



Studi Efektivitas Model *Role-Playing* pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi

Rekli Legi Pra^{1*}, Erna Warnelis¹, Yelly Martaliza¹

¹STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

*Corresponding Email: reklilegipra5@gmail.com

Abstract

Quality education is a crucial foundation in shaping competent individuals. The implementation of thematic learning in the 2013 curriculum, although offering numerous benefits, also presents unique challenges for teachers and students. This classroom action research aims to analyze the effectiveness of implementing the Role-Playing model in improving the thematic learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi. Conducted in two cycles, this research involved 13 students. Data was collected through observation, interviews, and documentation and subsequently analyzed using descriptive qualitative and quantitative methods. The findings indicate that implementing the Role-Playing model significantly enhances student learning outcomes. In the first cycle, there was an improvement in student understanding and participation. However, obstacles were encountered, such as a lack of student attention and limitations in the teacher's ability to implement the learning model. A significant increase in student learning outcomes was observed through reflection, and improvements were made in the second cycle. The average score for the teacher aspect rose from 65% to 82%, while the student aspect score increased from 55% to 75%. This improvement demonstrates that the Role-Playing model makes learning more engaging and enhances active student involvement. The model effectively boosts learning motivation and improves students' thematic learning outcomes. It is recommended that teachers continue to optimize the Role-Playing model by adapting scenarios and approaches to suit the needs and characteristics of their students.

Keywords: Learning Outcomes, role-playing models, thematic learning, students.

Abstrak

Pendidikan yang berkualitas merupakan landasan penting dalam membentuk individu yang kompeten. Penerapan pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013, meskipun menawarkan banyak manfaat, juga menghadirkan tantangan tersendiri bagi guru dan siswa. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model Role-Playing dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi. Dilakukan dalam dua siklus, penelitian ini melibatkan 13 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dan selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Role-Playing secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I terjadi peningkatan pemahaman dan partisipasi siswa. Namun kendala yang ditemui seperti kurangnya perhatian siswa dan keterbatasan kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan terlihat melalui refleksi, dan peningkatan dilakukan pada siklus II. Rata-rata skor aspek guru naik dari 65% menjadi 82%, sedangkan skor aspek siswa meningkat dari 55% menjadi 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model Role-Playing membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Model

tersebut efektif meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar tematik siswa. Disarankan agar guru terus mengoptimalkan model Role-Playing dengan mengadaptasi skenario dan pendekatan agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswanya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, model *role-playing*, pembelajaran tematik, siswa.

1. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk individu sepanjang hidupnya (Shust et al., 2022). Tanpa pendidikan, individu akan mengalami kesulitan dalam berkembang dan bahkan terbelakang. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting untuk pengembangan pribadi, karena membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk berkembang dalam berbagai aspek kehidupan (Lachvajderova, Kadarova, Sanchis, & Vano, 2023). Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik secara fisik, mental, maupun spiritual.

Pembelajaran tematik yang diterapkan dalam kurikulum 2013 diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai mata pelajaran (Harliani, Parawangsa, & Rostika, 2023; Purnama, Afrimon, & Ratnasari, 2024; Putri, Kurniaman, & Mulyani, 2023; Sahabuddin, Widya Karmila Sari Achmad, Nur Fadhillah Alam, & Latri, 2023). Melalui pendekatan tematik, memungkinkan menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pengalaman langsung, dan fleksibilitas dalam pengajaran, mendorong pemahaman komprehensif tentang topik di berbagai mata pelajaran (Putri, Kurniaman, & Mulyani, 2023). Namun, perubahan ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang telah terbiasa dengan pendekatan Kompetensi Dasar (KD) pada pelajaran sebelumnya.

Tantangan serupa dialami di SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan wali kelas, ditemukan bahwa guru kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan cenderung mengobrol sendiri. Kreativitas guru kurang menarik perhatian siswa karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher-centered*). Guru hanya menggunakan model seperti ceramah, diskusi, dan demonstrasi, yang membuat siswa merasa jenuh dalam pembelajaran. Selain itu, guru belum menguasai bahan dan model pembelajaran yang mengakibatkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Sadirman (2018), belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Sedangkan dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Susanto (2015) menambahkan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang

diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, yang merupakan proses usaha untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap. Joyce (2013) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini berguna mulai dari perencanaan pembelajaran hingga perancangan bahan ajar. Trianto (2015) menambahkan bahwa model pembelajaran adalah perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau tutorial. Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk tujuan pembelajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Dalam penelitian ini, Model pembelajaran yang digunakan adalah *role-play model*. Model bermain peran dalam pembelajaran melibatkan kegiatan-kegiatan seperti pemilihan masalah, pemilihan peran, persiapan tahapan bermain peran, persiapan pengamat, akting, diskusi dan evaluasi, serta penarikan kesimpulan, yang berkontribusi pada pengembangan imajinasi dan apresiasi siswa dengan mewujudkan a karakter (Alvi et al., 2023; Chamorro Cifuentes, 2024; Huda, Syahidin, & Nurhuda, 2023; Malinda & Mulyani, 2024; Widiarsi & Dwi Payanti, 2024). Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam berbicara dan produksi lisan, tetapi juga menumbuhkan sifat-sifat terpuji seperti kejujuran, disiplin, dan sopan santun (Huda et al., 2023; Malinda & Mulyani, 2024).

Dengan terlibat dalam permainan peran, siswa dapat menginternalisasi pengalaman, meningkatkan kosa kata, mengatur kalimat, dan mendapatkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan diri dalam bahasa asing, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan motivasi dan kinerja akademik (Alvi et al., 2023; Widiarsi & Dwi Payanti, 2024). Pendekatan multifaset dari model permainan peran terbukti menjadi alat yang efektif dalam pendidikan, menawarkan cara yang dinamis dan menarik bagi siswa untuk belajar dan berkembang.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran model *role-playing* dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2. Metode

Studi ini mengklasifikasikan penelitian yang dilakukan sebagai penelitian tindakan kelas. Berdasarkan definisi Arikunto, Supardi, & Suhardjono (2015), PTK merupakan proses investigasi isu pembelajaran di dalam kelas. Proses investigasi ini melibatkan refleksi terhadap masalah dan pelaksanaan berbagai tindakan terencana

dalam setting nyata. Setiap dampak dari tindakan yang diambil kemudian dianalisis secara sistematis.

Lokasi penelitian tindakan kelas ini adalah SD Negeri 59/III Koto Lebuah Tinggi Kecamatan Siulak Kabupaten Kerinci. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VI di sekolah tersebut, dengan jumlah total 13 orang yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024, dengan jadwal yang disesuaikan dengan jadwal pembelajaran kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebuah Tinggi Kecamatan Siulak Kabupaten Kerinci.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Diskripsi Data

3.1.1 Data Siklus I

Studi ini menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK) yang diuraikan oleh Arikunto (2013), yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian ini adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah Role Playing. Penelitian ini dijalankan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 5x35 menit.

Tahap perencanaan tindakan pada siklus I dialokasikan waktu selama 5x35 menit untuk setiap pertemuan. Topik pembelajaran yang dipilih adalah tema 1 (Selamatkan Mahluk Hidup) subtema 2 (Hewan Sahabatku). Beberapa langkah yang diambil oleh peneliti pada tahap perencanaan akan diuraikan lebih lanjut.

- a. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)
- b. Menyiapkan Materi ajar

Tema 1 : Selamatkan Makhhluk Hidup

Subtema 2 : Hewan Sahabatku

KD :

3.1 Menyimplkan informasi berdasarkan teks laporan hasil pengamatan yang di dengar dan di baca.

4.1 Menyajikan simpulan secara lisan dan tulis dari teks laporan hasil pengamatan.

Indikator :

- 1) Menemukan ide pokok dengan bantuan diagram.
- 2) Mengembangkan ide pokok dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Tujuan :

- 1) Dengan menggunakan model *Role Playing* mendengar teks loporan yang dibacakan, siswa mampu menemukan ide pokok dengan bantuan diagram.
- 2) Dengan menggunakan model *Role Playing* dan menemukan ide pokok dari teks yang dibacakan, siswa mampu mengembangkan ide pokok dengan menggunakan bahasanya sendiri secara rinci.

