

ARTIKEL PUTRI UMUL KHAIR

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II C PADA
TEMA PERISTIWA DENGAN MODEL *ROLE PLAYING*
DI SD NEGERI 10 SUNGAI SAPIH KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*

**OLEH:
PUTRI UMUL KHAIR
NPM. 1110013411176**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2015**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II C PADA TEMA PERISTIWA
DENGAN MODEL *ROLE PLAYING*
DI SD NEGERI 10 SUNGAI SAPIH
KOTA PADANG**

Putri Umul Khair¹, Muhammad Sahnani¹, Hidayati Azkiya¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: putriuk38@gmail.com

Abstrak

aspek afektif kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS) pada siklus I 53,57 meningkat menjadi 76,19 pada siklus II. Hasil belajar Pada siklus I, siswa 57,14 meningkat Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas II C di SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang. Hal ini dikarenakan siswa kurang memperhatikan guru dalam memberikan materi sehingga hasil belajar siswa rendah. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas II C dengan model pembelajaran *role playing* di SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dengan subjek, siswa kelas II C SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang yang berjumlah 42 orang. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi kegiatan guru, lembar aspek afektif siswa, dan tes hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran pada tema peristiwa dengan model pembelajaran *role playing* kelas II C berlangsung dengan baik. Terlihat pada tindakan pembelajaran pada siklus I, rata-rata jumlah menjadi 78,57 pada siklus II. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada tema peristiwa siswa kelas II C SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang.

Kata kunci: hasil belajar, *role playing*, tema peristiwa.

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II C PADA TEMA PERISTIWA
DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* DI SD NEGERI 10 SUNGAI SAPIH
KOTA PADANG**

**PUTRI UMUL KHAIR
NPM. 1110013411176**

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii C Pada Tema Peristiwa Dengan Model *Role Playing* Di SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang” untuk persyaratan wisuda Agustus 2015 dan telah direview dan disetujui oleh kedua pembimbing.

Pembimbing I,

Dr. Muhammad Sahnan, M.Pd.

Padang, Juni 2015

Pembimbing II,

Hidayati Azkiya, S.Pd., M.Pd.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II C PADA TEMA PERISTIWA
DENGAN MODEL *ROLE PLAYING*
DI SD NEGERI 10 SUNGAI SAPIH
KOTA PADANG**

Putri Umul Khair¹, Muhammad Sahnani¹, Hidayati Azkiya¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : putriuk38@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes grade II C in SD Negeri 10 Wean River city of Padang. This is because the students lack of attention to the teacher in providing the material so that a low student learning outcomes. The purpose of this research is to improve student learning outcomes class II C with role playing learning model in SD Negeri 10 Wean River city of Padang. This research is a class act. By subject, grade II C Elementary School 10 desert city weaning River totaling 42 people. This is a research instrument teacher activity observation sheet, sheet affective aspects of students, and the students' achievement test. Implementation of learning on the theme of the event by learning model role-playing class II C is progressing well. Seen in the act of learning in the first cycle, the average of the affective aspects of cooperation and task (LKS) in the first cycle 53.57 increased to 76.191 in the second cycle. In the first cycle of learning outcomes 57.14 increased to 78.57 students in the second cycle. It can be concluded that the role playing learning model can improve learning outcomes in grade II event theme C ElementarySchool 10 Wean River city of Padang.

Keywords: learning outcomes, role playing, theme events.

Pendahuluan

Pembelajaran adalah suatu prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium, meliputi buku-buku, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Hamalik (2005:3), "Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan".

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Ibu Mulia Zakia, S.Pd guru kelas II C yang dilakukan pada tanggal 28 februari 2015 di SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang, kelas II C yang terdiri dari 22 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Tercatat 15 orang siswa (35,71%) yang sudah Tuntas, sedangkan 27 orang siswa (64,28%) yang Belum Tuntas terlampir dalam nilai ulangan harian (UH) 1 siswa. ini juga dikarenakan guru cenderung menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah dan belum menggunakan

pendekatan saintifik seperti mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau eksperimen, mengasosiasikan atau mengolah informasi dan mengkomunikasikan di kelas dan masih terlihat jadwal mata pelajaran.

