

PENGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD

Arifani Zahira¹, Ismail Marzuki², Arya Setya Nugroho³

PGSD¹, FKIP², Universitas Muhammadiyah Gresik³

arifanizahira1597@gmail.com¹, ismailmarzuki@umg.ac.id², aryasetya@umg.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan peserta didik dalam belajar. Hal ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang diadaptasi oleh model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini memiliki beberapa tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan evaluasi. Teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu pada siklus I nilai rata-rata sebesar 65,875 % dan ketuntasan 70,83 % pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 76 dan ketuntasan 95,83 % dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik menggunakan metode *role playing* meningkat setelah dilakukan pembelajaran.

Kata kunci : *Metode role playing*, hasil belajar

ABSTRACT

This research was motivated by several students' problems in learning. This is based on the results of initial observations which show that students are less enthusiastic about participating in learning. This research is classroom action research (PTK) adapted from the Kemmis and Mc model. Taggart. This research has several stages, namely planning, implementation, observation and evaluation. The data collection technique uses test sheets, observation sheets, and documentation. The research results obtained were that in cycle I the average value was 65.875% and completeness was 70.83%. In cycle II the average value increased to 76 and completeness was 95.83%. The data shows that students' ability to use the *role playing* method increased. after learning.

Keywords : *Role playing method*, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan hidup sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, dimana dan kapan pun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Dengan demikian pendidikan harus betul betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing.

Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen komponen yang dapat

mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pembelajaran, media, evaluasi, guru dan peserta didik (Ina Ety 2015). Untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

Pemilihan metode pembelajaran merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Asrori 2013).

Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran (Nuraeni 2014). Metode belajar *role playing* merupakan salah satu model yang dapat menjadikan peserta didik aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerja sama yang baik antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik yang lain (Nurhasanah, Sujana, and Sudin 2016). Dalam hal ini tentu saja, metode belajar model *role playing* memudahkan peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan peserta didik yang lain.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model *role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.

Pada kurikulum 2013, pembelajara tematik diksepsikan dengan pembelajara yang lainnya sehingga dapat diharapkan mempermudah pembelajaran yang ada. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang sudah terbiasa dengan pemetaan mata pelajaran lalu beralih ke konsep tema serta ada pula yang masih memetakan. Keadaan tersebut juga yang dialami oleh SD Muhammadiyah Manyar.

Berdasarkan prasurvei observasi dan wawancara dengan wali kelas 3, guru kurang menggunakan variasi metode lain sehingga peserta didik merasa jenuh dan bosan sehingga cenderung mengobrol sendiri. Guru juga belum pernah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran. Hasil observasi penulis di Kelas 3 SD Muhammadiyah Manyar menunjukkan kreatifitas guru kurang menarik perhatian peserta didik, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Guru kurang menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan beberapa metode seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi sehingga peserta didik merasa jenuh dalam pembelajaran.

Berdasarkan 25 siswa yang berada di Kelas 3 SD Muhammadiyah Manyar, 3 peserta didik sering tidak berangkat sekolah dan sedikit nakal sehingga nilainya tidak mencapai KKM. dan 7 peserta didik yang menangkap pembelajaran sangat lambat, siswa tidak mau mengungkapkan ide-ide atau gagasan baru sehingga siswa malu-malu bertanya dan mengekspresikan dirinya.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat & Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD”

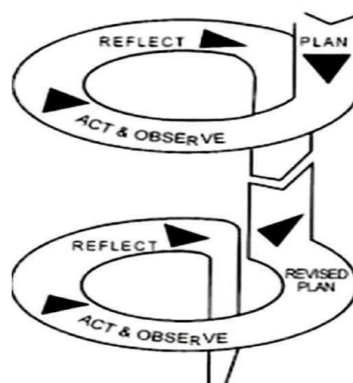
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Muhammadiyah Manyar. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Manyar, khususnya kemampuan memahami dengan cara mengkaji secara reflektif, partisipatif dan kolaboratif terhadap pelaksanaan pembelajaran tematik melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap aktivitas siswa, kondisi kelas serta kendala dan masalah apa yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SD Muhammadiyah Manyar yang berjumlah 28 peserta didik Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran tematik peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Manyar. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SD Muhammadiyah Manyar.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil. Setting dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setting di dalam ruang kelas III, yaitu pada waktu kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Desain penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart dalam (Juniarti 2018) seperti yang tampak pada gambar dibawah ini :



Kemmis & Mc Taggart (Juniarti 2018)

Menurut Kemmis dan Mc Taggart, Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memperoleh data adalah tes, observasi dan pengambilan foto. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah tes, peneliti menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran.

