

# KOLABORASI



JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN

DAN PENGEMBANGAN

Volume 5 Nomor 4, April 2024

## PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN SISWA KELAS V SD NEGERI OESAPA KECIL 2

Sarah Salukhfeto  
Guru pada SD Negeri Oesapa Kecil 2  
e-mail : [salukhsarah134@gmail.com](mailto:salukhsarah134@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 Tahun Pelajaran 2022/2023. Subyek yang melakukan tindakan adalah guru Pendidikan Agama dan Subyek yang dikenai tindakan adalah Siswa kelas V SD Negeri Oesapa Kecil 2. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah 70% siswa kelas V mendapat nilai diatas KKM yaitu 75 dan nilai rata-rata naik menjadi 81. Penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen pada siswa kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini terlihat dari saat sebelum menggunakan metode *Role Playing* yang nilainya di atas KKM sebanyak 44%, namun setelah menggunakan metode *Role Playing* pada siklus I jumlah siswa yang nilainya di atas KKM sebanyak 61%, dan pada siklus II siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 83%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode *Role Playing* sebesar 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, *Role Playing*

### PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami perkembangan dalam mewujudkan generasi muda yang mampu menghadapi globalisasi. Berbagai upaya dilakukan agar tujuan pendidikan di Indonesia tercapai. Salah satunya dibuatlah kurikulum pendidikan, baik ditingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum, Bahkan Perguruan Tinggi. Salah satu mata pelajaran yang harus disampaikan pada anak didik yaitu Pendidikan Agama Kristen (PAK).

PAK secara garis besar bertujuan untuk membina manusia agar menjadi hamba Allah yang sholeh dengan seluruh aspek kehidupan, perbuatan, pikiran, dan perasaan. Khususnya agar manusia selalu mengabdikan diri dan menyembah Allah.

PAK merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan ditingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). PAK sangat kompleks, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan

metode pembelajaran agar ilmu agama Kristen dapat dimengerti, dipahami dan dijadikan pedoman hidup di dunia. Pembelajaran bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru. Hal ini terbukti dengan hasil ulangan para siswa berbeda-beda, padahal mendapat pelajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama. Menurut Rohmat (2000:1) belajar juga merupakan proses kompleks dan unik yang melibatkan beberapa aspek kepribadian baik fisik maupun mental.

Dalam interaksi belajar mengajar, seorang guru sebagai pengajar akan berusaha secara maksimal dengan menggunakan berbagai ketrampilan dan kemampuan yang dimilikinya agar siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan situasi yang menyenangkan agar siswa dapat belajar dengan maksimal. Menurut Sanjaya (2009:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen mengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri (materi pembelajaran).

Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Siswa hanya dapat menerima materi pelajaran sebagian dari apa yang disampaikan oleh guru, lebih parah lagi siswa sebagai penerima materi pelajaran tidak menangkap apa yang disampaikan oleh guru.

Keadaan proses pembelajaran di Sekolah Dasar selama ini menekankan pada konteks penanaman konsep dasar yang mengarah pembentukan pengetahuan sikap, keterampilan dan nilai-nilai filosofis yang telah ada. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran dituntut suatu strategi pembelajaran yang direncanakan oleh guru dengan mengedepankan kreatifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar yang menekankan pada aktifitas siswa, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima ilmu agama yang diberikan oleh guru sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Suparno (2002), siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dicirikan oleh dua aktifitas, yaitu aktifitas dalam berfikir (*minds on*) dan aktifitas dalam berbuat (*hands on*). Perbuatan nyata siswa dalam pembelajaran merupakan hasil keterlibatan berfikir siswa terhadap kegiatan belajarnya. Dengan demikian proses pemahaman siswa dalam menyampaikan materi harus benar-benar dapat diterima. Apalagi pada mata pelajaran PAK. Khususnya kelas V, pada jenjang ini pembelajaran PAK sudah memuat materi yang mendalam. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk selalu dapat mengerti dan memahami tentang materi yang disampaikan oleh guru.

