
PENERAPAN METODE ROLE-PLAY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SENANGNYA BERTEMAN DI KELAS V SD NEGERI 2 INOBONTO II

Rika Wati Paputungan¹

¹SDN 2 Inobonto II

Email: rika3313@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Senangnya Berteman melalui metode *Role-Play*. Penelitian termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek dari penelitian ini adalah fase C SDN 2 Inobonto II Tahun Ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 10 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berhasil meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman materi "Senangnya Berteman" pada siswa kelas V SD Negeri 2 Inobonto II. Sebelum penerapan model ini, keterampilan sosial siswa dan hasil belajar mereka belum optimal. Pada Siklus I, aktivitas siswa tercatat sebesar 75,81% dan nilai rata-rata siswa 72,75, dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 75%. Setelah diterapkannya model Role Playing, pada Siklus II terjadi peningkatan signifikan, dengan aktivitas siswa meningkat menjadi 81,94%, nilai rata-rata siswa menjadi 83,25, dan ketuntasan belajar klasikal meningkat menjadi 90%. Siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial, khususnya dalam hal komunikasi dan kerjasama, serta lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Penerapan model pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Hasil Belajar, Materi Senangnya Berteman

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in the material The Joy of Friendship through the Role-Play method. The research is a type of Classroom Action Research. The subjects of this study were phase C of SDN 2 Inobonto II in the 2024/2025 Academic Year, consisting of 10 students. Data collection techniques used tests, observations and documentation. The results of this study indicate that the application of the Role Playing learning model has succeeded in improving social skills and understanding of the material "The Joy of Friendship" in grade V students of SD Negeri 2 Inobonto II. Before the application of this model, students' social skills and their learning outcomes were not optimal. In Cycle I, student activity was recorded at 75.81% and the average student score was 72.75, with classical learning completion of 75%. After the implementation of the Role Playing model, in Cycle II there was a significant increase, with student activity increasing to 81.94%, the average student score becoming 83.25, and classical learning completion increasing to 90%. Students showed improvement in social skills, especially in terms of communication and cooperation, and were more confident in interacting with their friends. The implementation of this learning model succeeded in creating a more active and enjoyable learning atmosphere for students.

Keywords: Role Playing Method, Learning Outcomes, Material The Joy of Friendship

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator penting dalam menilai sejauh mana proses pembelajaran yang telah dilakukan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penilaian terhadap hasil belajar ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dalam berbagai kompetensi yang telah diajarkan. Proses penilaian ini juga mencerminkan perubahan tingkah laku siswa yang disebabkan oleh pengalaman dan latihan yang telah diberikan dalam kurun waktu tertentu. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi peningkatan hasil belajar siswa secara optimal.

Di dunia pendidikan, sering kali hasil belajar siswa belum mencerminkan potensi mereka yang sesungguhnya, terutama pada aspek non-kognitif seperti keterampilan sosial dan sikap. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang belum bervariasi dan belum mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memperkenalkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Pada materi "Senangnya Berteman" dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, komunikasi, dan empati. Namun, berdasarkan pengamatan awal di kelas, banyak siswa yang masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan kurang memahami materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang lebih berfokus pada aspek kognitif dan penggunaan metode ceramah yang cenderung monoton.

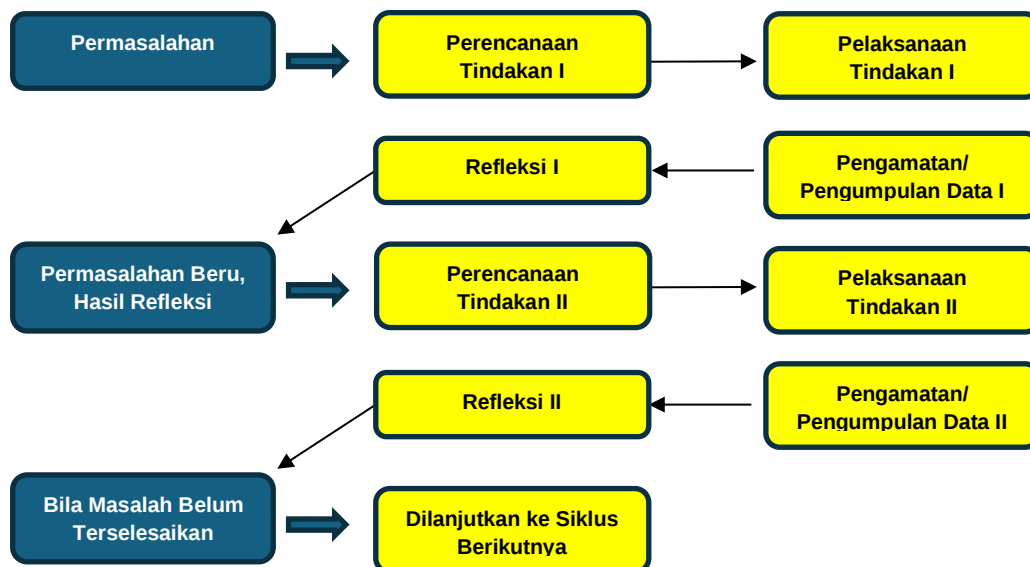
Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengimplementasikan metode yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode Role-Play. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan langsung dalam berbagai situasi sosial yang mendekati kehidupan nyata, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran sekaligus melatih keterampilan sosial mereka. Melalui metode Role-Play, siswa dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan teman-temannya, berkomunikasi dengan baik, serta mengembangkan rasa empati dan kerjasama.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Senangnya Berteman" melalui penerapan metode Role-Play. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Inobonto II dengan melibatkan 10 siswa sebagai subjek penelitian. Diharapkan dengan penerapan metode Role-Play, siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, memahami materi dengan lebih baik, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas saya ingin mencoba melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ *Penerapan metode Role-Play untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi Senangnya Berteman di kelas V SDN 2 Inobonto II Tahun Ajaran 2023/2024.* ”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau disebut dengan *Classroom Action Research* dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik. Tahapan penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut merencanakan tindakan (*Planning*), melaksanakan Tindakan (*Action*), Observasi (*Observation*), dan Refleksi (*Reflektion*). Adapun prosedur penelitian tindakan kelas secara detail dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Tahap-Tahap Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SDN 2 Inobonto II yang berlokasi di Desa Inobonto II, Kecamatan Bolaang, Kabupaten Bolaang Mongondow, Prov. Sulawesi Utara pada Tahun Ajaran 2023/2024 semester ganjil. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif yang menyajikan data penelitian melalui tabel dan grafik untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Data diperoleh dari hasil tes formatif pada siklus I dan II. Setiap siswa SDN 2 Inobonto II pada mata pelajaran PAI dikatakan tuntas belajar jika siswa sudah mencapai nilai KKM PAI yaitu 75. Kriteria seorang siswa dikatakan tuntas belajar bila memiliki daya serap paling sedikit 75 %. Sedangkan tuntas secara klasikal tercapai apa bila di kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah tuntas belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *Role-Play* dilakukan observasi awal terlebih dahulu terhadap proses pembelajaran materi Senangnya Berteman pada fase C kelas 5 SD Negeri 2 Inobonto II. Peserta didik diberikan soal pilihan ganda untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan soal. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 15 soal dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang dan kriteria

ketuntasan minimal (KKM) adalah ≥ 75 . Berikut ini merupakan hasil belajar siswa pra siklus pada materi senangnya berteman fase C kelas 5 SDN 2 Inobonto II.

Tabel 1.1

Daftar Nilai Pra Siklus

Kategori Hasil Belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata	72,5
Ketuntasan klasikal	60 %
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	55
Siswa tuntas	6 orang
Siswa belum tuntas	4 orang

Berdasarkan hasil analisis pada tes awal untuk materi "Senangnya Berteman", dapat diketahui bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal sangat bervariasi. Dari jumlah siswa sebanyak 10 orang, hanya 6 orang yang tuntas dengan persentase **60%**, sementara 4 orang lainnya tidak tuntas dengan persentase **40%**.

Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah **72,5**, dengan nilai tertinggi **80** dan nilai terendah **50**. Ketuntasan belajar pada materi ini belum mencapai target KKM yang diharapkan, yaitu ≥ 75 . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi "Senangnya Berteman" masih perlu ditingkatkan, dan ketuntasan hasil belajar belum tercapai. Hasil tersebut menjadi dasar evaluasi dan pertimbangan dalam merencanakan tindakan selanjutnya pada siklus I untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tindakan Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi "Senangnya Berteman". RPP ini bertujuan untuk mengenalkan konsep pertemanan yang baik kepada siswa, serta mengembangkan keterampilan sosial mereka. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran berupa gambar atau kartu yang menggambarkan kegiatan pertemanan yang positif untuk mendukung proses pembelajaran di Siklus I. Selain itu, peneliti menyiapkan modul ajar yang mencakup topik tentang nilai-nilai pertemanan dan manfaat memiliki teman yang baik.

Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa tes, non-tes, dan media pembelajaran. Instrumen tes yang disiapkan adalah soal pilihan ganda yang menguji pemahaman siswa mengenai materi pertemanan, dan instrumen non-tes berupa lembar observasi untuk menilai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I, Pada pelaksanaan pembelajaran Siklus I terdapat tiga langkah utama, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. *Pertama*, Kegiatan Awal. Pada kegiatan awal, peneliti membuka pembelajaran dengan

mengucapkan salam, menanyakan kabar peserta didik, kemudian mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, peneliti uru meminta salah satu peserta didik memimpin doa, diikuti oleh peserta didik lainnya, peneliti mengingatkan peserta didik bahwa berdoa adalah cara untuk menumbuhkan keyakinan yang kuat kepada Tuhan Yang Maha Esa dan untuk memohon keberkahan dalam setiap aktivitas yang dilakukan, peneliti mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggugah minat peserta didik tentang tema persahabatan dan toleransi, seperti: "Apa yang membuat kalian senang berteman?" atau "Pernahkah kamu berteman dengan seseorang yang berbeda agama?". Pertanyaan ini bertujuan untuk memancing perhatian siswa dan menghubungkan kehidupan mereka dengan materi yang akan dipelajari. peneliti juga memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dalam diskusi dan memperkenalkan tujuan pembelajaran hari itu, yaitu memahami makna pertemanan yang baik dan cara menjaga hubungan pertemanan yang positif. peneliti menginformasikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu untuk mempelajari tentang persaudaraan dalam Islam dan bagaimana cara berteman tanpa membedakan agama dan peneliti memberikan semangat kepada siswa melalui aktivitas icebreaking "Saling Menyebut Nama," di mana setiap siswa menyebutkan nama teman dan memberikan pujian atau hal positif yang mereka amati dari teman tersebut, untuk membangun keakraban di antara mereka.

Kedua, Kegiatan Inti. Pada kegiatan inti, peneliti menayangkan video sumber belajar tentang materi "Senangnya Berteman" melalui link <https://www.youtube.com/watch?v=zKjxfnmDflk>. Peserta didik menyimak video yang telah ditayangkan untuk memahami konsep persahabatan yang diajarkan dalam Islam. peneliti membagi peserta didik menjadi 3 kelompok (setiap kelompok 3-4 orang) untuk mendiskusikan pengertian persaudaraan dalam Islam dan bagaimana cara berteman dengan baik tanpa membedakan agama. Setiap kelompok diminta untuk menyampaikan pendapat mereka mengenai prinsip persahabatan yang diajarkan dalam Islam. peneliti memfasilitasi diskusi dan memberikan klarifikasi jika ada pemahaman yang kurang tepat, peneliti membagikan kartu skenario yang berisi situasi berteman dengan teman yang berbeda agama atau latar belakang budaya dan peneliti meminta peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan skenario tersebut dan mendemonstrasikan sikap persaudaraan yang baik, seperti saling membantu, menghargai perbedaan, dan berbagi kebahagiaan. Setelah masing-masing kelompok memerankan skenario, guru mengajak siswa berdiskusi tentang apa yang mereka rasakan selama permainan peran dan bagaimana hal tersebut mencerminkan ajaran Islam tentang persaudaraan. Proyek Kelompok: peneliti meminta setiap kelompok untuk membuat poster yang menggambarkan nilai-nilai persaudaraan, toleransi, dan saling menghormati antar teman, serta menyertakan kutipan ayat atau hadis yang relevan dengan tema "Senangnya Berteman Tanpa Membeda-bedakan Agama." peneliti meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan poster mereka di depan kelas dan menjelaskan nilai-nilai yang mereka cantumkan dalam poster tersebut, serta bagaimana nilai-nilai tersebut dapat

diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah presentasi kelompok, guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi tentang hikmah dari berteman dengan teman yang berbeda agama. Peneliti meminta peserta didik untuk menyimpulkan cara-cara berteman dengan baik yang tidak membedakan agama, dan bagaimana hal tersebut dapat memperkuat ikatan persaudaraan.

Pada kegiatan penutup, peneliti melakukan refleksi bersama siswa mengenai apa yang telah dipelajari tentang pentingnya pertemanan yang baik. Peneliti mengajak siswa untuk berbagi pengalaman tentang bagaimana mereka menjaga hubungan dengan teman-teman mereka setelah pelajaran ini. Kemudian, peneliti memberikan penilaian berupa tes tulis untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Penilaian ini berfokus pada aspek-aspek yang telah dibahas, seperti pengertian pertemanan yang baik dan manfaat berteman. Peneliti kemudian mengakhiri pembelajaran dengan meminta salah satu siswa untuk membacakan doa pulang dan memberi penghargaan kepada kelompok yang berhasil menyampaikan ide-ide terbaik mengenai pertemanan.

Tabel 1.2

Hasil Tes Siklus 1 pada Peserta Didik Kelas V SDN 2 Inobonto II

Kategori Hasil Belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata	74,5
Ketuntasan klasikal	60 %
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	60
Siswa tuntas	7 orang
Siswa belum tuntas	3 orang

Berdasarkan tabel 1.2, hasil evaluasi tes siklus I menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik adalah 74,7, atau sekitar 75%. Meskipun belum mencapai target yang diinginkan, yaitu $\geq 85\%$, hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pada tahap pra-siklus. Pada pra-siklus, rata-rata nilai peserta didik hanya mencapai 72,5, dengan ketuntasan belajar sebesar 60%.

Dalam siklus pertama, jumlah peserta didik yang tuntas juga meningkat, yaitu 7 dari 10 peserta didik, yang berarti 70% dari peserta didik telah mencapai KKM. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan positif dalam pemahaman materi "Senangnya Berteman" setelah penerapan metode Role Playing. Meskipun beberapa peserta didik masih belum mencapai KKM, evaluasi ini memberikan gambaran bahwa metode Role Playing cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa.

Selanjutnya, dalam siklus II, peneliti berencana untuk melakukan perbaikan dengan lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas, serta memfokuskan pada aspek penguatan keterampilan sosial agar dapat mencapai hasil yang lebih baik lagi dan mencapai target ketuntasan minimal yang diharapkan.

Tahap selanjutnya adalah pengamatan/observasi siklus I. Pada tahap pengamatan/observasi ini, peneliti bertugas untuk mengawasi dan mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Peneliti akan mencatat hal-hal yang kurang dalam proses pembelajaran untuk memudahkan analisis pada tahap selanjutnya. Lembar pengamatan disusun dengan menggunakan indikator penilaian yang diberi nilai antara 1 hingga 5, yang mencerminkan tingkat keterlibatan dan sikap peserta didik selama pembelajaran. Nilai ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui keefektifan metode yang digunakan dan perbaikan yang perlu dilakukan.

Tabel 2.1

**lembar pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada pembelajaran
yang menggunakan metode Role Playing pada materi "Senangnya
Berteman" di siklus 1**

No	Nama Peserta didik	Aktivitas Peserta didik				
		1	2	3	4	5
1	Nayla Putri Bisandoro	√	√	√	√	√
2	Asifa Mohulalo	√	√			√
3	Nizam	√		√	√	√
4	Aksa Sumaredi		√	√	√	√
5	Gadis Ponamon	√	√	√	√	√
6	Anastasya Walalangi			√	√	√
7	Bella Rezanti A. Salendur	√	√	√		√
8	Farhat Putra Manoppo	√			√	
9	Aqila Muridag		√		√	√
10	Araskha Virendra Arbie			√		

Persentase ketercapaian :

$$\frac{\text{Indikator yang diamati}}{\text{Jumlah Peserta didik}} \times 100$$

Berdasarkan lembar pengamatan dan hasil tes, meskipun ada peningkatan dalam hasil belajar, hanya 7 dari 10 peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, dengan daya serap 57% dan nilai rata-rata 73. Hasil ini masih belum sesuai dengan target yang diharapkan, yaitu rata-rata nilai $\geq 85\%$ dan ketuntasan belajar $\geq 85\%$. Oleh karena itu, peneliti merencanakan perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial peserta didik melalui metode yang lebih terfokus dan variatif.

Selanjutnya Refleksi, Pada Siklus I, pelaksanaan pembelajaran dengan metode Role-Play menunjukkan hasil yang cukup positif, meskipun masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Aktivitas pembukaan, seperti pertanyaan pemantik dan icebreaking, berhasil menarik perhatian siswa dan membangun keakraban di antara mereka. Pembelajaran inti yang melibatkan video, diskusi kelompok, serta pemutaran skenario Role-Play juga efektif dalam membantu siswa memahami nilai-nilai persahabatan yang diajarkan dalam Islam. Meskipun ada peningkatan dalam hasil tes, dengan rata-rata nilai meningkat dari 72,5 menjadi 74,5, ketuntasan klasikal yang hanya mencapai 70% menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang masih belum mencapai KKM. Aktivitas observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa cukup aktif, namun ada yang kurang terlibat dalam diskusi dan kegiatan kelompok.

Melihat hasil tersebut, perbaikan untuk Siklus II direncanakan dengan lebih menekankan pada keterlibatan setiap siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran. Pembagian peran dalam kegiatan kelompok akan diperjelas agar setiap siswa aktif berpartisipasi. Selain itu, variasi dalam media pembelajaran akan diperbanyak untuk mendukung pemahaman siswa yang lebih maksimal. Peneliti juga berencana memberikan lebih banyak waktu untuk diskusi kelompok agar siswa dapat lebih mendalami materi dan saling berbagi ide. Dengan perbaikan-perbaikan ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan mencapai target ketuntasan yang diinginkan pada Siklus II.

Tindakan Siklus II

Siklus II yang dilaksanakan pada 7 dan 8 Januari 2025 menggunakan model pembelajaran *direct instruction* yang telah diterapkan di Siklus I, dengan beberapa perbaikan untuk meningkatkan interaksi sosial, partisipasi aktif, dan pemahaman materi

siswa Fase C SD Negeri 2 Inobonto II dalam materi "Senangnya Berteman". Perbaikan yang dilakukan mencakup penambahan contoh situasi sosial yang relevan dan pembahasan tentang sikap toleransi serta persahabatan, penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif seperti gambar, video, dan cerita, serta penerapan metode pembelajaran yang lebih menantang melalui role-play dengan peran kompleks dan diskusi kelompok tentang nilai persahabatan, terutama terkait perbedaan agama dan latar belakang sosial. Evaluasi juga dilakukan dengan post-test yang lebih mendalam serta penilaian observasi keterampilan sosial siswa selama pembelajaran.

Pada pelaksanaan Siklus II, pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembukaan, di mana guru menyapa siswa, memeriksa kehadiran, mengajak doa bersama, dan menggugah minat siswa dengan pertanyaan seputar tema persahabatan dan toleransi. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan memimpin aktivitas icebreaking untuk membangun keakraban. Pada kegiatan inti, guru menayangkan video mengenai persahabatan dalam Islam, lalu membagi siswa ke dalam kelompok untuk mendiskusikan dan memainkan peran terkait persaudaraan tanpa membedakan agama. Setiap kelompok membuat poster yang menggambarkan nilai-nilai persaudaraan dan toleransi, yang kemudian dipresentasikan dan didiskusikan. Kegiatan ditutup dengan refleksi, sesi tanya jawab, serta penugasan rumah untuk menulis esai tentang pengalaman berteman dengan orang yang berbeda agama. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama untuk memohon keberkahan dalam mengamalkan nilai-nilai yang telah dipelajari.

Tabel 2.2**Hasil Tes Siklus II****Hasil tes siswa setelah pelaksanaan Siklus II.**

Kategori Hasil Belajar	Nilai Hasil Belajar
Rata-rata	80
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	75
Ketuntasan Belajar	100%

Pada Siklus II, 100% peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 80, yang lebih tinggi dibandingkan dengan Siklus I (74,5). Ini menunjukkan

peningkatan signifikan, baik dalam pemahaman materi "Senangnya Berteman" maupun dalam keterampilan sosial mereka.

Setelah melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi, peneliti melakukan tahap refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan pada Siklus I. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, terdapat kemajuan yang signifikan pada proses pembelajaran materi "Senangnya Berteman". Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang diperoleh pada tes siklus I yang menunjukkan kemajuan dibandingkan dengan pra-siklus. Meskipun beberapa siswa masih belum mencapai KKM, namun secara keseluruhan, penerapan metode Role-Play memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa tentang persahabatan yang baik. Berdasarkan hasil refleksi, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada Siklus I; 2) Peneliti berhasil memperbaiki beberapa kesalahan yang terjadi pada siklus sebelumnya; 3) Meskipun ketuntasan klasikal belum sepenuhnya tercapai, namun ada peningkatan jumlah siswa yang tuntas; 4) Aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi lebih hidup dan bersemangat setelah menggunakan metode Role-Play.

Dengan hasil yang telah dicapai pada Siklus I, peneliti merencanakan perbaikan lebih lanjut pada Siklus II untuk lebih menekankan pada keterlibatan semua siswa dalam setiap aktivitas dan memastikan seluruh siswa mendapatkan kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran di Siklus II akan difokuskan pada penguatan keterampilan sosial dan diskusi kelompok untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai persahabatan tanpa membedakan agama. Jika pada Siklus II hasil belajar siswa telah mencapai target ketuntasan yang diharapkan, maka siklus selanjutnya tidak perlu dilaksanakan. Hasil ini menunjukkan bahwa metode Role-Play cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa dalam materi "Senangnya Berteman".

Pelaksanaan hasil belajar dengan menerapkan metode Role-Play pada Siklus I menunjukkan hasil yang positif, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Hasil tes pada Siklus I menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 74,5 dengan ketuntasan klasikal mencapai 70%. Hal ini menunjukkan bahwa metode Role-Play dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara

signifikan meskipun masih perlu adanya perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Senangnya Berteman" telah menunjukkan perkembangan yang baik. Berikut ini adalah tabel perbandingan antara hasil tes pra-siklus dan tes Siklus I yang menggambarkan perubahan hasil belajar siswa.

Tabel 3.1
Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan

Keterangan	Pra Siklus	Sesudah Siklus		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
Nilai rata-rata	72,5	74,5	80,60	Meningkat
Jumlah Siswa yang tuntas	6	7	8	
Jumlah Siswa yang tidak tuntas	4	3	2	
Ketuntasan Hasil Belajar siswa	60%	70%	80%	

Tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi "Senangnya Berteman" setelah menggunakan metode Role-Play di kelas 5 SD Negeri 2 Inobonto II. Berdasarkan hasil tes dan observasi pada Siklus I, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Beberapa di antaranya adalah kurangnya pemantauan terhadap siswa saat diskusi kelompok, serta tempo yang terlalu cepat dalam menyampaikan materi. Selain itu, guru belum cukup mengoptimalkan motivasi dan interaksi dengan siswa, serta terdapat kekurangan dalam menyimpulkan hasil pembelajaran pada akhir sesi. Pengelolaan waktu juga menjadi tantangan pada siklus I. Oleh karena itu, peneliti melakukan beberapa perbaikan pada Siklus II dengan memberikan lebih banyak waktu untuk diskusi dan interaksi, serta memperbaiki cara pemantauan dan motivasi kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan tindakan yang dilakukan pada setiap siklus dan pembahasan yang telah disampaikan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berhasil meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman

siswa pada materi "Senangnya Berteman" di kelas V SD Negeri 2 Inobonto II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas siswa, dari 75,81% pada Siklus I menjadi 81,94% pada Siklus II, yang mencerminkan keterlibatan yang lebih aktif. Nilai rata-rata siswa juga meningkat, dari 72,75 pada Siklus I menjadi 83,25 pada Siklus II, dengan ketuntasan belajar klasikal naik dari 75% menjadi 90%. Selain itu, keterampilan sosial siswa mengalami perkembangan, terutama dalam komunikasi dan kerjasama, yang membuat mereka lebih percaya diri dan aktif dalam berinteraksi. Secara keseluruhan, model Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan sosial siswa, tercermin dari peningkatan aktivitas, hasil belajar, dan sikap siswa yang lebih positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, dan Fadliyah. *"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Video Pada Pembelajaran PAI Materi Kisah Keteladanan Nabi Daud."* Jurnal Pendidikan Profesi Guru, Vol. 1, No. 2, Mei 2023.
- Agus Suprijono. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar, 2009-2014.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas. *"Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian."* Pilar 14.1 (2023).
- Djamarah, Syaiful, dan Zain, Abdurrahman. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- Jasa Unggah Muliawan. *Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbit Gaya Media, 2018.
- Jihad, Asep, dan Haris, Abdul. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Prassindo, 2012.
- Kunandar. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum)*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Kurnianingsih, D., & Sani, S. *Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan*. Pustaka Pendidikan, 2015.
- Luluk, Luluk. *"Eskalasi Kualitas Pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas."* Ta'limDiniyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies) 4.2 (2024).
- Suleman, N. A., Anwar, H., & Nadjamuddin, A. (2024). THE IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES COUNTING IN DIVISION OF TWO NUMBERS THROUGH THE IMPLEMENTATION OF THE DIRECT INSTRUCTION LEARNING MODEL IN CLASS IV AT MUHAMMADIYAH 1 LIMBOTO PRIMARY SCHOOL: IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES

COUNTING IN DIVISION OF TWO NUMBERS THROUGH THE IMPLEMENTATION OF THE DIRECT INSTRUCTION LEARNING MODEL. *Al-Ibda: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 67-74.

Utomo, Prio, Nova Asvio, dan Fiki Prayogi. "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan." Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia 1.4 (2024).