Peneliti memberikan salah satu pemecahan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model *role playing*. Menurut Ramayulis (Istarani 2012:70) bermain peran ialah "penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang peserta didik untuk memerankannya".

Langkah-langkah Model *Role Playing*, Menurut Taufik dan Muhamadi (2012:177) langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing* adalah: (1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan di tampilkan. (2) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pembelajaran dilaksanakan. (3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang. (4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. (5) Memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. (6) Masing-masing peserta didik duduk

dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan. (7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas tentang skenario yang telah dipentaskan. (8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum. (10) Evaluasi. (11) Penutup.

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, (1) Bagaimanakah peningkatan kemampuan pemahaman siswa kelas II C pada Tema Peristiwa dengan menggunakan model *role playing* di SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang? (2) Bagaimanakah peningkatan kemampuan kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS) materi pembelajaran tematik pada Tema Peristiwa dengan menggunakan model *role playing* di Kelas II C SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang?

Tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah, (1) Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemahaman siswa kelas II C pada Tema Peristiwa dengan menggunakan model *role playing* di SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang. (2) Untuk mendeskripsikan

peningkatan kemampuan siswa kelas II C dalam kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS) pada Tema Peristiwa dengan menggunakan model *role playing* di SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang.

Metodologi Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yaitu proses yang dilakukan perorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam situasi tertentu. Menurut Arikunto, dkk, (2010:3) "PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa".

Penelitian tindakan kelas ini telah dilakukan di kelas II C di SD Negeri 10 Sungai Sapih kurangi tepi jalan raya by pass Kota Padang, pada tahun ajaran 2014/2015. Pemilihan SD Negeri 10 Sungai Sapih sebagai tempat peneliti dilatarbelakangi oleh dua hal, yaitu, (1) Karena sekolah ini tempat peneliti Praktek Kulya Lapangan (PKL). (2) Karena tempat tinggal peneliti dekat dengan sekolah tersebut.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II C di SD Negeri 10 Sungai Sapih yang berjumlah 42 orang, yang terdiri dari 22 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Penelitian ini melibatkan guru

kelas II C SD Negeri 10 Sungai Sapih, peneliti sendiri dan teman sesama mahasiswa, yang bertindak sebagai pengamat (observer) yaitu teman sesama mahasiswa dan guru kelas II C SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016, pada tanggal 1 April sampai 10 April 2015. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 1 April 2015, siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 2 April 2015, siklus I pertemuan 3 diadakan Ulangan Harian (UH1) pada hari Senin tanggal 6 April 2015. Sedangkan pelaksanaan siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 April 2015, siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 April 2015, dan pertemuan 3 diadakan Ulangan Harian (UH2) pada hari Jumat tanggal 10 April 2015.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang dikemukakan oleh Arikunto, (2010:16), yang terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Indikator keberhasilan hasil belajar siswa adalah, (1) Presentase peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik meningkat dari 35,71% menjadi 75%. (2) Persentase peningkatan kerja

sama dan mengerjakan tugas (LKS) hasil pembelajaran tematik siswa meningkat dari 35,71% menjadi 75%

Data dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data tersebut adalah tentang hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan hasil pembelajaran yang berupa informasi.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan observasi dan tes, berikut uraiannya:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran. Dengan berpedoman pada lembar-lembar pengamatan, peneliti mengamati apa yang terjadi selama proses pembelajaran.

2. Tes

Tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi di dalam kelas terutama pada butir penegasan materi pembelajaran dari unsur siswa. Hal ini untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa memahami pembelajaran tematik dengan menggunakan model *role playing*.

Dalam penelitian, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar aktivitas guru adalah untuk mengetahui kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran Tematik dengan model *role playing* selama pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Dengan berpedoman kepada lembar observasi, observer mengamati apa yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan memberikan *check list* pada lembar observasi nantinya.

2. Lembar Observasi Penilaian Afektif Siswa

Lembar aktivitas guru adalah untuk mengetahui kegiatan siswa dalam mengelola pembelajaran Tematik dengan model *role playing* selama pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Dengan berpedoman kepada lembar observasi, observer mengamati apa yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan memberikan *check list* pada lembar observasi nantinya.