Aspek yang dinilai dalam pembelajaran bermain drama adalah 1)

Tabel 3.1 Pedoman Penskoran Keterampilan Bermain Drama

No.	Aspek	Bobot Indikator	Skor Maksimal
1.	Penguasaan Topik	5	20
2.	Kemenarikan Penyajian	4	16
3.	Drama	4	16
4.	Kelancaran	3	12
5.	Pilihan Kata (Diksi)	3	12
6.	Volume Suara	3	12
7.	Penampilan	3	12
	Penggunaan Media		
Jumlah		25	100

penguasaan topik, 2) kemenarikan penyajian drama, 3) kelancaran, 4) pilihan kata

(diksi), 5) volume suara, 6) penampilan, 7) penggunaan media. Dalam penilaian tiap aspek ditentukan skor maksimum, dan tiap aspek memiliki skor minimum yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitannya.

Jadi skor maksimal seluruh aspek dalam penilaian yakni 100 kemudian nilai akhir diperoleh dari jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal dikali 100.

Rentang nilai dan kategori yang diperoleh pada penilaian dalam keterampilan bermain drama dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.2 Pedoman Penilaian Bermain Drama

No.	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat Baik	85-100
2.	Baik	70-84
3.	Cukup	60-69
4.	Kurang	0-59

Pedoman penilaian tersebut menjadi dasar penilaian bagi tes kemampuan bermain drama yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Instrumen

Observasi yang digunakan yaitu, berupa check list yaitu pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang akan diobservasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis tersebut untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya.

Pada penelitian ini terdapat nilai pada masing-masing siswa dikategorikan menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah. Langkah-langkah pengkategorian nilai dihitung berdasarkan tahap berikut :

a. Berdasarkan skor minimal dan maksimal, dihitung rerata dan simpangan baku idealnya menggunakan rumus berikut ini : $M = 1/2(X_{min} + X_{max})$ $SD = 1/6 (X_{max} - X_{min})$ Keterangan: M (Mean) : rata-rata SD (Standar Deviasi) : simpangan baku ideal X_{max} : jumlah skor tertinggi X_{min} : jumlah skor terendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini merupakan hasil penelitian hasil dari penelitian hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Pada pelaksanaan siklus I peneliti melakukan kegiatan yang terdiri dari, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi.

a) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran untuk menerapkan metode *role playing*. Setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan materi yang akan dijadikan bahan pelajaran, selanjutnya peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan metode *role playing*, kemudian peneliti juga menyiapkan alat instrumen observasi.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dilaksanakan pada hari Kamis, 04 September 2022 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Adapun kegiatan pelaksanaan pembelajaran terdiri dari pendahuluan, inti, dan penutup.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No.	Aktivitas Yang Diamati	Pertemuan		Rata-rata
		Pra Siklus	Siklus	
1.	Memperhatikan penjelasan guru	68,18 %	72,72 %	70,45 %
2.	Keaktifan peserta didik dalam bertanya	72,72 %	86,36 %	79,54 %
3.	Keterampilan dalam memerankan tokoh	77,27 %	68,18 %	72,72 %
4.	Bermain peran	86,36 %	81,81 %	84,04 %
Jumlah		304,53 %	309,07 %	306,79 %
Rata-rata		76,13 %	77,26 %	76,69 %

Proses pembelajaran pada siklus menggunakan metode *role playing* dapat diamati pada tabel 4.1 Setelah peneliti melakukan pengamatan pada siklus I peneliti

melakukan evaluasi kepada peserta didik diantaranya, peneliti menemukan peserta didik masih ragu sehingga penampilannya tidak maksimal. Selain itu peneliti juga melihat banyak peserta didik yang tidak percaya diri saat memerankan drama.

Berdasarkan evaluasi dari akhir tindakan yang telah dilakukan, guru hendaknya memberikan saran dan masukan agar *performance* peserta didik maksimal.

Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus II

No.	Aktivitas Yang Diamati	Pertemuan		Rata-rata
		Pra siklus	Siklus I	
1.	Memperhatikan penjelasan guru	77,27 %	81,81 %	79,54 %
2.	Keaktifan peserta didik dalam bertanya	77,27 %	90,90 %	84,08 %
3.	Keterampilan dalam memerankan tokoh	81,81 %	95,45 %	88,63 %
4.	Bermain peran	95,45 %	86,36 %	90,90 %
	Jumlah	331,08 %	354,53%	343,15%
	Rata-rata	82,95%	88,63%	85,78%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat aktivitas memperhatikan penjelasan guru pada pertemuan pertama guru menyesuaikan dengan situasi belajar di kelas sehingga presentasi yang diperoleh 77,27 %, pertemuan kedua mengalami kenaikan sehingga jumlah presentasinya menjadi sebesar 81,81 % dengan rata-rata 79,54 % dikarenakan peserta didik mulai tertarik dengan menggunakan metode role playing yang digunakan oleh guru.

