

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *MAGIC BOOK* PADA SISWA KELAS III

Ummi Salamah¹., Much Arsyad Fardani²., Lovika Ardana Riswari³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia
Email: umslmh0712@gmail.com , arsyad.fardani@umk.ac.id , lovika.ardana@umk.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 10-Juli-2023

Disetujui: 28-November-2023

Kata Kunci:

Pemahaman Konsep;

Role Playing; *Magic Book*

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan pemahaman konsep siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang terdiri dari 2 siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Sambonganyar dengan jumlah keseluruhan 25 siswa. Instrument yang digunakan peneliti berupa lembar observasi, dan tes pemahaman konsep. Peneliti menggunakan jenis pengumpulan data berupa lembar wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil tes dalam penelitian pemahaman konsep pada prasiklus menunjukkan bahwa persentase siswa yang tuntas sebesar 40%, persentase siswa tidak tuntas sebesar 60%, sehingga memperoleh nilai prasiklus sebesar 57.79 dengan kategori perlu bimbingan. Pemahaman konsep pada siklus I, persentase siswa yang tuntas sebesar 48%, dan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 52%, sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 64.13 dengan kategori perlu bimbingan. Hasil tes pemahaman konsep pada siklus II berhasil mencapai indikator keberhasilan ≥ 75 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 88.00%, persentase siswa tidak tuntas sebesar 12%, dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 81.48 dengan kategori Baik. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Abstract: *The purpose of this study was to determine the improvement of grade III students' concept understanding in Mathematics and Indonesian subjects. The type of research used is Classroom Action Research, which consists of 2 cycles, and each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects used in this study were all third grade students of SD Negeri Sambonganyar with a total of 25 students. The instruments used by researchers were observation sheets, and concept understanding tests. Researchers used the type of data collection in the form of interview sheets, tests, and documentation. The test results in concept understanding research in the pre-cycle showed that the percentage of students who were complete was 40%, the percentage of students who were not complete was 60%, thus obtaining a pre-cycle score of 57.79 in the category of needing guidance. Concept understanding in cycle I, the percentage of students who were complete was 48%, and the percentage of students who were not complete was 52%, so that an average score of 64.13 was obtained in the category of needing guidance. The results of the concept understanding test in cycle II successfully achieved the success indicator ≥ 75 with a percentage of students who were complete by 88.00%, the percentage of students who were not complete by 12%, and obtained an average score of 81.48% in the sufficient category. It can be concluded that learning by applying the Role Playing learning model assisted by Magic Book media can improve students' concept understanding.*



This is an open access article under the *BY-NC-ND* license

A. LATAR BELAKANG

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika sangatlah penting bagi jenjang pendidikan, terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD) karena mata pelajaran tersebut saling terikat dengan kehidupan sehari-hari (Langoday, 2023). Matematika dibangku sekolah dasar banyak sekali materi yang bersangkutan dalam kehidupan, misalnya dalam melaksanakan jual beli menggunakan uang, jika sudah bersangkutan dengan uang maka tidak akan jauh dari namanya hitung-hitungan (Asriningtyas et al., 2018). (Budianti & Mustika, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran Matematika memang harus didapatkan pada setiap jenjang pendidikan karena sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia, mata pelajaran ini bukan hanya tentang bagaimana pandai berbicara dalam berahasa Indonesia, ataupun pengucapannya bunyi dalam artikulasi, namun materi yang ada dalam mata pelajaran ini banyak yang bersangkutan dalam kehidupan sehari-hari, contohnya pada materi yang diberikan pada siswa sekolah dasar,

ada materi mengenal simbol Pancasila, simbol rambu lalu lintas, lambang pramuka dan masih banyak lagi (Letasado & Muhsam, 2020).

Dianggap sulitnya pada mata pelajaran Matematika ini karena banyak angka dan cara hitung-hitungan yang harus dihafalkan, sehingga banyak siswa yang minatnya rendah pada mata pelajaran ini. Hal ini juga dikatakan oleh (Siregar & Restati, 2017) bahwa banyak sekali siswa yang kurang menyukai pelajaran Matematika, namun di samping itu justru banyak juga siswa yang antusias dalam mengikuti les privat. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran Matematika ini sangat penting di semua jenjang pendidikan, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Bahkan sebaliknya, Bahasa Indonesia ini justru sering dianggap remeh oleh siswa, karena mata pelajaran ini di dalam materinya siswa tidak akan menemui angka ataupun hitung-hitungan, dengan itu banyak yang beranggapan bahwa mata pelajaran ini hanya membaca, menyimak, mendengarkan, berbicara dan lainnya (Umam & Mandasari, 2019). Hal itu benar bahkan bisadikatakan tonggak utama dalam pelajaran ini adalah mampu berbicara dan berkomunikasi dengan baik, ini juga dikatakan oleh (Padmawati et al., 2019) bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diharuskan mampu memiliki keterampilan, salah satunya adalah keterampilan berbicara.

Mata pelajaran yang baik itu dianggap sulit maupun dianggap sepele itu, siswa akan tetap mendapatkan pelajaran tersebut, bahkan kedua mata pelajaran tersebut dijadikan tes seleksi untuk menempuh ke pendidikan selanjutnya, mulai dari jenjang sekolah dasar hingga masuk ke sekolah menengah atas (SMA) bahkan juga sampai ke perguruan tinggi (Aiman, 2023). Oleh sebab itu, untuk menjadikan mata pelajaran tersebut diminati dan disenangi siswa, guru harus membuat suasana pelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Dikarenakan siswa yang memiliki kemampuan berbeda pada tiap siswa, maka guru harus berusaha membuat siswa mengerti apa yang diajarkan oleh guru, salah satunya adalah mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa (Aiman & Muhsam, 2023). Hal ini juga dikatakan oleh (Indonesia et al., 2020) guru diharapkan mempunyai banyak cara untuk membuat siswa paham dengan konsep pada materi yang diajarkan.

Pembelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa, peneliti menggunakan indikator yang digunakan dalam penelitian (Anggraeni et al., 2021). Yang diantaranya, 1) Siswa mampu membedakan dan membandingkan suatu konsep, 2) Siswa mampu memberikan mana yang termasuk contoh dan mana yang tidak termasuk kedalam contoh pada konsep, 3) Siswa mampu menyatakan kembali pada suatu konsep, 4) siswa mampu mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan konsepnya, 5) Siswa mampu menyajikan konsep dari berbagai representasi. Pemahaman konsep ini merupakan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran, bagaimana siswa bisa mengungkapkan kembali pada materi yang telah diajarkan dengan cara mengungkapkan kedalam bahasanya sendiri. Dengan mampu mengungkapkan kembali isi dari pelajaran yang siswa dapatkan, dapat dikatakan siswa termasuk siswa yang paham terkait konsep materi yang diajarkan. Namun jika sebaliknya, maka bisa dikatakan bahwa siswa tidak memahami konsep materi yang sudah di jekaskan oleh guru (Bili & Kurniawan, 2023).

Salah faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep adalah siswa tidak memperhatikan penjelasan guru (Luritawaty, 2018), menyatakan bahwa kemampuan yang paling pokok yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan pemahaman konsep. Hal tersebut juga sependapat dengan penelitian (Apriliyana et al., 2023) menyatakan bahwa bukti keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran ini adalah dengan cara memahami konsep, ini merupakan suatu keterampilan siswa dalam penguasaan memahami konsep pada materi. Namun bisa juga salah satu faktor rendahnya pemahaman konsep adalah dari guru, dimana guru saat mengajar masih mendominasi pengajaran dengan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materinya kepada siswa. Pembelajaran yang membosankan dan tidak mengajak siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar di kelas, guru berfikir bahwa tugasnya hanya menyampaikan materi kepada siswa seiring waktu siswa akan paham dengan sendirinya. Hal tersebut sangat tidak dibenarkan karena tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa (Bria & Muhsam, n.d.).

Terkait hal di atas dibuktikan sendiri oleh peneliti, saat peneliti melakukan observasi pada 17 Oktober 2022 dengan mewawancarai guru kelas III dan melakukan tes pemahaman konsep kepada siswa, hasil penelitian pemahaman konsep siswa menyatakan bahwa, nilai rata-rata yang diperoleh siswa selama prsikul adalah 57.79 yang mana terdapat 10 siswa yang tuntas dan sebanyak 15 siswa yang belum tuntas, dan hasil wawancara bersama guru kelas III bahwa, benarnya guru yang jarang sekali menerapkan model pembelajaran saat di kelas begitupun media pembelajaran, bahkan hampir tidak pernah menggunakan media. Guru hanya menggunakan media yang sudah disediakan dari sekolah, guru menganggap bahwa dengan hanya menyampaikan materi dan memberikan tugas maka siswa akan paham, namun hal itu sangat tidak benar. Guru akan dikatakan berhasil apabila guru berhasil membawa siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya banyak siswa yang mampu paham dengan konsep yang diajarkan oleh guru (Rambe, 2018). Hal ini juga di buktikan oleh penelitiannya (Siswa et al., 2023) yang mana hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam melaksanakan

pembelajaran di kelas sangat berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan mengetahui konsep materi, maka siswa akan paham materi yang di sampaikan oleh gurunya. Sehingga jika dilakukan tes pemahaman konsep siswa mengerti dan terarah saat menjawab tiap-tiap soalnya. Proses mengajar yang membosankan juga akan memicu rendahnya pemahmana konsep siswa.

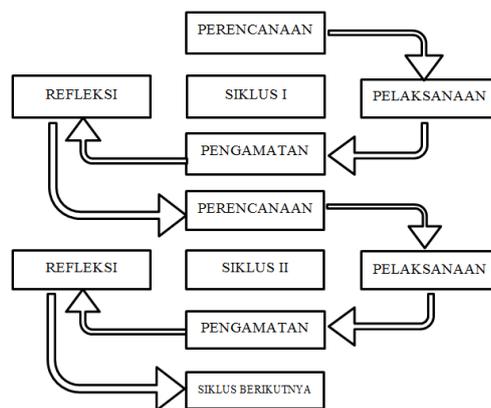
Salah satu cara saat melaksanakan proses belajar mengajar di kelas menjadi tidak bosan dan terasa menyenangkan adalah dengan membuat suasana kelas menjadi beda seperti pada umumnya, salah satunya adalah dengan mengadakan pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dan bisa memvariasikan dengan bantuan media pembelajaran, dengan menerapkan model pembelajaran maka suasana kelas akan menjadi menyenangkan, karena siswa merasa pembelajaran berbeda seperti biasanya, jadi mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa antusias mengikuti pelajaran di kelas (Endrawati & Muhsam, 2023). Namun guru juga harus paham, jika memilih suatu model pembelajaran maka guru juga harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan di capainya, mencari model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan adalah model pembelajaran *Role Playing*.

Pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing* akan membuat suasana kelas menjadi aktif, karena model pembelajaran ini mengajak siswa ikut aktif dalam pembelajaran, dan siswa ikut terjun langsung dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Model ini melatih siswa untuk menjadi pemberani dengan menjadikan sebagai pemeran. *Role Playing* adalah model pembelajaran yang biasanya di kenal dengan model bermain peran, dimana siswa diajak untuk ikut serta menyampaikan materi kepada temannya yang lain dengan cara bermain peran. hal ini juga dikatakan oleh (Rika Kurnia sari, 2020) bahwasannya bermain peran bukan hanya gurunya yang aktif dalam menyampaikan pelajaran, namun siswanya juga ikut aktif dalam pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan *Role Playing* maka yang dibutuhkan adalah sebuah naskah atau teks dialog yang nantinya akan dibaca oleh siswa yang akan bermain peran oleh siswa, guru akan membuat bahkan yang berisi dialog yang nantinya isi akan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Dengan begitu ada siswa yang mewakili dalam menyampaikan materi dengan cara bermain peran dan ada pengamat yang bertugas untuk mengamati temannya yang menjadi perwakilan di depan kelas. Dan setelah itu guru akan meminta kepada siswa untuk mengerjakan tugas berupa lembar kerja siswa yang sudah disiapkan guru sebelumnya.

Guru telah menetapkan 9 sintaks *Role Playing* yang akan diterapkan dalam pembelajaran pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan sintkas dari (Kencana Sari, 2018) yaitu, 1). Pemanasan, 2). Pemilihan pemain, 3) Menata panggung, 4). Memeniyapkan pengamat, 5). Memainkan peran, 6). Diskusi dan evaluasi, 7). Memainkan ulang, 8). Diskusi kedua, 9). Kesimpulan. Akan terasa lebih menyenangkan lagi jika penerapan model pembelajaran *Role Playing* didampingi dengan media pembelajaran. (Kurniawati, 2021) menyatakan bahwa dalam memilih media pembelajaran sebaiknya guru menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memilih sesuai dengan karakteristik pada mata pelajaran atau materi pelajaran serta tujuan pembelajaran yang akan dicapi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media *Magic book*, media ini masuk dalam kategori *Big Book*. Yang didalamnya terdapat lembar kegiatan siswa serta property yang dibutuhkan selama pelaksanaan bermain peran. media ini rancang khusus oleh peneliti untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa pada materi yang akan disampaikan. Setelah dilakukannya penelitian, penulis melihat sendiri bahwa siswa begitu antusias mengikuti pelajaran dengan bantuan media *Magic Book* ini. media ini membuat siswa merasa tidak bosan dengan pembelajaran di kelas. Karena pada lembar tiap bukunya akan menjadikan tantangan bagi siswa, karena mereka bukan lagi menulis seperti halnya mereka mengerjakan soal pada umumnya, namun penulis telah mendisain media ini untuk siswa mampu menempelkan, menggabungkan, menggambar, membuat, Menyusun dan lain sebagainya. Dan tidak khawatir lagi krena media ini juga terdapat materi yang telah dipilih penulis sebelumnya.

B. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, yang akan dilaksanakan selama 2 siklus, dan tiap siklusnya akan memuat 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan observasi. Diagram prosedur penelitian yang penulis gunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, 2014) dengan 4 tahapannya sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram penelitian tindakan kelas

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 2 Siklus dan setiap siklus terdapat 2 pertemuan, jadi total keseluruhan adalah 4 pertemuan. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book* pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. Peneliti mengambil materi pada semester genap tema 8 “Prajaya Muda Karena”. Tujuan penulis dengan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri Sambonganyar pada materi yang telah diajarkan.

Berikut akan penulis uraikan tahapan penelitian tindakan kelas sebagai berikut.

1. Tahap perencanaan, dalam tahapan ini penulis menyiapkan semua kebutuhan yang digunakan selama penelitian, seperti menyusun silabus, menyusun RPP, menyiapkan lembar penelitian, membuat soal pemahaman konsep, menyiapkan media, menyiapkan property yang akan digunakan dalam penerapan bermain peran, menyusun tujuan pembelajaran, dan lain-lainnya. Pada tahapan ini juga akan dilakukannya diskusi kepada guru kelas 3 terkait materi yang akan diajarkan penulis selama melaksanakan penelitian.
2. Tahap pelaksanaan, tahap ini merupakan pelaksanaan semua rencana yang telah disusun oleh penulis sebelumnya. Termasuk pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book*. Tahap ini merupakan tahap yang paling penting. Jika tujuan pembelajaran dan rancangan lainnya berhasil. Maka penelitian akan cukup pada siklus I, namun jika siklus I bahkan II belum memenuhi indikator keberhasilan maka siklus akan di teruskan dengan melaksanakan siklus selanjutnya.
3. Tahap pengamatan, tahapan ini merupakan tahapan yang sekaligus dilaksanakan atau dibarengi pada tahap pelaksanaan. Karena pada tahap pengamatan ini, penulis juga akan melakukan pengamatan kepada siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Dengan melakukan pengamatan, maka penulis akan mengetahui kesalahan atau kendala yang dialami selama pelaksanaan siklus I. Tahap ini juga penulis yang berperan sebagai guru akan memberikan soal pemahaman konsep siswa, soal tes akan diberikan ada akhir siklus, hal ini agar peneliti dapat mengetahui pemahaman konsep siswa setelah peneliti melaksanakan siklus I
4. Tahap Refleksi, tahapan ini merupakan tahapan dimana penulis akan melihat kembali apa yang telah dilaksanakan pada siklus I, seperti temuan yang dialami selama siklus I berjalan, baik itu kesalahan ataupun kendala yang dialami selama menerapkan tahap perencanaan, pelaksanaan, ataupun pengamatan, sehingga penulis bisa memperbaiki pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata pemahaman konsep telah mencapai indikator keberhasilan. dan peneliti menetapkan indikator pemahaman konsep siswa adalah ≥ 75 dengan kategori cukup (Lestari & Hasyda, 2023). Jika nilai rata-rata hasil pemahaman konsep siswa dibawah indikator keberhasilan maka peneliti akan melaksanakan penelitiannya kembali pada siklus berikutnya, hingga mendapatkan nilai rata-rata diatas indikator keberhasilan (Leto & Wula, 2023).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis melakukan tes pemahaman konsep siswa yang pertama kali adalah pada tahap prasiklus. Hasil penelitian prasiklus menunjukkan dari jumlah keseluruhan siswa adalah 25 siswa terdapat 10 siswa dengan persentase 40% siswa yang tuntas dalam mengerjakan tes, sebanyak 15 siswa dengan persentase 60% lain siswa belum tuntas. Sehingga pada tes pemahaman konsep siswa tahap prasiklus ini diperoleh nilai rata-rata sebesar 57.79. hal ini sudah sangat terlihat bahwa dengan nilai rata-rata tersebut bahwa masih begitu rendah. Tahap prasiklus ini untuk mengetahui seberapa tingginya pemahaman konsep siswa sebelum dilakukannya pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Palying* dengan menggunakan media *Magic Book*.

Hasil penelitian pemahaman konsep siswa pada siklus I menunjukkan, terdapat 12 siswa dengan persentase 48% siswa yang tuntas dalam mengerjakan tes. Dan terdapat 13 siswa dengan persentase 52.00% yang belum tuntas mengerjakan tes pemahaman konsep, nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I sebesar 64.13, dengan itu dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan ≥ 75 . Dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book* belum berhasil dengan kategori perlu bimbingan, sehingga peneliti harus melanjutkan penelitian selanjutnya yakni pada siklus II.

Hasil penelitian pemahaman konsep siswa pada siklus II menunjukkan, terdapat 3 siswa dengan persentase 12.00% siswa yang tidak tuntas, dan sebanyak 22 siswa dengan persentase 88.00% siswa yang mampu tuntas dalam mengerjakan tes pemahaman konsep siswa, nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II sebanyak 81.48 dengan kategori Baik. Terlihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II telah mencapai diatas indikator keberhasilan. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa pada siklus II pembelajaran dengan menerapkan model *Role Palying* berbantuan media *Magic Book* dapat dikatakan berhasil dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Tabel 1. Nilai pemahaman konsep keseluruhan

| Hasil Penelitian | Prasiklus | Siklus I | Siklus II |
|--------------------|-----------------|-----------------|-----------|
| Nilai Terendah | 20.69 | 31.03 | 37.04 |
| Nilai Tertinggi | 89.66 | 100 | 100 |
| Rata-rata klasikal | 57.79 | 64.13 | 81.48 |
| Kriteria | Perlu bimbingan | Perlu bimbingan | Baik |

PEMBAHASAN

Hasil pengamatan pada siklus I, dilihat dari data diatas menyatakan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I mencapai 64.13. Hal ini menunjukkan bahwa siklus I belum bisa dikatakan berhasil, sehingga peneliti harus melanjutkan penelitian pada tahap berikutnya yaitu pada siklus II. Rendahnya nilai rata-rata pemahaman konsep siswa pada siklus I ini disebabkan oleh guru yang belum bisa mengendalikan siswa yang sangat aktif, aktif disini maksudnya adalah dalam hal negatif, seperti pindah dari tempat duduknya, bercanda dengan teman lainnya, maju kedepan tanpa ada perintah dari guru, dan kegaduhan lainnya yang ada selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Rentang nilai hasil evaluasi pemahaman konsep siklus I

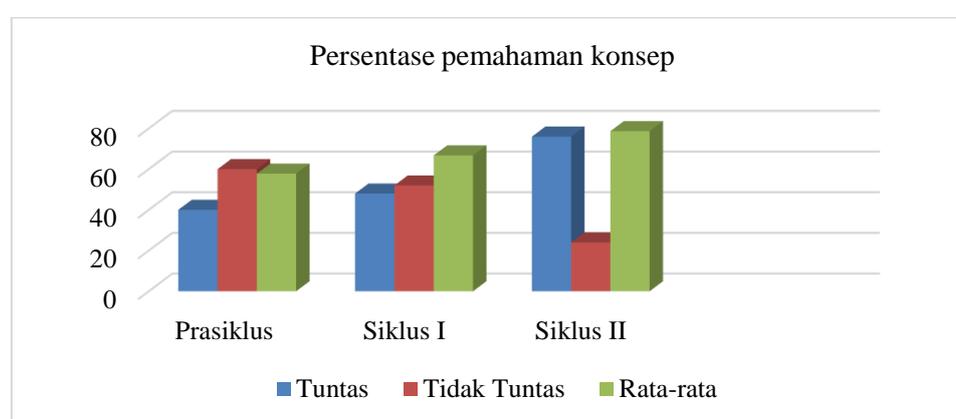
| Rentang nilai | Frekuensi | Persentase | Kriteria |
|---------------|-----------|------------|-----------------|
| 90 - 100 | 4 | 16% | Sangat Baik |
| 80 - 89 | 3 | 12% | Baik |
| 70 - 79 | 5 | 20% | Cukup |
| >75 | 13 | 52% | Perlu Bimbingan |

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan jumlah siswa dengan rentang nilai yang sudah disajikan, terlihat bahwa terdapat 13 siswa yang nilainya dibawah indikator keberhasilan, siswa yang nilainya masih di bawah indikator keberhasilan tersebut di sebabkan karena belum bisa memahami konsep yang telah diajarkan oleh guru, siswa tersebut sangat terlihat saat peneliti melaksanakan penelitian dan beberapa diantaranya sibuk dengan temannya sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. Dari ke 13 siswa tersebut kesulitan yang dialami siswa tersebut hampir sama tiap indikatornya. Pada siklus I ini peneliti yang berperan menjadi guru mengajarkan materi Bahasa Indonesia pada pertemuan 1 dan mengajar mata pelajaran Matematika pada siklus II. Dari ke 13 siswa tersebut banyak yang belum paham dengan konsep Matematika, siswa bilang Matematika adalah pelajaran yang sulit, hal ini juga dikatakan oleh (Siswa et al., 2023) yang menyatakan bahwa banyak siswa dalam penelitiannya yang mengatakan bahwasannya pelajaran yang paling menakutkan adalah pelajaran Matematika.

Telah dilakukannya refleksi pada siklus I, sehingga guru memperbaiki semua kecemasan, kegagalan, dan hambatan yang terjadi pada siklus I. Pada siklus II peneliti telah memperbaiki dan merencanakan semua hambatan yang telah terjadi pada tahap sebelumnya dengan cara memberikan konsekuensi dan akan diberikan apresiasi pada siswa yang mendapatkan poin paling banyak. Dengan cara itu banyak siswa yang mulai fokus dan antusias mereka dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga dengan memperbaiki kecemasan dan hambatan tersebut pada siklus II, hasil pengamatan pada siklus II meningkat dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 81.48. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing* berbantuan media *Magic Book*.

| Rentang nilai | Frekuensi | Persentase | Kriteria |
|---------------|-----------|------------|-----------------|
| 90 - 100 | 9 | 36% | Sangat Baik |
| 80 - 89 | 5 | 20% | Baik |
| 70 - 79 | 8 | 32% | Cukup |
| >75 | 3 | 12% | Perlu Bimbingan |

Tabel diatas merupakan rentang nilai hasil pemahaman konsep siswa pada siklus II, terlihat bahwa terdapat 3 siswa yang mendapatkan nilai dibawah indikator keberhasilan, dari keenam siswa tersebut juga termasuk dalam 22 siswa yang tidak tuntas pada tahap siklus I. setelah peneliti bertanya kepada guru kelas III, dan benar bahwa siswa tersebut sangat sulit menangkap penjelasan dari guru, yang pada dasarnya beberapa dari siswa tersebut yang kesulitan dalam calistung, sehingga membuat siswa tersebut sulit untuk menangkap materi yang di jelaskan guru di depan kelas. Oleh karena itu peneliti membuat suasana pembelajaran yang tidak membuat siswa merasa bosan dan jenuh di kelas. (Riswari & Ermawati, 2022) juga menyatakan bahwa siswa akan merasa pembelajaran itu adalah beban bagi siswa jika mata pelajaran yang dianggap sulit tidak menggunakan pengajaran yang bervariasi dan berinovasi. Peneliti akan sajikan persentase hasil pemahaman konsep siswa sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram persentase hasil pemahaman konsep

Gambar 2. Menunjukkan bahwa meningkatnya hasil pemahaman konsep dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book*, peningkatan terjadi dari siklus I ke siklus II. Dengan perolehan nilai rata-rata siklus I sebesar 64,13 dan terjadi peningkatan di siklus II dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 81,48. Hal tersebut juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Supriyadi, 2017) dengan penelitiannya yang berjudul Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Makna Simbol-Simbol Pancasila Melalui Model *Role Playing* pada siswa Sekolah Dasar, yang menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan berhasil pada siklus II. Perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 71,00 yang mana dari jumlah keseluruhan 32 siswa sebanyak 23 siswa yang tuntas dan sebanyak 9 siswa yang tidak tuntas. Hasil perolehan pada penelitiannya di siklus II menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 84,96 yang mana dari jumlah keseluruhan 32 siswa terdapat 30 siswa yang tuntas dan terdapat 2 siswa yang tidak tuntas. *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan pemahaman konsep, hal ini karena penerapan model *Role Playing* mampu mengajak siswa berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. (Fardani, 2018) menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu model yang mampu membuat siswa merasakan peristiwa langsung yang sedang terjadi layaknya peran yang sedang dimainkan oleh siswanya sendiri.

Dari keterangan hasil rata-rata yang diperoleh penulis dalam penelitian dan diperkuat dengan penelitian oleh (supriyadi, 2017) diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing* berbantuan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan perolehan nilai rata-rata pada tahap prasiklus memperoleh nilai sebesar 57,79 dan setelah dilakukannya penelitian siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 63,13 dan mengalami peningkatan di siklus II dengan perolehan nilai sebesar 81,48. dari perolehan nilai rata-rata tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata siklus II pada pemahaman konsep telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti, yaitu > 75. Dengan itu penelitian dihentikan pada siklus II dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 81,48 dengan kategori Baik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukannya penelitian tindakan kelas dan berdasarkan hasil penelitian pemahaman konsep dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SD Negeri Sambonganyar pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. Yang menyatakan bahwa pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 64,13 dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,48. pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh sudah mencapai nilai indikator keberhasilan. dengan itu penelitian pada siklus II ini dihentikan, karena nilai rata-rata sudah mencapai indikator keberhasilan. saran yang diberikan penulis kepada sekolah, dengan sangat berharap penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media *Magic Book* ini dapat diterapkan di sekolah dalam melaksanakan pembelajaran bersama siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aiman, U. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE SCRIPT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA KELAS V MI DARUL HIJRAH MADANI KOTA KUPANG. 1.
- Aiman, U., & Muhsam, J. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TANDUR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDK TUALARAN KABUPATEN MALAKA. 1.
- Anggraeni, E. R., Ma'rufi, M., & Suaedi, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 43–55. <https://doi.org/10.30605/proximal.v4i1.503>
- Apriliyana, D. A., Masfu, S., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang. 6, 4166–4173.
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SD. *JIPMat*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v3i1.2226>
- Bili, R. B., & Kurniawan, B. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW KELAS V TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA SUB TEMA SUHU DAN KALOR DI SD INPRES OEPOI. 1.
- Bria, M. E. K., & Muhsam, J. (n.d.). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI PENDEKATAN EXPLORATORY DISCOVERY KELAS IV SDK BESIKAMA I KABUPATEN MALAKA TAHUN PELAJARAN 2020/202.
- Budianti, E. T., & Mustika, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 3(1), 8–13. <https://doi.org/10.30743/mes.v3i1.214>
- Endrawati, C., & Muhsam, J. (2023). MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA MIND MAPPING TEMA 6 PANAS DAN PERPINDAHANNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MI AL-FITRAH OESAPA. 1.
- Indonesia, E. B., Pertanian, F., Winaya, U., Indonesia, E. B., & Indonesia, E. B. (2020). BAHTERA INDONESIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 5(1), 1–11.
- Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62–76. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5.
- Langoday, F. S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS II SD INPRES OEPOI. 1.
- Lestari, W., & Hasyda, S. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TELAHAH YURISPRUDENSI BERBANTUAN MEDIA KONGKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TEMA 7 INDAHNYA KEBERAGAMAN DI NEGERIKU KELAS IV SD INPRES OEPOI KOTA KUPANG TAHUN AJARAN 2021/2022. 1.
- Letasado, M. R., & Muhsam, J. (2020). The Influence of the Implementation of Affection-Based Learning With the Help of Poster Media to Improve Bahasa Indonesia Learning Outcome on Students of Grade V SD Inpres

Sikumana 3 Kota Kupang: The 5th Progressive and Fun Education International Conference (PFEIC 2020), Surakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201015.016>

- Leto, E. A., & Wula, Z. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXAMPLE NON EXAMPLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SUBTEMA 1 PERJUANGAN PARA PAHLAWAN SD NEGERI OEBA 3 KUPANG TAHUN PELAJARAN 2022/2023. 1.
- Luritawaty, I. P. (2018). Pembelajaran Take and Give Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 179–188. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i2.27>
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Rika Kurnia sari. (2020). Research & Learning in Primary Education Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD Kurnia in. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Bahasa Indonesia Tingkat SD Research*, 2.
- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2022). Pengembangan Aplikasi GIBRAN GIAT (Game Edukasi Berbasis Android Jejak Petualangan Pada Pemahaman Konsep Persegi Matematika) di SD 1 Jepang. 11(2), 347–354.
- Siregar & Restati. (2017). Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa yang Menyenangi Game. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 224–232.
- Siswa, P., Sd, K. V., & Sidomulyo, N. (2023). 3 1,2,3. 08, 3360–3369.
- Umam, N. K., & Mandasari, A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran Accelerated Learning Pada Materi Membaca Pemahaman. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1124>