3. Lembar Tes Hasil Belajar

Digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran tematik pada Tema Merawat Hewan dan Tumbuhan dengan Menggunakan model *role playing* di SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang.

Teknik analisis data dari penelitian ini terdiri dari:

1. Teknik Analisis Data Aktivitas Guru

Untuk mendapatkan persentase guru dalam mengelola pembelajaran, skor dari semua aspek dalam proses pembelajaran dihitung dengan rumus: Menurut Wardani, dkk. (2003:5), Persentase guru dalam mengelola pembelajaran adalah,

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh guru}}{\text{Jumlah Skor maksimum}} \times 100\%$$

P = Penentuan Skor

b. Teknik analisis data hasil belajar aspek kognitif

Menurut Sudjana (2013:109), untuk menentukan dan mencari rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = rata-rata (mean)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = banyaknya subjek

a. Teknik analisis data hasil belajar aspek afektif

Analisis terhadap sikap siswamenggunakan persentase yang didapat melalui lembar observasi siswa.

Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang melakukan indikator}}{\text{jumlah siswa seluruh}} \times 100$$

P= Pesentase siswa yang aktif dalam indikator

menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:125), penilaian aspek afektif siswa menggunakan pedoman sebagai berikut:

1% - 25%	= Sedikit sekali
26% - 50%	= Sedikit
51% - 75%	= Banyak
76% - 100%	= Banyak sekali

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDNegeri 10 Sungai Sapih Kota Padang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIC yang berjumlah 42 orang, dengan rincian siswa laki-laki berjumlah 22 orang dan siswa perempuan berjumlah 20 orang. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran tema peristiwa dengan menggunakan model *role playing*

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan, dua kali pertemuan belajar, dan satu kali pertemuan tes akhir pelajaran. Siklus I pertemuan I

dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 1 April 2015, pertemuan ke II dilaksanakan pada hari Kamis 2 April 2015, dan dilanjutkan dengan tes akhir pelajaran pada hari Senin tanggal 6 April 2015. Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 April 2015, pertemuan II dilakukan pada hari Kamis tanggal 9 April 2015, dan dilanjutkan dengan tes akhir pelajaran pada hari Jumat tanggal 10 April 2015.

1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

a. Lembar Aktivitas Guru

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap guru, guru mendapatkan skor 73,33% (terlampir pada halaman 95), berarti guru memperoleh nilai dengan kriteria baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari rekapitulasi pengamatan terhadap guru pada tabel 2 berikut ini:

Tabel2.Rekapitulasi

PersentasePengamaatan
Pelaksanaan
ProsesPembelajaran Guru Pada
Siklus 1

Pembelajaran	Jumlah Skor	Persentase
I	11	73,33%
II	12	80%
Rata-rata	11.5	76.67%

b. Data Hasil Observasi Afektif Siswa

Data hasil observasi ini didapat melalui lembar observasi afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS)) siswa, digunakan untuk melihat proses dan perkembangan afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS)) siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hasil analisis *observer* terhadap afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS))siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3 . Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif (Kerja Sama dan Mengerjakan Tugas (LKS)) Siswa dalam Pembelajaran Tema Peristiwa Melalui Model *Role Playing* pada Siklus I.

N o	Pertemuan	Jumlah yang tuntas	Persentase	Jumlah yang belum tuntas	persentase	Rata-rata
1	Pertemuan 1	1	2,38 %	41	97,61 %	44,03
2	Pertemuan 2	6	14,29 %	36	85,71 %	61,11
Rata-rata						52,

Pada tabel 3 tersebut terlihat bahwa dalam proses pembelajaran pada Tema Peristiwa menggunakan model *role playing* afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS)) siswa pada siklus I pertemuan 1 (terlampir pada halaman 101) terlihat 1 orang yang tuntas dengan persentase 2,38% Sedangkan pada pertemuan 2 (terlampir pada halaman 104) terlihat 6 orang yang tuntas dengan persentase 14,29%. Berdasarkan persentase pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 siklus I dapat disimpulkan bahwa observasi afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS)) siswa pada pembelajaran tema peristiwa menggunakan model *Role Playing* pada siklus I memperoleh rata-rata 52,57. sehingga perolehan persentase tersebut belum mencapai target yaitu 75%.

c. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes hasil belajar yang di peroleh melalui tes Akhir pembelajaran pada siklus I, persentase siswa yang tuntas belajar dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Rekapitulasi Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Uraian	Jumlah
--------	--------

Siswa yang mengikuti tes	42
Siswa yang tuntas	24
Siswa yang tidak tuntas	18
Persentase ketuntasan belajar siswa	57,14%
Target	75%

Pada tabel 4 tersebut, (terlampir pada halaman 216) terlihat bahwa persentase tes hasil belajar siswa pada siklus I masih rendah. Masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu 18 siswa, dan mencapai KKM 24 siswa. Hal ini belum mencapai target ketuntasan belajar yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 75% dari jumlah siswa keseluruhannya, dan peneliti ingin meningkatkannya pada siklus II agar dapat mencapai target ketuntasan belajar yang telah ditentukan.

2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Berdasarkan tabel 4 di atas, terlihat jelas bahwa belum mencapai target yang diinginkan, siswa yang mendapat nilai di atas KKM hanya 24 orang siswa atau jika dipersentasekan hanya 57,14%. Sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM ada 18 orang siswa, dan jika dipersentasekan maka ada 42,86%. Hal ini dapat dikatakan belum mencapai target

yag diinginkan yaitu ketuntasan belajar siswa meningkat 75%.

a. Lembar Aktivitas Guru

Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II didapat data sebagai berikut:

Tabel 7 . Rekapitulasi Persentase Pengamatan Pelaksanaan Proses Pembelajaran Guru Pada Siklus II

Pembelajaran	Jumlah Skor	Persentase
I	14	93,33%
II	14	93,33%
Rata-rata	14	93,33%

Pada tabel tersebut, pertemuan 1 (terlampir pada halaman 157) pelaksanaan pembelajaran guru mendapatkan persentase 93,33% dengan jumlah skor 14. Sedangkan pada pertemuan 2 (terlampir pada halaman 160), peneliti juga mendapatkan skor 14 dengan persentase 93,33%. Di peroleh fakta bahwa pembelajaran dengan model *role playing* pada siklus II diperoleh persentase 93,33%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan tersebut berada pada 90%-100%, sehingga pembelajaran dengan

model *role playing* pada siklus II ini termasuk dalam kriteria sangat baik.

b. Data Hasil Observasi Afektif Siswa

Data hasil observasi ini didapat melalui lembar observasi afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS)) siswa, digunakan untuk melihat proses dan perkembangan afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS)) siswa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hasil analisis *observer* terhadap afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS))siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 8 berikut:

Tabel8.Jumlah dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Afektif (Kerja Sama dan Mengerjakan Tugas (LKS)) Siswa dalam Pembelajaran Tema Peristiwa Melalui Model *Role Playing* pada Siklus II.

No	Pertemuan	Jumlah yang tuntas	Persentase	Jumlah yang belum tuntas	persentase	Rata-rata
1	1	18	42,86	24	57,	72,2

			%		14 %	2
2	2	24	57,14 %	18	42, 86 %	80,1 6
Rata-rata						76,1 9

Pada tabel tersebut, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran pada tema peristiwa menggunakan model *role playing* afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS)) siswa pada siklus II pertemuan 1 (terlampir pada halaman 163) terlihat 18 orang yang tuntas dengan persentase 42,86% Sedangkan pada pertemuan 2 (terlampir pada halaman 166) terlihat 24 orang yang tuntas dengan persentase 57,14%. Berdasarkan persentase pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 siklus II dapat disimpulkan bahwa observasi afektif (kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS)) siswa pada pembelajaran pada tema peristiwa menggunakan model *role playing* pada siklus II memperoleh rata-rata persentase 76,19. sehingga perolehan persentase tersebut sudah mencapai target yaitu 75%.

c. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes akhir pembelajaran pada siklus II, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Uraian	Jumlah
Siswa yang mengikuti tes	42
Siswa yang tuntas	32
Siswa yang tidak tuntas	10
Persentase ketuntasan belajar siswa	76,19%
Target	75%