Alat dan Media : dialog, laptop, lembar tes, Buku guru dan buku siwa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer dari 2 kali pertemuan, pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang menerapkan model *Role Playing* dengan tujuan mengukur sejauh mana kemampuan guru dalam menggunakan model *Role Playing*. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa

Berdasarkan hasil pengamatan observer 1 bahwa pada pelaksanaan pembelajaran tematik menggunakan model *Role Playing* siswa terbantu dengan adanya model tersebut karena siswa lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan yang dilakukan pada siklus I dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pengamatan dilakukan oleh observer 1 mengamati aspek guru aspek siswa. Observer dalam melaksanakan tugasnya dibantu dengan menggunakan lembaran pengamatan kegiatan yang diisi dengan memberi tanda ceklis. Proses pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. pada aspek guru jumlah skor yang diperoleh, yaitu 28.5 dengan persentase 65%. Sedangkan pada aspek siswa jumlah skor yang diperoleh 24.5 dengan persentase 55%. Pada aspek guru jumlah skor yang diperoleh, yaitu 36 dengan persentase ketuntasan 82%. Sedangkan pada aspek siswa jumlah skor yang diperoleh 33 dengan persentase ketuntasan 75%.

3.1.2 Data Siklus II

Berdasarkan Tabel 3 di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa semua dari 19 pekerja yang bekerja di lingkungan dengan pencahayaan di luar standar mengalami tingkat kelelahan yang tinggi, sedangkan dari 2 pekerja yang bekerja di lingkungan dengan pencahayaan sesuai standar, hanya mengalami tingkat kelelahan yang ringan. Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai p (p-value) yang diperoleh sebesar 0,000, menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara tingkat pencahayaan dengan tingkat kelelahan kerja yang dialami oleh para pekerja.

Perencanaan tindakan siklus I dilaksanakan dengan alokasi waktu 5 x 35 menit dengan 2 kali pertemuan. Pada pembelajaran tematik tema 2 (Persatuan dalam Perbedaan) subtema 1 (Rukun dalam Perbedaan). Adapun hal-hal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perencanaan.

Pertemuan Pertama

- a. Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)
- b. Menyiapkan Materi ajar

Tema 2 : Persatuan dalam Perbedaan.

Subtema 1 : Rukun dalam Perbedaan.

KD :

3.4 Menggali informasi penting dari buku sejarah menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

4.4 Memaparkan informasi penting dari buku sejarah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta memperhatikan penggunaan kosakata buku dan kalimat efektif.

Indikator :

- 1) Menyebutkan informasi penting menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana pada peta pikiran.
- 2) Mengembangkan informasi pada tentang proklamasi melalui tulisan dengan detail.

Tujuan :

- 1) Setelah membaca teks informasi tentang Proklamasi Kemerdekaan, siswa mampu menyebutkan informasi penting menggunakan aspek apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana pada peta pikiran dengan tepat.
- 2) Setelah berdiskusi, siswa mampu mengembangkan informasi pada peta pikiran melalui tulisan dengan detail.

Alat dan media : dialog, laptop, lembar tes, Buku guru dan buku siswa

Pertemuan Kedua

Tema 2 : Persatuan dalam Perbedaan.

Subtema 1 : Rukun dalam Perbedaan

KD :

3.3 Menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.

4.3 Menyajikan karya tentang cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sebagai hasil penelusuran berbagai sumber.

Indikator :

- 1) Menyebutkan ciri - ciri tumbuhan terkait habitatnya.
- 2) Menulis laporan hasil pengamatan terhadap ciri - ciri satu jenis tumbuhan terkait habitatnya.

Tujuan :

- 1) Setelah mengamati tumbuhan dan habitatnya, siswa mampu menyebutkan ciri-ciri tumbuhan terkait habitatnya.
- 2) Setelah berdiskusi, siswa mampu menulis laporan hasil pengamatan terhadap ciri-ciri satu jenis tumbuhan terkait habitatnya.

Alat dan media : dialog, laptop, lembar tes, Buku guru dan buku siswa

c. Menyiapkan lembar tes

d. Menyiapkan alat dokumentasi

Pelaksanaan pembelajaran selama siklus II dengan 2 kali pertemuan, pada pembelajaran Bahasa Indonesia ada 11 orang siswa tuntas dengan presentase (84,61%) dan 2 orang siswa yang belum tuntas dengan presentase (15,39%), pembelajaran IPA ada 12 orang siswa yang tuntas dengan presentase (92,31%) dan 1 orang siswa yang belum tuntas dengan presentase (7,69%),

3.2 Analisis Data

3.2.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Siklus I dan Siklus II

Penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran tema 1 dan 2 dalam siklus I dan Siklus II didapat nilai Bahasa Indonesia pada siklus I presentase ketuntasan siswa sebesar 23,08% siklus II 84,61%, IPA pada siklus I presentase ketuntasan siswa 38,47% siklus II 92,31%, Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Role Playing* telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

3.2.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Siklus I dan Siklus II

Hasil pengamatan pada aspek guru dan siswa pada siklus I dan II. Pada aspek guru jumlah skor yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1, yaitu 28.5 dengan persentase ketuntasan 65%. Sedangkan pada aspek siswa jumlah skor yang diperoleh yaitu 24.5 dengan persentase ketuntasan 55%. Sedangkan pada aspek

guru jumlah skor yang diperoleh pada siklus II, yaitu 36 dengan persentase ketuntasan 82%. Sedangkan pada aspek siswa jumlah skor yang diperoleh yaitu 33 dengan persentase ketuntasan 75%.

3.3 Refleksi Siklus I dan II

Peningkatan ini disebabkan karena proses pembelajaran pada siklus II dilakukan memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar. Upaya-upaya yang dilakukan antara lain. a) Menekankan penjelasan materi, b) mengarahkan siswa untuk lebih selalu memperhatikan penjelasan guru, c) menimbulkan rasa percaya diri kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, d) membuat siswa nyaman didalam kelas dan senang dalam belajar.

Namun, tingkat keberhasilan tersebut masih dapat ditingkatkan lagi pada masa yang akan datang. Upaya meningkatkan hasil pembelajaran siswa menggunakan model Role Playing dengan cara dan pelaksanaan yang lebih baik lagi supaya mencapai hasil belajar siswa yang lebih maksimal lagi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah diteliti dan dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi selama II siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian ini dilakukan dikarenakan rendahnya hasil belajar siswa di kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi.

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis kemukakan pada bab I penelitian tindakan kelas ini: Bagaimana penggunaan model Role Playing dapat meningkatkan aktivitas guru kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi Kecamatan Siulak Kabupaten Kerinci. Rumusan masalah sudah terjawab. Ini terbukti dari terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

Upaya perbaikan hasil belajar tematik siswa dengan menggunakan model Role Playing di kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi Kecamatan Siulak Kabupaten Kerinci memberikan hasil yang cukup baik. Setelah dilaksanakan penelitian selama II siklus maka tujuan dari penelitian ini telah tercapai dan hasil belajar yang didapatkan siswa sudah meningkat.

3.4 Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diartikan sebagai upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan peneliti. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi yang dilakukan sebanyak dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan empati siswa setelah penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA di kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi. Model *Role Playing* menunjang tersedianya media pembelajaran yang menarik namun juga

praktis digunakan. Selain hasil belajar siswa yang meningkat, juga terjadi peningkatan pada aktifitas siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan acuan dari lembar pengamatan. Dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan kegiatan pada siklus II, aktivitas belajar siswa telah meningkat kearah yang lebih baik. Di sisi lainnya, peneliti sudah memperbaiki kekurangan yang dilakukan pada siklus I dengan cara melakukan pengajaran yang lebih baik disaat kegiatan belajar dalam siklus II. Oleh sebab itu, penelitian ini dihentikan hingga siklus II. Selain hasil belajar siswa yang meningkat, juga terjadi peningkatan pada aktifitas siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan acuan dari lembar pengamatan. Dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan kegiatan pada siklus II, aktivitas belajar siswa telah meningkat kearah yang lebih baik. Di sisi lainnya, peneliti sudah memperbaiki kekurangan yang dilakukan pada siklus I dengan cara melakukan pengajaran yang lebih baik disaat kegiatan belajar dalam siklus II. Oleh sebab itu, penelitian ini dihentikan hingga siklus II.

4. Kesimpulan

Seorang guru perlu mengetahui dan menguasai berbagai metode dan strategi belajar mengajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Terkhusus dalam model *role playing* (Sahli, 2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar tematik siswa di kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebuah Tinggi. Melalui dua siklus penelitian, terjadi peningkatan yang nyata dalam pemahaman dan partisipasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Siklus pertama menunjukkan beberapa tantangan dalam implementasi, termasuk kurangnya perhatian siswa dan keterbatasan dalam penggunaan model pembelajaran oleh guru. Namun, dengan melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus kedua, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Skor rata-rata pada aspek guru meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II, sementara skor pada aspek siswa meningkat dari 55% menjadi 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model Role Playing tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Selain hasil belajar yang meningkat, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan model Role Playing dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Pada siklus pertama, persentase ketuntasan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 23,08%, yang kemudian meningkat menjadi 84,61% pada siklus kedua. Demikian pula, dalam mata pelajaran IPA, persentase ketuntasan siswa meningkat dari 38,47% pada siklus pertama menjadi 92,31% pada siklus kedua. Hasil ini menunjukkan bahwa model Role Playing efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa.

Sebagai saran, guru dapat terus mengoptimalkan penggunaan model Role Playing dengan menyesuaikan skenario dan pendekatan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Peningkatan lebih lanjut dapat dicapai dengan memastikan bahwa materi dan kegiatan yang digunakan dalam Role Playing relevan dan menarik bagi siswa. Selain itu, penting untuk terus melakukan refleksi dan perbaikan pada setiap siklus pembelajaran untuk memastikan bahwa metode ini dapat diterapkan dengan lebih efektif dan memberikan hasil belajar yang maksimal. Guru juga dapat melibatkan siswa dalam proses refleksi untuk mendapatkan masukan langsung dari mereka tentang pengalaman belajar mereka, sehingga dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, model Role Playing dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa di masa depan.

References

- Alvi, R. R., Jaiz, M., Achmad, S. S., Khadijah, K., Arien, W., & Wilson, W. (2023). Need Analysis for Development of a Role Playing Learning Model to Increase Student's Learning Motivation in Social Pathology Course. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3630>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chamorro Cifuentes, J. X. (2024). Role Play: Technique to Improve Communication in a Foreign Language. *Revista Criterios*, 31(1). <https://doi.org/10.31948/rc.v31i1.3856>
- Harliani, R. K., Parawangsa, E., & Rostika, D. (2023). Analysis of Teacher Problems in Implementing Class 3 Thematic Learning Implementation Plans at Sukahati State Elementary School. *AURELIA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 1081-1084. <https://doi.org/10.57235/aurelia.v2i2.650>
- Huda, A. A. S., Syahidin, S., & Nurhuda, A. (2023). Role-Playing Learning Method in Shaping Commendable Morals of Students in Islamic Education Subjects. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Sciences*, 2(4), 87-94. <https://doi.org/10.47679/202338>
- Joyce, B. (2013). *Models of Teaching : Model-model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lachvajderova, L., Kadarova, J., Sanchis, E., & Vano, J. (2023). Significance of employee education for the development of the company. *Acta Tecnológica*, 9(1), 25-29. <https://doi.org/10.22306/atec.v9i1.164>
- Malinda, M. V., & Mulyani, S. (2024). The Effect Of Role-Playing Learning Model On The Speaking Skills Of Grade V Elementary School Students. *International Journal of Research in Education*, 4(1), 59-69. <https://doi.org/10.26877/ijre.v4i1.15443>
- Purnama, R. T., Afrimon, A., & Ratnasari, L. (2024). Unveiling the Role of the Scramble Model in Enhancing Thematic Learning Outcomes. *Strata Social and Humanities Studies*, 2(1), 81-89. <https://doi.org/10.59631/SSHS.V2I1.138>

- Putri, M. K., Kurniaman, O., & Mulyani, E. A. (2023). Implementation of Thematic Learning in Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2386–2394. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2905>
- Sadirman, A. . (2018). *Interaksi & Motivasi BelajarMengajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sahabuddin, E. S., Widya Karmila Sari Achmad, Nur Fadhilah Alam, & Latri, L. (2023). Thematic Learning With A Scientific Approach In Elementary School: Teachers' Perceptions. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 26(2), 283–294. <https://doi.org/10.24252/lp.2023v26n2i5>
- Sahli, A. (2024). Islamic Religious Education Teachers' Efforts to Improve Learning Achievement of Junior High School Students. *Strata Social and Humanities Studies*, 2(1), 34–41. <https://doi.org/10.59631/SSHS.V2I1.183>
- Shust, N., Tymchuk, L., Maidaniuk, I., Sydorenko, I., Puzyrenko, Y., & Nevmerzhytska, O. (2022). Education as an Effective Component of Political Development and Socio-Economic Prosperity in Society. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 14(4), 463–476. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.4/651>
- Susanto, A. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. (2015). *Metode-Metode Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widiasri, D. A., & Dwi Payanti, D. A. K. (2024). Role-Playing Methods In Second Language Learning. *Jurnal Eduscience*, 11(1), 246–251. <https://doi.org/10.36987/jes.v11i1.5664>