

# PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MIN 17 PIDIE

Nanda Saputra

PGMI, STIT Al-Hilal Sigli, [Nandasaputra680@gmail.com](mailto:Nandasaputra680@gmail.com)

Miswar Saputra

PAI, IAI Samalanga, [Miswaralfata@gmail.com](mailto:Miswaralfata@gmail.com)

## Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model *role playing* pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MIN 17 Pidie. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian siswa kelas IV MIN 17 Pidie. yang berjumlah 38 orang siswa yang terdiri dari 26 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus, siklus I tanpa menggunakan model *role playing* dengan perolehan nilai rata-rata 63,95, siklus II menggunakan model *role playing* dengan perolehan nilai rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 83,33. Berdasarkan hasil penelitian siklus I siswa tampak kurang berpartisipasi dalam belajar, siklus III siswa lebih bersemangat, merasa senang serta berani dalam memberi pendapat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MIN 17 Pidie, jadi model pembelajaran *role playing* pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MIN 17 Pidie.

**Kata Kunci:** model, *role playing*, hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang melakukan kegiatan pembelajaran, dan tumpuan, harapan orang tua, keluarga, masyarakat, dan bangsa untuk kemajuan dalam berbagai bidang. Kemajuan pendidikan ditentukan oleh kurikulum pendidikan yang dibuat oleh pemerintah. Kurikulum di Negara Indonesia sudah mengalami perubahan sampai beberapa kali, dan yang terbaru adalah kurikulum 2013. Di dalam pembelajaran tematik berpusat pada anak, guru hanya sebagai fasilitator. Kegiatan-kegiatan yang siswa lakukan tidak hanya mencatat, mendengarkan guru, ataupun mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru.

Kenyataan di lapangan, pembelajaran yang berlangsung belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran masih berpusat pada guru. Kurangnya upaya guru untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kemampuan untuk mengembangkan intelektual dan berpikir siswa belum tercapai. Penjelasan yang diberikan oleh guru kurang dipahami siswa, guru kurang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa, kurangnya bahan ajar sebagai penunjang pembelajaran, guru kurang kompeten dalam memilih dan mengguankann metode yang tepat dalam pembelajaran, kurangnya penerapan model pembelajaran yang bervariasi untuk mengembangkan keterampilan tersebut kerja kelompok. Siswa kurang memahami tentang materi pembelajaran, sehingga

kemampuan untuk mengembangkan intelektual dan berpikir siswa belum tercapai.

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, nilai KKM yang harus dicapai siswa adalah 70. Namun hasil belajar siswa kelas IV MIN 17 Pidie masih di bawah rata-rata. Sebagian besar nilai siswa ketika belajar kelompok masih dibawah standar kriteria ketuntasan minimum yaitu 70. Sehingga guru merasa perlu untuk mengulang materi kembali.

Atas permasalahan di atas bahwa seharusnya guru memerlukan model pembelajaran yang diyakini sebagai salah satu jalan keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pengajaran, di samping itu guru harus melakukan pemilihan metode pembelajaran yang efisien, menarik, menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran baik itu proses ataupun hasil belajar.

Menurut Trianto (2010:2) pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Salah satu model kooperatif ini adalah model *role playing*. Oleh karena itu penulis memilih model *role playing* untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa.

Mulyono (2011:90) mengatakan bahwa model *role playing* siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru, terutama yang

menyangkut kehidupan sekolah, keluarga maupun perilaku masyarakat sekitar peserta didik. Hamdani (2011: 87) menjelaskan bahwa model *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahanbahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Dari pengertian di atas dipahami bahwa metode belajar *role playing* merupakan suatu metode yang dapat melahirkan interaksi yang aktif antara guru dengan siswa atau siswa dengan yang lain dan saling bertukar pendapat sehingga mampu membentuk suatu gagasan/ide-ide yang cemerlang dan dapat dijadikan landasan untuk memecahkan suatu masalah.

Dengan demikian, metode belajar *role playing* merupakan metode yang memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbicara di kelas IV guru harus memperhatikan karakteristik siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Silberman (2007:217) *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode belajar *role playing* merupakan suatu metode yang dapat melahirkan interaksi yang aktif antara guru dengan siswa atau siswa dengan yang lain dan saling bertukar pendapat sehingga mampu membentuk suatu gagasan/ide-ide yang cemerlang dan dapat dijadikan landasan untuk memecahkan suatu masalah.

Dengan demikian, metode belajar *role playing* merupakan metode yang memiliki kedudukan yang cukup signifikan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam kelas agar tercipta suasana kelas yang penuh dengan kebersamaan, keaktifan, dan menyenangkan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi keterampilan berbicara di kelas IV guru harus memperhatikan karakteristik siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Hasil penelitian dari Reandy, dkk (2017) melakukan penelitian mengenai “Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Model *Talking Stick* Berbantuan Komik Pada Siswa Kelas 5 SD” Hasil penelitian dari Reandy, dkk (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan komik dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas 5 SD Negeri Gendongan 02 Salatiga.

Pernyataan ini dibuktikan dengan meningkatnya aktivitas guru, aktivitas siswa dan nilai rata-rata keterampilan bercerita siswa dari kondisi awal, akhir siklus 1 dan akhir siklus 2. Selain itu Rusmeing Br Sipahutar (2018) melakukan penelitian mengenai “Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Model Pembelajaran *Mind Map*” Hasil penelitian dari Rusmeing Br Sipahutar (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan metode *mind map* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gunung sitoli Kecamatan Gunung sitoli Kota Gunung sitoli. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan yang dialami siswa dalam keterampilan bercerita siswa, selama proses pembelajaran maupun hasil tes. Asep Priatna dan Ghea Setyarini (2019) melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian dari Asep Priatna dan Ghea Setyarini (2019) menunjukkan bahwa: 1) Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Sukamaju, adanya pengaruh yang signifikan dan dapat dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih baik dengan nilai post-test 80,19 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan rata-rata nilai post-test 74,90. Selain itu, penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam ketegorisedang dengan skor 0,51 untuk meningkatkan hasil belajar terhadap keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, 2) Sikap belajar siswa setelah pembelajaran dalam kegiatan kognisi dalam kategori cukup baik dengan jumlah 280,95, kegiatan konasi dalam kategori cukup baik dengan jumlah 338,10, dan untuk kegiatan afeksi dalam kategori cukup baik dengan jumlah 261,82. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat membantu siswa dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “apakah penerapan model *role playing* pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 17 Pidie?”. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah “untuk meningkatkan hasil belajar pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri melalui penerapan model *role playing* di kelas IV MIN 17 Pidie”.

## METODE

### Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK). Kemmis berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan (1988:90).

### Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIN 17 Pidie. Penelitian dilakukan di kelas IV terdiri dari 38 siswa, yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 26 siswa laki-laki. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peneliti sendiri. Dalam hal ini peneliti berperan langsung sebagai guru yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia dan siswa kelas IV MIN 17 Pidie sebagai objek dari penelitian ini.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengadakan pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa dalam peningkatan pemahaman terhadap materi, observasi dan dokumentasi untuk mengetahui aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan wawancara untuk memperkuat data yang diperlukan.

### Teknik Analisis Data

Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen kepada responden, yaitu orang-orang diluar sampel (subjek) yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui apakah instrumen tersebut layak dipakai atau tidak, maka selanjutnya hasil uji coba dianalisis dengan menggunakan beberapa uji sebagai berikut:

#### 1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity*, dapat diartikan tepat atau sah, yakni sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Valid tidaknya suatu alat ukur tergantung kepada mampu tidaknya alat tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat (Sofyan, 2006:105). Untuk mengukur keabsahan tes kognitifnya dilakukan dengan menggunakan program *anates*.

#### 2. Uji Reabilitas

Reliabilitas bermakna keterpercayaan, keajegan, atau konsistensi. Reliabilitas dapat pula diartikan sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya dan konsisten. Reliabilitas alat ukur terkait dengan masalah kesalahan pengukuran (Sofyan, 2006:105). Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan program *anates*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Penyajian Data

#### 1. Tindakan Pembelajaran Siklus I

##### a. Perencanaan

Materi ajar dalam penelitian ini adalah materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri, sebelum melaksanakan PTK terlebih dahulu peneliti mempersiapkan RPP, LOAG, LOAS dan LKS.

##### b. Tindakan Siklus I

Pertemuan ini membahas tentang materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri. Proses pembelajaran pada siklus ini berlangsung dengan menerapkan metode ceramah dan tanya jawab. Pada siklus ini, peneliti belum menerapkan model *role playing*.

##### c. Pengamatan

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I ditemukan beberapa hasil yaitu siswa sebagian sudah paham dan mengerti tentang materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri, hal ini terlihat pada saat menjawab soal LKS. Adapun pemerolehan nilai hasil evaluasi siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Individu	Keterangan
1	Aisha Shafira	80	Tuntas
2	Annisa Azkia	80	Tuntas
3	Arival Hakimi	50	Tidak Tuntas
4	Aril Maulana	80	Tuntas
5	Atiqa Fairuz Khalisa	90	Tuntas
6	Aulia Maulina	60	Tidak Tuntas
7	Aura Nabila	80	Tuntas
8	Aura Zalzila	70	Tidak Tuntas
9	Difa Amelia	50	Tidak Tuntas
10	Fahrezi	60	Tidak Tuntas
11	Fairuz Al-Khalil	50	Tidak Tuntas
12	Faizan Azizkia	70	Tidak Tuntas
13	Farah Atiya Helmi	50	Tidak Tuntas
14	Fizki Juanda	80	Tuntas
15	Hidayatullah	70	Tidak Tuntas
16	Hurul Aini	30	Tidak Tuntas
17	M. Ashfifuddin	70	Tidak Tuntas

18	M. Hendri Maulana	90	Tuntas
19	M. Islami Pasya	30	Tidak Tuntas
20	M. Rizki Ramadan	40	Tidak Tuntas
21	Marisha Azzhura	80	Tuntas
22	Maulidia Ratu	30	Tidak Tuntas
23	Khaira	75	Tuntas
24	M. Rayyan Nur Nailatun Muna	70	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1535</b>	
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>63,95</b>	

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan pembelajaran siklus I di atas bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I hasil yang dicapai siswa rata-rata 63,95 sedangkan secara klasikal 70%. Dari permasalahan yang penulis temukan banyak siswa yang hasil belajarnya menurun dalam mengerjakan tugas, peneliti ingin membuat perubahan agar siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajarnya disaat pembelajaran berlangsung ada materi tersebut. Namun masih perlu adanya perbaikan dalam menumbuhkan semangat belajar siswa dan pembelajaran yang aktif, sehingga peneliti dan observer mengambil kesimpulan untuk melanjutkan ke siklus II, hal ini dilakukan dengan harapan pada siklus II semangat belajar siswa dan dapat menciptakan suasana belajar lebih aktif.

## 2. Tindakan Pembelajaran Siklus II

### a. Perencanaan

Dalam proses pembelajaran materi yang diberikan lanjutan materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri. Dimana pada siklus ini peneliti sudah menggunakan penerapan model *role playing*, serta meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

### b. Tindakan Siklus II

Pertemuan ini membahas tentang materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri. Proses pembelajaran pada siklus ini berlangsung dengan menerapkan model *role playing*.

### c. Pengamatan

Dari pengamatan peneliti pada siklus II, sudah mulai terlihat hasil yang sangat memuaskan dan mulai terlihat kemajuannya dalam hasil belajar siswa, hal ini terlihat pada saat menjawab soal LKS. Adapun

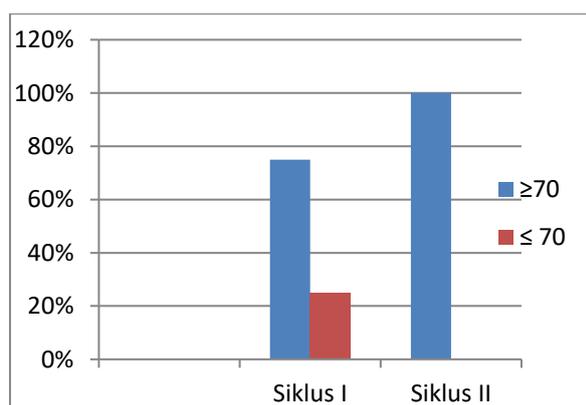
pemerolehan nilai hasil evaluasi siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2 Nilai Hasil Evaluasi Siklus II**

No	Nama Kelompok	Nama Siswa	Nilai Kelompok	Nilai Individu	Keterangan
1	Jambu	Aulia Maulina	100		Tuntas
		Aura		80	Tuntas
		Nabila		80	Tuntas
		Aura		80	Tuntas
		Zalzila		75	
		Difa		65	
2	Mangga	Aisha	100		Tuntas
		Shafira			Tuntas
		Annisa			Tuntas
		Azkie		100	Tuntas
		Arival		90	Tuntas
		Hakimi		90	
		Aril		85	
		Maulana		80	
3	Nenas	Fairuz Al-Khalil	100		Tuntas
		Faizan			Tuntas
		Azizkia		80	Tuntas
		Farah		80	Tuntas
		Atiya		90	
		Helmi		90	
		Fizki		100	
		Juanda			
Hidayatullah					
4	Apel	M. Rizki Ramadan	90		Tuntas
		Marisha			Tuntas
		Azzhura		80	Tuntas
		Maulidia		90	Tuntas
		Ratu		80	
		Khaira		80	
		M. Rayyan Nur		75	
		Nailatun Muna			
5	Jeruk	Hurul Aini	80		Tuntas
		M. Ashfifuddin		85	Tuntas
		M. Hendri Maulana		75	Tuntas
		M. Islami Pasya		80	Tuntas
				80	
<b>Jumlah</b>			<b>470</b>	<b>1855</b>	
<b>Nilai rata-rata</b>			<b>19,16</b>	<b>77,29</b>	

#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada tindakan pembelajaran siklus II, yaitu siswa sudah memahami dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasilnya sudah menunjukkan respon yang memuaskan yang ditandai dengan hasil belajar yang tinggi, kekompakan siswa dalam menyelesaikan soal LKS dan kemauan siswa untuk menjawab soal temannya. Hal ini menunjukkan penerapan pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kemampuan memahami materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri, meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Pemerolehan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus II dapat dilihat pada grafik 1 berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa dari Siklus I sampai Siklus II

## B. Pembahasan

### 1. Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I yaitu pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dengan jumlah siswa yang mengikuti pelaksanaan tindakan kelas siklus I yaitu 38 orang siswa yang terdiri dari 26 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan.

Pada siklus I kebanyakan siswa sudah mengerti pengertian hidup rukun dalam kehidupan sehari-hari secara keseluruhan sudah banyak siswa yang mengerti materi yang telah mereka

pelajari meskipun hanya beberapa orang siswa yang memperoleh nilai sempurna, tetapi masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 9 orang siswa dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa 63,95. Sedangkan untuk KKK mencapai 30%. Akan tetapi peneliti perlu melanjutkan pada siklus berikutnya karena untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Untuk siklus I peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan peneliti masih belum berhasil. Hal ini menunjukkan perlu adanya penelitian tindakan selanjutnya sebagai tindakan memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II.

### 2. Siklus II

Pada pertemuan siklus II materi materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri, pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model *role playing*. Tetapi bedanya pada siklus III, proses pembelajaran dalam kelompoknya lebih menekankan pada kekompakan kelompok sehingga hasil yang diperoleh semakin meningkat, hal ini terbukti dengan nilai siswa yang meningkat. Pada siklus III ini siswa yang tidak hadir berjumlah 3 siswa sehingga penelitian ini diterapkan pada 24 orang siswa. Hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan secara maksimal yang ditandai dengan perolehan nilai rata-rata siswa 83,33 dan KKK diperoleh 100% yaitu semua siswa yang mengikuti pembelajaran tindakan siklus II memperoleh nilai melebihi Kriteria Ketuntasan Klasikal yang telah ditentukan. Maka proses pembelajaran dengan PTK dihentikan pada siklus II karena telah mencapai KKM dan KKK secara maksimal.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan penerapan model *role playing* dalam pembelajaran materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 17 Pidie.

Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai siswa pada setiap siklus, pada siklus I hasil belajar siswa masih kurang memuaskan, nilai rata-rata yang didapatkan siswa yaitu 63,95, sedangkan ketuntasan klasikal yang

diperoleh 30%. Pada siklus ke II hasil belajar yang diperoleh siswa sudah sangat meningkat, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 83,33 dan ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa 100%. Kegiatan belajar dengan penerapan model *role playing* pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri terhadap siswa kelas IV MIN 17 Pidie dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan, penerapan model *role playing* pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diajukan beberapa saran untuk guru dan siswa. Diharapkan kepada guru kelas IV MI, agar dapat menerapkan model *role playing* pada materi menceritakan kembali isi teks dengan bahasa sendiri dalam pembelajaran sebagai alternatif pilihan yang dapat diterapkan pada mata pelajaran di kelas. Dalam rangka meningkatkan semangat, minat dan hasil belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai model pembelajaran. Selanjutnya diharapkan kepada siswa agar lebih bersemangat, lebih giat dan lebih rajin dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa lebih baik dan meningkat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Sofyan., dkk. 2006. Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi. Jakarta: UINPress.
- Asep Priatna., Ghea Setyarini. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Vol. IV, No. 2.
- Istiqomah, Nur., Karim, Abdul. 2017. Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Islam Nu Pungkuran. Proseding Seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Karina., Asya Haifa., Dkk. 2020. Meningkatkan Keterampilan Bercerita Melalui Penerapan Media Gambar Seri di Kelas Rendah. Attadib Journal Of Elementary Education, Vol. 4.
- Mulyono. 2011. Strategi Pembelajaran. Malang: UIN Maliki Press.
- Segu. 2016. Meningkatkan Keterampilan Bercerita dengan Metode Kamishibai. At-Turats: Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam. Vol. 10, No. 2.
- Reandy, Brian Andrie., & Purba, Romirio Torang. 2017. Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Model Talking Stick Berbantuan Komik Pada Siswa Kelas 5 SD. Jurnal Handayani. Vol. 7, No. 1.
- Sipahutar, Rusmeing Br. 2018. Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Model Pembelajaran Mind Map. Jurnal Global Edukasi, Vol. II, No. I.
- Trianto. 2010. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Wayan Nurkencana dan P.P.N. Sunartana. 2006. Evaluasi Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional.