

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Media Gambar Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs At-Taqwa Materi Ekosistem

Siti Holisah*, Dwi Sucianingtyas Sukamto, Ferdy Sugianto

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

*Corresponding Author: kholisarrohman1@gmail.com, ferdysugianto1@gmail.com

Article History

Received : June 05th, 2025

Revised : June 27th, 2025

Accepted : July 15th, 2025

Abstract: Penelitian ini dilatar belakangi oleh perlunya dilakukan penerapan model pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam menyampaikan suatu konsep pada kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII MTs At-Taqwa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media gambar. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu observasi dan testertulis. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Keaktifan belajar siswa pada siklus I rata-rata presentase keaktifannya 57,63 % yang dikategorikan aktif, mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata presentase 82,07 % yang dikategorikan sangat aktif, yang menunjukkan bahwa presentase yang diperoleh mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan peneliti yaitu 51 %. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 68,6 dengan presentase ketuntasan 55 %, sedangkan pada siklus II rata-rata yang diperoleh 84,8 dengan presentase 85 % yang menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus II mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan peneliti yaitu ketuntasan diatas 80 %. Dengan demikian penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan media gambar terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dikelas.

Keywords: hasil belajar, keaktifan, media gambar, PTK, Role playing

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pengembangan individu dan kepribadian yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai agar sesuai dengan kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan formal. Dalam keseluruhan proses pendidikan, proses belajar merupakan kegiatan yang paling mendasar dan penting. Ada dua indikator yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran. Kedua indikator tersebut ditentukan oleh aktif atau tidaknya siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Ni'mah, 2015).

Pembelajaran yang berpusat pada siswa menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Faedah & Syarifah, 2024). Keaktifan dalam belajar merupakan unsur penting bagi keberhasilan pembelajaran. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas,

baik aktivitas fisik atau psikis. Keaktifan belajar dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang timbul akibat respon siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung (Rokhanah et al., 2021). Disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran sebagai indikator adanya keingintahuan siswa untuk belajar agar lebih aktif dalam pembelajaran. Indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa hal : (1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) Terlibat dalam pemecahan masalah, (3) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, (5) melaksanakan diskusi kelompok, (6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya. Sedangkan indikator untuk mengukur hasil belajar dapat dilihat menggunakan tes tertulis dengan memberikan soal (Ni'mah, 2015).

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar (Kasyadi et al., 2018). Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran disekolah yang dapat dilihat dari skor yang dicapai dari hasil tes pengetahuan materi pelajaran tertentu (Andryannisa, Wahyudi, 2023).

Hasil observasi awal di MTs At-Taqwa diperoleh bahwa selama kegiatan pembelajaran IPA model yang difokuskan hanya model ceramah dan menggunakan buku teks yang cenderung membuat banyak siswa kurang aktif ketika guru menyampaikan materi. Sikap kurang aktif ini ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang bertanya, berpendapat, maupun mencatat poin-poin yang disampaikan guru. Kurang aktifnya siswa sangat berpengaruh terhadap nilai-nilai ulangan mereka. Hasil observasi diperoleh keaktifan siswa dikelas VII sangat rendah yaitu 35-40% dan hasil belajar siswa dikelas VII juga masih rendah seperti dari data nilai ulangan PTS di MTs At-Taqwa khususnya kelas VII masih banyak siswa tidak memenuhi standar KKM yaitu 75. Dari 20 siswa sebanyak 75 % presentase siswa kelas VII masih berada dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan rata-rata nilai 50, sementara KKM yang ditetapkan 75.

Permasalahan diatas dibutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran siswa dikelas. Salah satu variasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat terlibat aktif. Keaktifan belajar siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka, ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, kerja kelompok, atau praktik langsung, mereka cenderung memahami materi lebih baik. Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam upaya melihat keberhasilan belajar siswa, hasil belajar yaitu hasil akhir yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan pembelajaran (Wicaksono & Iswan, 2019).

Keaktifan dan hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa dengan menggunakan

model pembelajaran yang langsung melibatkan siswa. Secara definitif, *Role Playing* dapat diartikan sebagai model pembelajaran aktif terfokus pada tingkah laku siswa melalui bermain peran, dengan tujuan menciptakan kegembiraan berdasarkan perilaku siswa (Fauziyah & Attalina, 2024). Model pembelajaran *Role Playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati dirinya untuk meningkatkan keterampilan interpersonalnya. Menurut Ni'mah, (2015) model *Role Playing* sangat cocok digunakan untuk menilai keaktifan belajar siswa karena berperan penting dalam upaya mencapai hasil belajar yang baik.

Selain menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, juga dapat mengkombinasikan dengan menggunakan media. Melalui media pembelajaran dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami (Nurrita, 2018). Salah satu media yang cocok digunakan adalah media gambar. Media gambar merupakan berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar, garis, kata-kata, maupun simbol (Maulisa, 2017). Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di alam (Purbosari, 2016). Materi ekosistem merupakan suatu sistem dimana terjadi hubungan (interaksi) saling ketergantungan antara komponen-komponen di dalamnya, baik yang berupa makhluk hidup ataupun tidak hidup (Irnaningtyas dan Syifa. S: 1952 IPA BIOLOGI). Menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan media gambar peneliti dapat membagi siswa untuk berperan sebagai makhluk hidup dan tidak hidup. Dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan media gambar siswa dapat dengan mudah memahami konteks yang ada, dan juga bisa merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi melalui peran yang dimainkan (Aulia Putri, 2025). Berdasarkan pemikiran diatas penerapan model pembelajaran *role playing* dengan media gambar bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yang perlu dilakukan oleh siswa dan pendidik atau peneliti. Penerapan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar di kelas.

METODE

Penelitian ini dilakukan di MTs At-Taqwa Suren Ledokombo tepatnya kelas VII pada bulan April 2025. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs At-Taqwa yang berjumlah 20 siswa dengan rincian 15 siswa laki-laki dan 5 siswi perempuan. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja di munculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Yusri, 2020). Dalam penelitian ini peneliti mengambil pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik (Ni'mah, 2015). Yang dimaksud dalam pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada pengumpulan analisis data.

Model pembelajaran *Role Playing* dengan media gambar bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikelas. Memberikan pengalaman belajar baru kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang langsung melibatkan siswa diharapkan dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar yang diperoleh siswa. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan melakukan pretest dan postes untuk mengukur hasil belajar siswa dalam peningkatan pemahaman terhadap materi. OPbservasi dan dokumentasi untuk mengetahui keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut (Suprianto, 2015): (1) Tes, yaitu alat atau prosedur yang digunakan untuk penelitian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan siswa sehingga menghasilkan suatu nilai tentang presentasi siswa. Adapun bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang berupa pretest dan posttest (Suprianto, 2015). Tujuan dari pemberian tes tertulis untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media gambar (Muluki, 2020), (2) Lembar observasi (pengamatan), yaitu alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala yang diselidiki. Selain itu untuk melengkapi observasi juga digunakan

dokumentasi dengan menggunakan kamera yang hasilnya berupa foto yang diambil ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Suprianto, 2015). Tujuan observasi untuk mengumpulkan data keaktifan siswa dalam pembelajaran saat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media gambar (Wibowo, 2016).

Keaktifan siswa pada penelitian ini dapat dikatakan aktif apabila keaktifan siswa pada setiap siklus mendapatkan presentase > 51 % atau meningkat pada setiap siklus (Naftali, 2025). Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang membahas kemampuan berpikir siswa. Ranah kognitif secara bertahap dapat disimbolkan dengan C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta) (Talib, 2021). Hasil belajar kognitif dikatakan meningkat apabila presentase hasil belajar individual dan klasikal yang diperoleh siswa semakin meningkat dari setiap siklus sekurang-kurangnya 80 % siswa memperoleh nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 (Khanafiah et al., 2022).

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap kegiatan setiap siklus, yaitu (1) Perencanaan (*planning*) dalam tahap ini peneliti merencanakan dengan merumuskan pertanyaan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan dilakukan; (2) Pelaksanaan (*acting*), pada tahap ini peneliti melaksanakan apa yang telah direncanakan pada tahap perencanaan; (3) Pengamatan (*observing*), peneliti melakukan pengamatan pada siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dengan lembar observasi; (4) Refleksi (*reflectio*), pada tahap ini peneliti menganalisis data yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan sesuai tujuan yang direncanakan (Suprianto, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dalam bahasa inggris disebut dengan Classroom Action Research (CAR) (Yusri, 2020). Penelitian tindakan kelas (PTK) dirasa cocok dan efektif, karena

penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang timbul dalam kelas, karena penelitian tindakan kelas penerapannya dapat dilihat dan penelitian ini juga dilaksanakan guna memperbaiki permasalahan pembelajaran dan untuk meningkatkan proses belajar mengajar dalam kelas (Nur Aulia et al., 2023). Berikut hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran *Role playing* dengan media

gambar untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA MTs At-Taqwa

Analisis keaktifan belajar siswa

Peningkatan keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan lembar observasi siswa yang dilakukan ketika pembelajaran berlangsung. Hasil keaktifan siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Analisis keaktifan belajar siswa

Kategori	Interval nilai	Frekuensi		Presentase (%)	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Tidak aktif	0-25 %	0	0	-	-
Kurang aktif	26-50 %	7	0	341,66 %	-
Aktif	51-75 %	13	4	811,05 %	288,88 %
Sangat aktif	76-100 %	0	16	-	1352,68 %
Total		20	20		
Bobot skor (%)				1152,71 %	1641,56%
Rata-rata presentase (%)				57,63 %	82,07 %

Dari Tabel 1 di atas dapat dilihat peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan media gambar dari rata-rata presentase siklus I ke siklus II. Kondisi awal atau siklus I dari 20 siswa memperoleh presentase keaktifan 57,63%, sehingga keaktifan siswa pada siklus I menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan media gambar dikategorikan aktif. Setelah dilakukan siklus I selanjutnya peneliti melakukan tindakan kedua atau siklus II untuk memperoleh hasil yang lebih optimis. Penelitian pada siklus II dari 20 siswa memperoleh presentase keaktifan 82,07%, sehingga keaktifan siswa pada siklus II menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan media gambar dikategorikan sangat aktif.

Pada pembelajaran siklus II presentase keaktifan belajar siswa telah mencapai $82,07\% \geq$

51% dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Dengan demikian penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran *Role playing* dengan media gambar ini terbukti mencapai keberhasilan. Peningkatan keaktifan belajar siswa ini dikarenakan model pembelajaran *Role playing* dengan media gambar yang membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga terlibat secara aktif dalam melaksanakan peran yang disiapkan dalam skenario yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Analisis Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari uji post-test siklus I dan siklus II mengenai materi Ekosistem (interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya) dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Analisis Hasil belajar Siklus I

Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
Tuntas	11	55 %
Tidak tuntas	9	45 %
Rata-rata		68,6
Maksimum		80
Minimum		52

Tabel 3. Analisis Hasil belajar Siklus II

Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
Tuntas	17	85 %
Tidak tuntas	3	15 %
Rata-rata		84,8
Maksimum		96
Minimum		72

Analisis komparatif digunakan setelah penggunaan model pembelajaran *Role playing* dengan media gambar. Analisis komparatif ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar siswa dimulai dari siklus I dan siklus II dengan

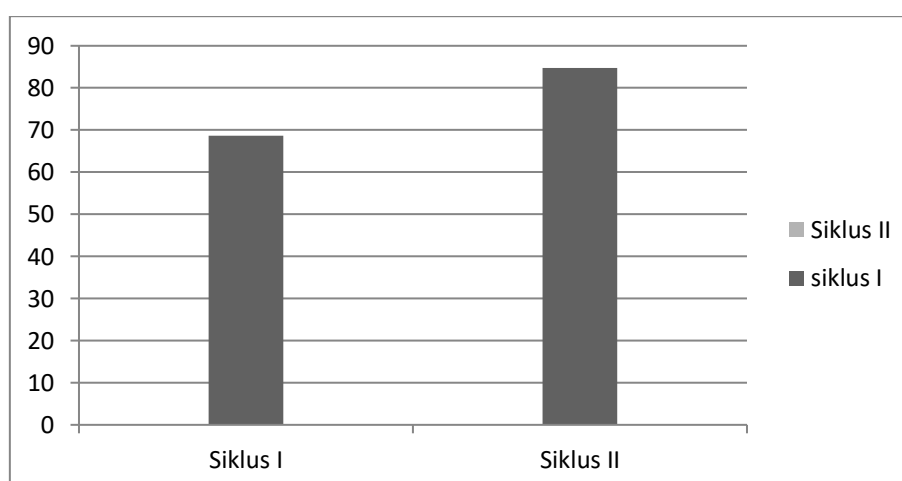
memperhatikan indikator yang sebelumnya telah diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil Analisis komparatif dapat dilihat pada Tabel 4 berikut :

Tabel 4. Analisis komparatif ketuntasan Hasil belajar Pra Siklus

Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
Tuntas	11	55 %	17	85 %
Tidak tuntas	9	45 %	3	15 %
Rata-rata	68,6		84,8	

Dari Tabel 4 di atas peningkatan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan media gambar dapat dilihat dari presentase ketuntasan pada siklus I dan siklus II. Kondisi awal atau siklus I dari 20 siswa sudah 11 siswa yang mencapai KKM yaitu 75 dengan presentase 55% sedangkan siswa yang belum mencapai KKM 75 sebanyak 9 siswa dengan presentase 45%. Karena hasil belajar pada siklus I kurang optimis peneliti melakukan tindakan kedua atau siklus II. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II sudah memenuhi indikator yang ditetapkan

peneliti yaitu 80% siswa mendapat nilai diatas KKM. Setelah dilakukan tindakan kedua atau siklus II, dari 20 siswa 17 diantaranya telah mencapai KKM 75 dengan presentase 85% dan 3 siswa yang belum mencapai KKM 75 dengan presentase 15%. Dari Tabel 4 dapat dilihat bahwa presentase belajar siswa pada setiap siklus mengalami peningkatan dan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 68,6 menjadi 84,8. Peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas ini dapat ditampilkan pada grafik Gambar 1:



Gambar 1. peningkatan hasil belajar siswa per-siklus

Terlihat dari Gambar 1 bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan media

gambar meningkat. Pembelajaran dengan model *Role Playing* menarik perhatian siswa sehingga siswa terlihat antusias dalam mengikuti

pembelajaran sehingga siswa aktif dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di MTs At-Taqwa, dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan media gambar yang dilakukan empat kali pertemuan dalam dua siklus, dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi ekosistem (interaksi makhluk hidup dan lingkungannya). Pada siklus I, sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan media gambar, peneliti terlebih dahulu menjelaskan mengenai pengertian model pembelajaran yang akan diterapkan, hal ini bermaksud agar siswa mampu menjalani pembelajaran dengan intruksi yang disesuaikan peneliti dalam model pembelajaran yang digunakan.

Hasil analisis siklus I dan siklus II pada keaktifan dan hasil belajar siswa. Kondisi awal atau siklus I dari 20 siswa memperoleh presentase keaktifan 57,63%, sehingga keaktifan siswa pada siklus I menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan media gambar dikategorikan aktif. Setelah dilakukan siklus I selanjutnya peneliti melakukan tindakan kedua atau siklus II untuk memperoleh hasil yang lebih optimis. Penelitian pada siklus II dari 20 siswa memperoleh presentase keaktifan 82,07%, sehingga keaktifan siswa pada siklus II menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan media gambar dikategorikan sangat aktif. Pada pembelajaran siklus II presentase keaktifan belajar siswa telah mencapai $82,07\% \geq 51\%$ dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti.

Hasil belajar siswa juga menunjukan peningkatan pembelajaran pada siklus I, dari 20 siswa sebanyak 11 siswa (55%) mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan yang belum mendapatkan nilai diatas KKM sebanyak 9 siswa (45%). Setelah dilakukan siklus I selanjutnya peneliti melakukan tindakan kedua atau siklus II untuk memperoleh hasil yang lebih optimis. Pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa, sebanyak 17 siswa (85%) mendapatkan nilai diatas KKM, dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 3 siswa (15%). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah meningkat dan hasil belajar siswa tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%

karena ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 85%.

Pada pembelajaran yang telah di terapkan model *Role playing* dengan media gambar, keaktifan dan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti pada siklus II. Keaktifan siswa pada siklus II telah mencapai presentase $82,07\% \geq 51\%$ dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Hasil belajar siswa pada siklus II juga telah mencapai $85\% \geq 80\%$ dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Dengan demikian penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model pembelajaran *role playing* dengan media gambar ini terbukti mencapai keberhasilan. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dikarenakan model pembelajaran *role playing* dengan media gambar dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan model pembelajaran *role playing* dengan media gambar pada siswa kelas VII MTs At-Taqwa pada materi Ekosistem (interaksi makhluk hidup dan lingkungannya) dinyatakan berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *role playing* dengan media gambar pada materi Ekosistem (interaksi makhluk hidup dan lingkungannya) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII MTs At-Taqwa dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dengan media gambar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa khususnya pada materi Ekosistem (interaksi makhluk hidup dan lingkungannya) dikelas VII MTs At-Taqwa yang terbukti dengan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada setiap siklus. Peningkatan keaktifan belajar siswa dimana pada siklus I rata-rata presentase keaktifannya 57,63% yang dikategorikan aktif mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata presentase 82,07% dengan kategori sangat aktif juga menunjukan bahwa presentase yang diperoleh mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan peneliti yaitu 51%. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 68,6 dengan presentase ketuntasan 55% dan pada siklus II rata-rata yang diperoleh 84,8 dengan presentase ketuntasan 85%, hasil tersebut juga

menunjukkan bahwa penelitian ini mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan peneliti yaitu ketuntasan diatas 80 %. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik menggunakan model pembelajara *role playing* dengan media gambar, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada konteks yang lebih luas, seperti pada jenjang pendidikan yang berbeda atau pada mata pelajaran lainnya. Hal tersebut dapat memberikan pengalaman yang lebih besar terhadap pengembangan model pembelajaran yang inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus penulis ucapkan kepada dosen pembimbing atas bimbingannya, do'a, dan dukungan selama proses penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak MTs At-Ta'qwa dan para siswa kelas VII atas kerjasama dan partisipasi aktif dalam penerapan model pembelajran *role playing* dengan media gambar ini, dan kepada semua pihak yang telah berkontribusi demi terselesaikannya setiap tahapan penelitian dan kelancaran penelitian ini.

REFERENCES

- Andryannisa, & Wahyudi, P. S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Aulia Putri, R. (2025). *Penerapan Metode Role Playing Dibantu Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kalimat Ajakan*. 10.
- Faedah, N. F., & Syarifah, E. F. (2024). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Student-Centered pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Inovasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka*, 79–84.
- Fauziyah, I., & Attalina, S. N. C. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 2 Sukosono. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 2091–2097. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2547>
- Irnaningtyas & Sagita (1952) IPA Biologi, Jl. H. Baping No. 100, Ciracas, Jakarta Timur 13740 PT Penerbit Erlangga
- Kasyadi, Y., Kresnadi, H., & Sugiyono (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Tipe Jigsaw Di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(8), 1–11.
- Khanafiah, D., Hilmawan, H., & Juansyah, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Matematika Bangun Ruang Di Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3), 492–504. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i3.10878>
- Maulisa (2017). *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Gambar Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Ketuntasan Siswa Di SMPN 10 Banda Aceh*. 11(1), 92–105.
- Muluki, A. (2020). Analisis Kualitas Butir Tes Semester Ganjil Mata Pelajaran IPA Kelas IV Mi Radhiatul Adawiyah. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 86. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23335>
- Naftali (2025). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Kelas V SD Swasta Katolik Marie Joseph Pontianak*. 5.
- Ni'mah, K. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Skripsi*, 1–163.
- Nur Aulia, S., Suryanti, N. M. N., Malik, I., Masyhuri, M., & Adhecelan, H. (2023). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Film Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pringgabaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2364–2369. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1722>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-*

- Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 231.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p231-238>
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Suprianto, T. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS*.
<https://doi.org/10.37366/jpgsd.v2i02.898>
- Talib, A. (2021). Analisis Level Kognitif Taksonomi Bloom Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Kelas VIII SMP. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021*, 209–223.
<https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/25243>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wicaksono, D., & Iswan (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Yusri, A. Z. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2).