Pada tahapan ini siswa diharapkan untuk memahami dan meneladani materi pembelajaran. Pada prosesnya ditemukan bahwa sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran ini guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita. maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa. Guru diharapkan mampu menyampaikan materi kepada siswa dengan jelas dan strategis. Sampai saat ini, masih ada siswa kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2, tahun pelajaran 2022/2023 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani materi pada mata pelajaran PAK. Guru menganggap bahwa dengan pembelajaran mata pelajaran yang ditentukan dan dijumpai hanya mencatat, mendengar, dan menghafal sehingga yang diperoleh hanya cerita dan penjelasan. Sehingga siswa tidak dapat mengimplementasikan materi pelajar dalam kehidupan sehari-hari dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan dan agar pembelajaran dapat berlangsung aktif maka diperlukan suatu metode pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran, diantaranya: (1) Ceramah, (2) Demonstrasi, (3) Diskusi, (4) Simulasi, (5) Laboratorium, (6) Pengalaman Lapangan, (7) *Role playing*, (8) Debat dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil metode *Role Playing* dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAK. Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Karena, selama ini siswa kelas V SD Negeri Oesapa Kecil 2 mengalami kesulitan dalam memahami dan meneladani mata pelajaran PAK.

Peneliti menggunakan metode ini dengan tujuan agar siswa lebih dapat memahami dan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Karena siswa dituntut untuk aktif sebagai pemain peran dan sebagai pengamat permainan peran. Hal ini terbukti dari hasil belajar mata pelajaran PAK pada ujian tengah semester gasal sebanyak 44% siswa yang memperoleh nilai diatas KKM dan nilai rata-rata kelas yang hanya 72, kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran PAK masih dibawah Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SD Negeri Oesapa Kecil 2 tahun pelajaran 2022/2023 untuk siswa kelas V sebesar 75.

## **METODE PENELITIAN**

### ***Setting Penelitian***

Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yaitu suatu bagian dari penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di kelas dan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas (Iskandar 2009: 20).

PTK selain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, juga untuk kinerja guru dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain PTK bukan hanya bertujuan untuk mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan yang dihadapi, tetapi yang lebih penting adalah memberikan pemecahan berupa tindakan untuk mengatasi masalah.

Tempat penelitian yaitu SD Negeri Oesapa Kecil 2 siswa kelas V. Peneliti ingin mengadakan penelitian di SD Negeri Oesapa Kecil 2 karena nilai-nilai mata pelajaran PAK masih dirasa kurang memuaskan atau kurang maksimal.

### **Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini subyek yang melaksanakan tindakan adalah Guru PAK dan subyek yang menerima tindakan adalah siswa kelas V SD Negeri Oesapa Kecil 2 tahun ajaran 2022/2023.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Syarifudin Azwar 2002:10).

Konsep pokok penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin terdiri dari 4 komponen yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Hubungan keempat komponen itu dipandang sebagai siklus (Iskandar, 2009:49).

### **Siklus I**

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Dalam langkah perencanaan tindakan dilakukan pengamatan dan observasi terhadap siswa terhadap pembelajaran melalui metode *Role Playing*.

Guru menyiapkan penunjang keberhasilan metode *Role Playing*, salah satunya adalah membuat scenario dan RPP untuk pembelajaran. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan scenario.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

1. Kegiatan dimulai dengan berdoa dan membaca surat-surat pendek.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk memerankan scenario.
3. Guru memberi sedikit penjelasan tentang cara bermain.
4. Siswa dipersilahkan bermain sesuai scenario.
5. Siswa yang lain mengamati dan menulis tanggapan mereka.
6. Setelah *Role Playing* selesai dilanjutkan dengan tanya jawab.

7. Sebagai penutup, guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan, tertulis, dan mengajak siswa untuk perbaikan pembelajaran.
- c. Observasi  
Guru melakukan pengamatan secara sistematis terhadap kegiatan yang dilakukan siswa, kegiatan pengamatan dilakukan secara menyeluruh terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Refleksi  
Hasil observasi dianalisis dan disimpulkan. Selanjutnya hasil refleksi dipakai sebagai dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus II.

### Kriteri Keberhasilan

Kriteri keberhasilan dalam penelitian ini adalah 70% siswa kelas V SD Negeri Oesapa Kecil 2 mendapatkan nilai diatas nilai KKM yaitu 75 dan nilai rata-rata siswa kelas V naik menjadi 81.

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Kondisi Awal

Berikut adalah keadaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAK yang diperoleh dari nilai ujian tengah semester gasal sebagai berikut:

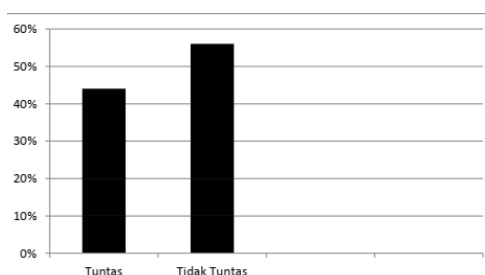
Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

Nilai	Persentase
75-90	44%
70-74	39%
65-69	13%
60-64	4%
0-59	0%
Jumlah	100%

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Siswa Pra Siklus

Nilai	Persentase	Keterangan
75-100	44%	Tuntas
00-74	56%	Tidak Tuntas
Jumlah	100%	

Berdasarkan Tabel di atas dapat disajikan diagram batang tingkat ketuntasan siswa pada pra siklus dalam pembelajaran mata pelajaran PAK kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Tingkat Ketuntasan Siswa Pra Siklus.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PAK adalah 75. Siswa yang belum memenuhi KKM (<75) adalah sebanyak 56%, sedangkan yang sudah memenuhi KKM (>75) adalah sebanyak 44%. Dan rata-rata nilai kelas pada mata pelajaran PAK 72.

Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai siswa belum mencapai KKM, sehingga sangat diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAK pada kelas V. Tindakan solusi masalah yang dilakukan peneliti adalah dengan aplikasi metode pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran PAK.

Dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, diharapkan dapat mengubah pembelajaran yang semula monoton dan siswa yang pasif menjadi lebih aktif. Dan hasil belajar mata pelajaran PAK pada kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 dapat meningkat dan rata-rata kelas dapat meningkat lebih dari nilai KKM.

## Siklus I

### Hasil belajar

Hasil pengamatan terhadap tes siswa secara individu setelah siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Nilai	Persentase
75-90	61%
70-74	9%
65-69	9%
60-64	4%
00-59	17%
Jumlah	100%

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Siswa Siklus 1

Nilai	Persentase	Keterangan
75-100	61%	Tuntas
00-74	39%	Tidak Tuntas
Jumlah	100%	

Berdasarkan hasil pengamatan sebagaimana tersebut diatas, peneliti bersama observer mengadakan diskusi diruang guru untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran yang telah peneliti lakukan pada siklus 1. Adapun refleksi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan yang dicatat oleh observer, selama pelaksanaan pembelajaran ada hal-hal penting untuk perbaiki siklus berikutnya:

- Suasana kelas belum kondusif. mengakibatkan jalannya drama masih kurang dapat dipahami oleh sebagian siswa, karena suara percakapan dalam drama terganggu oleh sebagian siswa yang masih ramai dalam kelas.
- Siswa yang memainkan peran kurang memahami teks dalam percakapan. Karakter peran belum muncul dalam siswa.
- Posisi siswa dalam memainkan peran kurang strategis dan kurang luwes. Guru belum bisa mengatur tempat yang dipakai dalam drama.

#### 2. Hasil Belajar Siklus 1

Hasil belajar siklus 1 yang diperoleh siswa kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 pada mata pelajaran PAK sudah mengalami peningkatan dari kondisi awal. Hal tersebut diketahui dari hasil tes yang dilakukan setelah melakukan pembelajaran pada siklus 1. Adapun peningkatan persentasinyasebagai berikut:

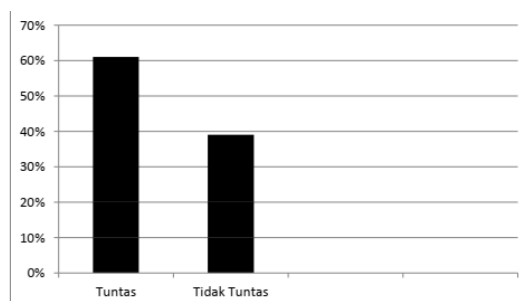
Tabel 5. Persentase Ketuntasan Siswa Siklus 1

Nilai	Persentase	Keterangan
75-100	61%	Tuntas
00-74	39%	Tidak Tuntas
Jumlah	100%	

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 44% dan pada siklus 1 menjadi 61% jadi naik sebanyak 17%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 56% dan pada siklus 1 menjadi 39%

jadi turun menjadi 39%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus 1 mencapai 61%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus 1 harus dilanjutkan pada siklus II, karena untuk mencapai indikator kinerja yang ingin dicapai oleh peneliti adalah 70% dan rata-rata kelas menjadi 75.

Berdasarkan Tabel di atas dapat disajikan diagram batang tingkat ketuntasan siswa pada siklus I dalam pembelajaran mata pelajaran PAK kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 sebagai berikut:



**Gambar 2 Diagram Batang Tingkat Ketuntasan Siswa Siklus I.**

## Siklus II

### Hasil belajar

Hasil pengamatan terhadap tes siswa secara individu setelah siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 6. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Nilai	Persentase
95-100	9%
85-94	30%
75-84	44%
65-74	17%
00-64	0%
Jumlah	100%

**Tabel 7. Persentase Ketuntasan Siswa Siklus II**

Nilai	Persentase	Keterangan
75-100	83%	Tuntas
00-74	17%	Tidak Tuntas
Jumlah	100%	

Dalam kegiatan refleksi, peneliti mengadakan diskusi dengan observer untuk membahas pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II. Adapun refleksi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Proses Pembelajaran

Jalannya proses pembelajaran pada siklus II telah tampak adanya peningkatan antara lain:

- Siswa sudah aktif dalam pembelajaran.
- Siswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran.
- Guru sudah dapat mengatur situasi dan kondisi saat proses pembelajaran.

#### 2. Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar siklus II yang diperoleh siswa kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 pada mata pelajaran PAK sudah mengalami peningkatan dari pelaksanaan siklus I. Hal tersebut diketahui dari hasil tes yang dilakukan setelah melakukan pembelajaran pada siklus II. Adapun hasil belajar pada siklus II persentasenya sebagai berikut:

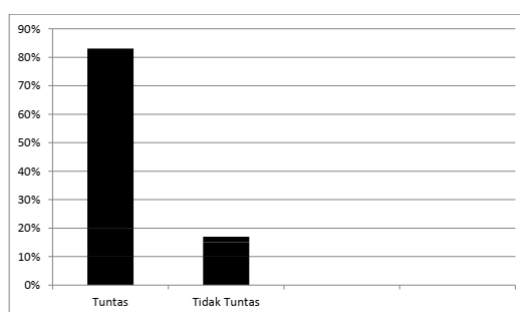
**Tabel 8. Persentase Ketuntasan Siswa Siklus II**

Nilai	Persentase	Keterangan
75-100	83%	Tuntas

0-74	17%	Tidak Tuntas
Jumlah	100%	

Berdasarkan data diatas, siswa yang nilainya sudah mencapai atau diatas nilai KKM dari kondisi awal 44% dan pada siklus II menjadi 83% jadi naik sebanyak 39%. Adapun siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 56% dan pada siklus II menjadi 17% jadi turun menjadi 39%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 70%, sedangkan hasil tindakan pada siklus II mencapai 74%. Jadi, pelaksanaan tindakan pada siklus II telah mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus III.

Berdasarkan Tabel di atas dapat disajikan diagram batang tingkat ketuntasan siswa pada siklus I dalam pembelajaran mata pelajaran PAK kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Ketuntasan Siswa Pada Siklus II.

Melalui hasil observasi dapat diketahui bahwa pada saat pra siklus hasil belajar mata pelajaran PAK masih belum maksimal. Dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif dan kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran sebagian siswa masih kurang bisa untuk memahami materi dengan baik, karena pada pembelajaran guru dalam menyampaikan pembelajaran masih membosankan. Karena materi bersifat cerita, maka peran guru sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa.

Selama ini metode pembelajaran yang digunakan guru hanya ceramah dan tanya jawab, maka pembelajaran hanya monoton dan siswa menjadi bosan. Pada metode ini, kegiatan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru dan kurang melibatkan aktifitas siswa. Guru hanya ceramah di depan kelas dan memberikan tugas serta beberapa pertanyaan kepada siswa. Penggunaan metode ini menyebabkan siswa lebih cepat mengantuk, bosan, dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran masih kurang dan hasil belajar menjadi rendah. Hal tersebut, merupakan pokok permasalahan yang terjadi sebelum pelaksanaan penelitian ini dilakukan. Salah satu metode yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Proses penerapan metode *Role Playing* dapat dimulai dengan menentukan materi pembelajaran yang akan di ajarkan, menentukan sumber belajar, membuat skenario drama, melaksanakan pertunjukan peran, dan evaluasi pemahaman siswa. Dengan metode ini berarti siswa berperan langsung dalam pembelajaran. Siswa berperan seperti kisah yang ada dalam materi pembelajaran. Sebagian siswa memerankan skenario yang dibuat oleh guru, dan siswa yang lainnya memperhatikan jalannya pertunjukan peran. Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* diharapkan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil belajar dan rata-rata nilai siswa juga diharapkan dapat meningkat dari sebelum metode ini dilakukan.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan Siklus II dalam mata pelajaran PAK pada kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 diperoleh pembahasan sebagai berikut:

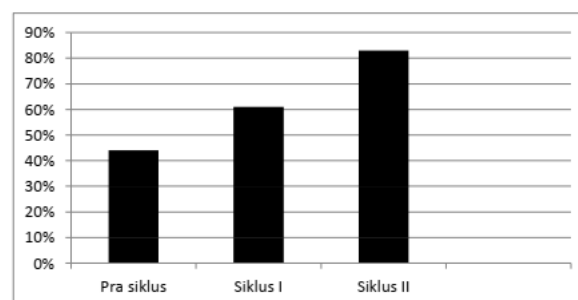
### 1. Peningkatan Hasil Belajar

Pembelajaran pada kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, Hal ini ditunjukkan dengan nilai siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sesudah pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 9 Rekapitulasi Ketuntasan Siswa kelas V SD Negeri Oesapa Kecil 2 pada tiap siklus

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas Nilai >75	44 %	61 %	83%
Tidak Tuntas Nilai <75	56 %	39 %	17%
Jumlah	100 %	100 %	100%

Dari tabel data dapat disajikan diagram batang untuk membandingkan tingkat ketuntasan siswa sebelum perbaikan (pra siklus), siklus I, dan siklus II mata pelajaran PAK.



Gambar 4. Diagram Batang Peningkatan Hasil Belajar tiap Siklus.

Dari tabel dan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa pada proses pra siklus atau nilai Ujian Tengah Semester Gasal mata pelajaran PAK kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2, setelah dievaluasi diperoleh hasil yang tidak memuaskan dimana 56% siswa tidak tuntas sebagaimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75, sedangkan yang nilainya diatas KKM hanya 44% siswa.

Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran siklus I dengan menggunakan metode *Role Playing*. Hasil siklus I adalah 61% siswa tuntas dan 39% siswa tidak tuntas. Hasil Belajar pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pra siklus ke siklus I, tetapi peningkatan ini belum seperti yang diharapkan yaitu diatas 70% dari jumlah siswa.

Untuk mencapai indikator yang diharapkan maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Setelah dilakukan pembelajaran siklus II diperoleh hasil yang sudah memuaskan. Sebanyak 83% siswa tuntas dan 17% tidak tuntas, ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran pada siklus II telah berhasil. Indikator yang diharapkan sudah tercapai dengan baik.

Hal ini membuktikan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran PAK pada siswa kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2.

### 2. Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas

Peningkatan Hasil Belajar mata pelajaran PAK pada siswa kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 setelah dilakukan penelitian juga harus di ikuti oleh meningkatnya nilai Rata-rata siswa. Pada penelitian ini indikator nilai rata-rata siswa yang ingin dicapai yaitu 75-80. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap siklus sebagai berikut:

Tabel 10 Rata-rata siswa setiap siklus

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	72	73	81

Dari tabel 10 dapat dijelaskan bahwa rata-rata siswa pada mata pelajaran PAK kelas V SD Negeri Oesapa Kecil 2 telah meningkat pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I rata-rata siswa



kelas V naik dari pra siklus 72 menjadi 73. Rata-rata pada siklus I belum mencapai indikator, maka dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II diperoleh hasil rata-rata siswa kelas V naik dari siklus I 73 menjadi 81. Rata-rata pada siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas V pada siklus II telah mencapai Indikator.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Oesapa Kecil 2 Tahun Pelajaran 2022/2023, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAK pada siswa kelas V di SD Negeri Oesapa Kecil 2 Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini bisa dilihat dari hasil peningkatan nilai dibawah ini.

Kondisi awal (pra siklus) siswa yang nilainya diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 sebanyak 44% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 56%. Pada siklus I siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 61% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 39%. Pada siklus II siswa yang nilainya diatas KKM sebanyak 83% dan nilai yang dibawah KKM sebanyak 17%. Kenaikan Hasil belajar tersebut juga dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari sebelum menggunakan metode *Role Playing* sebesar 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81.

## Daftar Rujukan

- Abuddin Nata. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Anissatul Mufarokah. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Sukses offset
- Bahdin Nur Tanjung & H. Ardial. 2008. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana
- Basyiruddin Usman. 2002. *Metodologi Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- Hasan Basri. 2015. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Hasbullah. 1994. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Hisyam Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan
- Madani. 2009. *Metode Pengajaran*. Jakarta: PT. Grasindo