Dari tabel tersebut, diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa adalah 76,19%. Sedangkan persentase tes hasil belajar siswa pada siklus I adalah 57,14%. Berarti terjadi peningkatan drastis sebanyak 19,05% pada siklus ini. Hal ini menunjukkan bahwa sudah banyak siswa yang tuntas dan target penelitian ini sudah tercapai.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua kali siklus yang setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Dua kali pertemuan belajar dan satu kali tes hasil belajar pada akhir siklus. pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen dalam mengumpulkan data yakni lembar observasi aktivitas guru,

lembar kerja siswa, dan tes hasil belajar siswa berupa tes akhir pembelajaran pada setiap akhir siklus.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I tema peristiwa dilakukan selama tiga kali pertemuan yaitu pertemuan I pada hari Rabu tanggal 1 April 2015, pertemuan II pada hari Kamis tanggal 2 April 2015, dan hari Senin tanggal 6 April 2015 dilaksanakan tes akhir pembelajaran. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tema peristiwa dilakukan selama tiga kali pertemuan yaitu pertemuan I pada hari Selasa tanggal 7 April 2015, pertemuan II pada hari Kamis tanggal 9 April 2015, dan pada hari Jumat tanggal 10 April 2015 dilaksanakan Tes Akhir Pembelajaran.

1. Kegiatan Pembelajaran Guru

Keberhasilan siswa dalam belajar tidak hanya bersumber dari kemampuan yang dimilikinya, namun hal ini juga tidak terlepas dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam hal ini terlihat bahwa adanya peningkatan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Persentase Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Siklus	Persentase
--------	------------

I	76,67%
II	93,33%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *role playing* telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 76,67% ke 93,33%. Peningkatan guru disebabkan guru sudah bisa melaksanakan pembelajaran pada tema peristiwa dengan model *role playing*.

2. Hasil Belajar Siswa pada Tes Akhir Pembelajaran

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I nilai rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 57,14% dengan rata-rata 75,33. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 76,19% dengan rata-rata nilai 82,33.

Tabel 11. Persentase Rata-rata Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pesentase dan jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≤ 75	Persentase dan jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75
Siklus I	24 orang = 57,14%	18 orang =

		42,86%
Siklus II	32 orang = 76,19%	10 orang = 23,81%

Berdasarkan pembicaraan peneliti dengan guru setelah selesai pelaksanaan siklus II, bahwa guru merasa terbantu dengan menggunakan model *role playing* dalam menjelaskan materi pembelajaran, juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pada tema peristiwa.

Berdasarkan hasil analisi data atau refleksi persiklus dapat disimpulkan bahwa dengan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II C pada tema peristiwa di SDNegeri 10 Sungai Sapih Kota Padang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran pada tema peristiwa dengan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II C di SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang. Peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran pada tema peristiwa dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan kognitif aspek pemahaman siswa, persentase ketuntasan pada siklus I

adalah 57,14%, sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan mencapai 76,19%. dan rata-rata pada siklus I adalah 75,33, sedangkan rata-rata pada siklus II mencapai 82,33. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan, hal ini berarti bahwa aspek pemahaman siswa pada tema peristiwa sudah meningkat dari sebelumnya.

2. Pembelajaran pada tema peristiwa dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan aspek afektif kemampuan kerja sama dan mengerjakan tugas (LKS), rata-rata pada siklus I adalah 53,57, meningkat pada siklus II rata-rata mencapai 76,19. Dari perbandingan kedua siklus tersebut terdapat peningkatan, hal ini berarti bahwa aspek afektif siswa pada tema peristiwa sudah meningkat dari sebelumnya.

Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan dalam pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model *role playing* sebagai berikut :

1. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran dengan model *role playing* dijadikan alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Bagi siswa, diharapkan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dengan siswa termotivasi hasil belajar akan meningkat.

3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan dengan penggunaan model *role playing*

4. Untuk penelitian selanjutnya, agar pelaksanaan model *role playing* lebih afektif.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Taufik, Taufina dan muhammadi. 2012. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Press

Wardani, I.G.A.K., dkk. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka