guru melakukan analisis standar isi untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar, b) penyusunan program pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, c) menentukan tempat atau lingkungan sebagai sumber belajar, serta menentukan waktu yang dibutuhkan, d) peneliti menyusun skenario pembelajaran, e) peneliti mengundang narasumber jika dibutuhkan, f) peneliti membuat lembar kerja siswa sesuai dengan kompetensi dasar, g) menyiapkan alat penilaian untuk proses pembelajaran.

### 2. Tindakan (*Action*)

Pelaksanaan tindakan merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh pendidik sebagai upaya perbaikan terhadap permasalahan yang ada. Pada pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan perencanaan yang telat dibuat yakni tindakan yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas III SDN Gladak Anyar 4 Pamekasan.

### 3. Pengamatan (*Observasi*)

Tahap observasi ini pendidik merekam kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan data-data dari hasil pembelajaran agar mendapatkan data yang valid. Kegiatan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini data-data tentang pelaksanaan tindakan dari rencana yang sudah dibuat serta dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran dikumpulkan dengan alat bantu instrumen pengamatan yang telah disiapkan.

### 4. Refleksi (*Reflection*)

Tahapan ini dimaksudkan unruk mengkaji secara keseluruhan tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dilakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan berikutnya. Pada tahap refleksi ini guru dan observer mengadakan diskusi untuk menganalisis data yang diperoleh pada saat observasi. Hasil dari refleksi ini oleh guru dijadikan acuan untuk mengadakan perbaikan-perbaikan dan selanjutnya direncanakan kembali pada pelaksanaan siklus 2. Apabila pada siklus 1 hasil belajar belum mencapai target yang telah ditentukan maka penelitian belum bisa dikatakan berhasil sehingga harus dilanjutkan pada siklus 2. Apabila pada siklus 2 hasil belajar sudah mengalami peningkatan dengan menggunakan langkah yang telah ditetapkan dengan target yang telah direncanakan maka penelitian baru dikatakan berhasil.<sup>77</sup>

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran baru 2023-2024, semester ganjil. Tempat penelitian ini dilakukan di SDN Gladak Anyar 4 Pamekasan beralamat di jalan Pintu Gerbang No. 152, Gladak Anyar, Kec. Pamekasan, Kab. Pamekasan Prov. Jawa Timur. Tujuan utama peneliti memilih tempat tersebut karena permasalahan yang dihadapi relefan dengan pemecahan masalah yang peneliti miliki.

---

<sup>77</sup> Afi Parnawi, *PenelitianTindakan Kelas (Classroom Action Reseach)* (Yogyakarta:Deepublish,2020), 15-17.

Penelitian ini dilakukan pada siswa/siswi kelas III SDN Gladak Anyar 4, semester ganjil, tahun ajaran. Jumlah siswa/siswi adalah 22 orang. 10 laki-laki dan 12 perempuan. Siswa/siswi kelas III merupakan anak yang patuh terhadap peraturan sekolah, disiplin, saling menyayangi, menghormati guru, dan menyayangi teman. Mayoritas siswa/siswi kelas III mengalami masalah dalam semangat belajar dikelas.

Adapun teknik pengumpulan data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Tanpa teknik pengumpulan data maka suatu penelitian tidak akan berhasil. Berikut ini beberapa teknik yang digunakan dalam penelitian ini:

### 1. Tes

Tes untuk mengetahui pengembangan semangat belajar dari siswa. Jenis tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes tertulis, tes tertulis sering disebut juga *paper and pencil tes*. Dalam tes tertulis peserta didik dituntut untuk memberikan jawaban terhadap sejumlah item soal secara tertulis. Tes ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan keterampilan bakat dan kemampuan dari subjek penelitian. Pada lembar tes tertulis berisi soal-soal tes yang terdiri atas butir-butir soal.<sup>8</sup>

### 2. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung keadaan atau situasi dari subjek penelitian. Observasi ini bisa juga disebut pengamatan atau mengamati. Dalam penerapannya teknik observasi sangat sesuai digunakan untuk mencari data dari subjek penelitian yang tidak terlalu besar sehingga subjek penelitiannya lebih spesifik. Observasi dilaksanakan pada saat proses belajar mengajar secara langsung, dan berfungsi untuk mengetahui indikator semangat belajar siswa.<sup>9</sup>

### 3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dokumentasi adalah teknik yang mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan dan berhubungan dengan masalah yang diteliti baik berupa sumber tertulis, gambar, dan lain-lain. Dengan teknik ini masalah yang diteliti dapat ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan terhadap penelitian.<sup>10</sup>

Arikunto mengungkapkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya untuk mengumpulkan data supaya kegiatan ini menjadi lebih mudah. Sedangkan dokumentasi digunakan oleh peneliti agar memperoleh data mengenai standart kompetensi, kompetensi dasar, silabus yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar, jumlah guru dan karyawan, jumlah siswa, profil sekolah, dan denah.

Analisis data yaitu bertujuan untuk mengelola informasi kualitatif dan kuantitatif sehingga lebih bermakna. Data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

---

<sup>8</sup> Jalaluddin, *Penelitian Tindakan Kelas (Prinsip dan Praktik Instrumen Pengmpulan Data)* (Surabaya: CV Pustaka Media Guru, 2021), 126.

<sup>9</sup> Ibid., 84-85.

<sup>10</sup> Ibid., 84

### 1. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif biasanya digunakan untuk menganalisis nilai dari hasil belajar peserta didik dengan model bermain peran (*role playing*). Adapun langkah yang dilakukan untuk mengetahui nilai dari hasil pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik yaitu jumlah yang didapat peserta didik dibagi banyaknya peserta didik.

### 2. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk memberikan informasi yang menceritakan peningkatan dari hasil kinerja pendidik dan kegiatan peserta didik dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*) yang digunakan selama proses pembelajaran.<sup>11</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Siklus I

Berdasarkan tabel 4.1 bisa diketahui bahwa telah terjadi peningkatan dari banyaknya peserta didik yang mempunyai semangat belajar dengan katagori minimal baik, yaitu dari 11 peserta didik atau 50% menjadi 16 peserta didik atau 72,72% siswa yang mempunyai motivasi dengan kategori minimal baik belum mencapai kapisitas keberhasilan yaitu 80% peserta didik mempunyai motivasi dengan kapasitas minimal baik.

Tabel 1. Hasil Prasiklus

| No | Nama Peserta Didik      | Nilai | KKM 68       |
|----|-------------------------|-------|--------------|
| 1  | Alica Ramadani Pratama  | 90    | Tuntas       |
| 2  | Atiqa Belqis Ramadani   | 93    | Tuntas       |
| 3  | Adini Rahma Zuliyati    | 50    | Tidak tuntas |
| 4  | Ahmad Mahfud Al kurtubi | 88    | Tuntas       |
| 5  | Aurelia Putri Qanali    | 70    | Tuntas       |
| 6  | Achmad Arfan Nuril M    | 65    | Tidak tuntas |
| 7  | Achmad Zarkasi Ilyas    | 55    | Tidak tuntas |
| 8  | Alexi A Gila Tsakib     | 95    | Tuntas       |
| 9  | Izza Nafisa             | 93    | Tuntas       |
| 10 | Jihan Fauziah Aila      | 85    | Tuntas       |
| 11 | Joean Aidzil Adha Syaka | 56    | Tidak tuntas |
| 12 | Kaysha Fakhira Ahmad    | 50    | Tidak tuntas |
| 13 | Muhammad Dhirgam H      | 50    | Tidak tuntas |
| 14 | Moh. Farel Maulana      | 67    | Tidak tuntas |
| 15 | Mohammad Fardan W       | 70    | Tuntas       |
| 16 | Naylatur Rayyan         | 80    | Tuntas       |
| 17 | Qurratul Aulia Wijaya   | 83    | Tuntas       |
| 18 | Talita Arista Fany      | 53    | Tidak tuntas |
| 19 | Athoriq Zahdan Dwi      | 65    | Tidak tuntas |

<sup>11</sup> Antomina Kaury, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo," *Kamboti Of Journal Education Research and Development*, 2, no.1 (Juni , 2021):78-79.

|    |             |    |              |
|----|-------------|----|--------------|
| 20 | Aulia Ayu   | 55 | Tidak tuntas |
| 21 | Ira Rustina | 57 | Tidak tuntas |
| 22 | Cindy       | 75 | Tuntas       |

Tabel 2. Hasil Siklus I

| No | Nama Peserta Didik      | Nilai | KKM 68       |
|----|-------------------------|-------|--------------|
| 1  | Alica Ramadani Pratama  | 95    | Tuntas       |
| 2  | Atiqa Belqis Ramadani   | 93    | Tuntas       |
| 3  | Adini Rahma Zuliyati    | 55    | Tidak tuntas |
| 4  | Ahmad Mahfud Al kurtubi | 85    | Tuntas       |
| 5  | Aurelia Putri Qanali    | 98    | Tuntas       |
| 6  | Achmad Arfan Nuril M    | 75    | Tuntas       |
| 7  | Achmad Zarkasi Ilyas    | 63    | Tidak tuntas |
| 8  | Alexi A Gila Tsakib     | 95    | Tuntas       |
| 9  | Izza Nafisa             | 95    | Tuntas       |
| 10 | Jihan Fauziah Aila      | 80    | Tuntas       |
| 11 | Joean Aidzil Adha Syaka | 65    | Tidak tuntas |
| 12 | Kaysha Fakhira Ahmad    | 55    | Tidak tuntas |
| 13 | Muhammad Dhirgam H      | 67    | Tidak tuntas |
| 14 | Moh. Farel Maulana      | 78    | Tuntas       |
| 15 | Mohammad Fardan W       | 88    | Tuntas       |
| 16 | Naylatur Rayyan         | 90    | Tuntas       |
| 17 | Qurratul Aulia Wijaya   | 85    | Tuntas       |
| 18 | Talita Arista Fany      | 95    | Tuntas       |
| 19 | Athoriq Zahdan Dwi      | 83    | Tuntas       |
| 20 | Aulia Ayu               | 65    | Tidak tuntas |
| 21 | Ira Rustina             | 70    | Tuntas       |
| 22 | Cindy                   | 86    | Tuntas       |

Tabel 3. Perbandingan Hasil Angket Semangat Belajar Prasiklus dengan siklus I

| Semangat Belajar | Prasiklus    |            | Siklus I     |            |
|------------------|--------------|------------|--------------|------------|
|                  | Jumlah Siswa | Persentase | Jumlah Siswa | Presentase |
| Sangat Baik      | 4            | 18,18%     | 7            | 31,81%     |
| Baik             | 7            | 31,81%     | 9            | 40,90%     |
| Cukup            | 11           | 50%        | 6            | 27,27%     |

## B. Hasil Siklus II

Penilaian terhadap keberhasilan pada siklus II dilaksanakan dengan memberikan angket siklus II kepada peserta didik. Hasil angket dari siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil angket dari siklus I. Peningkatan dari hasil persiklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Siklus II

| No | Nama Peserta Didik      | Nilai | KKM 68       |
|----|-------------------------|-------|--------------|
| 1  | Alica Ramadani Pratama  | 95    | Tuntas       |
| 2  | Atiqa Belqis Ramadani   | 90    | Tuntas       |
| 3  | Adini Rahma Zuliyati    | 67    | Tidak tuntas |
| 4  | Ahmad Mahfud Al kurtubi | 100   | Tuntas       |
| 5  | Aurelia Putri Qanali    | 100   | Tuntas       |
| 6  | Achmad Arfan Nuril M    | 95    | Tuntas       |
| 7  | Achmad Zarkasi Ilyas    | 80    | Tuntas       |
| 8  | Alexi A Gila Tsakib     | 100   | Tuntas       |
| 9  | Izza Nafisa             | 100   | Tuntas       |
| 10 | Jihan Fauziah Aila      | 98    | Tuntas       |
| 11 | Joean Aidzil Adha Syaka | 85    | Tuntas       |
| 12 | Kaysha Fakhira Ahmad    | 95    | Tuntas       |
| 13 | Muhammad Dhingam H      | 87    | Tuntas       |
| 14 | Moh. Farel Maulana      | 93    | Tuntas       |
| 15 | Mohammad Fardan W       | 98    | Tuntas       |
| 16 | Naylatur Rayyan         | 100   | Tuntas       |
| 17 | Qurratul Aulia Wijaya   | 99    | Tuntas       |
| 18 | Talita Arista Fany      | 95    | Tuntas       |
| 19 | Athoriq Zahdan Dwi      | 95    | Tuntas       |
| 20 | Aulia Ayu               | 100   | Tuntas       |
| 21 | Ira Rustina             | 90    | Tuntas       |
| 22 | Cindy                   | 95    | Tuntas       |

Tabel 5. Perbandingan Hasil Angket Semangat Belajar Persiklus, Siklus I, dan Siklus II

| Semangat Belajar | Prasiklus    |            | Siklus I     |            | Siklus II    |            |
|------------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|
|                  | Jumlah Siswa | Persentase | Jumlah Siswa | Persentase | Jumlah Siswa | Persentase |
| Sangat Baik      | 4            | 18,18%     | 7            | 31,81%     | 18           | 81,81%     |
| Baik             | 7            | 31,81%     | 9            | 40,90%     | 3            | 13,63%     |
| Cukup            | 11           | 50%        | 6            | 27,27%     | 1            | 4,54%      |

Berdasarkan tabel 5 bisa ditemukan bahwa terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mempunyai semangat dengan kategori minimal baik adalah dari 16 peserta didik atau 72,72% menjadi 21 peserta didik atau 95,45%. Pencapaian 95,45% peserta didik yang mempunyai semangat dengan kategori minimal baik sudah melewati kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan adalah 80% peserta didik mempunyai semangat dengan kriteria minimal baik.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa kelas III SDN Gladak Anyar 4 Pamekasan. Hal ini dapat kita buktikan dari hasil pembelajaran selama penelitian yaitu sebagai berikut:

Semangat belajar peserta didik mengalami peningkatan dari yang kondisi awal rata-rata sebesar 50% menjadi 72,72% setelah dilakukannya tindakan pada siklus I, dan setelah dilakukannya tindakan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 95,45%.

Dengan melihat kesimpulan diatas maka peneliti juga memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah harus selalu berusaha untuk mengupayakan berbagai cara untuk dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan mutu proses pembelajaran dengan mengenalkan kepada peserta didik dan guru berbagai model pembelajaran.

2. Bagi pendidik (Guru)

Agar mampu menarik perhatian atau mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik harus dilakukan inovasi dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dan memberikan penghargaan agar peserta didik mampu meningkatkan hasil belajarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Nur Ayni Sri Adini, *Metode Bermain Peran Riau*: DOTPLUS Publisher, 2021.

Andi Karahuddin dan Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif dan Variatif Sulawesi Selatan*, Pusaka Almaila, 2020.

Sabarina Elprida Manik, *Penerapan Model Pembelajaran Pada Pelajaran Mipa Jawa Barat*: Media Sains Indonesia, 2022.

Wiwiy T. Pulukadang, *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu Gorontalo*: Ideass Publishing, 2021.

Isnu Hidayat, *50 Strategi Pembelajaran Populer Yogyakarta*: DIVA Press 2019.

Antomina Kaury, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo," *Kamboti Of Journal Education Research and Development*, 2, no.1 Juni, 2021.

Afi Parnawi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Jalaluddin, *Penelitian Tindakan Kelas (Prinsip dan Praktik Instrumen Pengumpulan Data)* Surabaya: CV Pustaka Media Guru, 2021.

Antomina Kaury, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo," *Kamboti Of Journal Education Research and Development*, 2, no.1 Juni, 2021