PEMBAHASAN

Keberhasilan peserta didik atau meningkatnya keberhasilan peserta didik bermain drama dikarenakan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing*. Metode digunakan sebagai membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar. Salah satu metode yang sesuai dengan materi drama adalah metode pembelajaran *Role Playing*. Metode pembelajaran *Role Playing* ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sebelum dilaksanakan pembelajaran
pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Manyar peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak mudah dipahami karena banyak membaca, banyak menulis, serta banyak menghafal karena peserta didik tidak berpartisipasi dan pembelajaran cenderung monoton. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan gurunya dan mengobrol sendiri dengan temannya.

Setelah peneliti melakukan metode *Role Playing* peserta didik mulai menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang sebelumnya tidak memperhatikan gurunya menjadi memperhatikan gurunya.

Dalam melakukan penelitian ini Peneliti melakukan 2 siklus pada siklus yang pertama drama yang dimainkan peserta didik berjudul Kebersamaan sedangkan pada siklus yang kedua berjudul Mewujudkan Mimpi.

Selama proses pembelajaran peneliti memperoleh hasil peserta didik belum merespon pembelajaran dan belum berhasil meningkatkan hasil belajar bermain drama dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dilihat pada ketuntasan pembelajaran. Sehingga, peneliti memperbaiki pelaksanaannya pada siklus II. Siklus I dari 28 peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Manyar. Nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 80, nilai terendah siswa 70. Nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing siswa secara keseluruhan adalah 75,4

Dengan semikian, dapat dikatakan bahwa tingkat hasil pencapaian KKM siklus I bermain drama dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Manyar belum berhasil meningkatkan kemampuan bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang disesuaikan KKM sekolah. Sehingga peneliti melanjutkan atau melaksanakan pada siklus II.

Secara keseluruhan siklus II menunjukkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik sudah mengalami peningkatan, bukan hanya pada penguasaan materi, tetapi tingkah laku peserta didik yang negatif semakin berkurang. Rasa percaya diri yang mulai meningkat dapat membantu peserta didik mendapatkan pemahaman yang lebih jelas

Selama dua siklus terjadi perubahan tingkah laku peserta didik diantaranya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran semakin meningkat, perhatian peserta didik akan materi yang diajarkan semakin meningkat, kurangnya kegiatan lain yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, keberanian untuk membuka diri akan masalah yang dihadapi semakin terlihat, dan semangat dalam belajar Bahasa Indonesia semakin meningkat

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hasil peningkatan belajar peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Manyar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 64,44% <KKM, mengalami peningkatan pada siklus II.

Secara keseluruhan penggunaan metode *role playing* mengalami peningkatan, bukan hanya pada penguasaan materi, tetapi tingkah laku peserta didik juga

mengalami perubahan. Rasa percaya diri peserta didik juga meningkat. Selama dua siklus terjadi perubahan tingkah laku peserta didik diantaranya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran meningkat, perhatian peserta didik terhadap materi juga meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan, maka peneliti memberi saran, di antaranya : (1) Guru hendaknya lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran, jangan hanya terpaku pada metode ceramah, dan tanya jawab. Hendaknya dapat mengelola kelas dengan sebaik-baiknya atau merubah posisi tempat duduk peserta didik dengan posisi baru seperti duduk berkelompok dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* agar peserta didik belajar berkelompok untuk menghayati peran yang dimainkan, sehingga peserta didik mudah memahami materi pembelajaran.

(2) Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

(3) Bagi peneliti, hendaknya penelitian sejenis ini dapat dikembangkan , baik pada pembelajaran yang lain maupun dengan menggunakan model / metode yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abnas, Arnitsha Van. 2019. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL KOOPERATIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS V SD." UNIVERSITAS TANJUNGPURA PONTIANAK.
- Aisyah, Nasyatul. 2021. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN SPEAKING SISWA." DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan 11 (1): 9–16.
- Arikunto. 2019. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armini, Aan. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran Terpadu Tipe Nested Dalam Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Induksi Matematika." Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT) 6 (2): 113–28.
- Asrori, Mohammad. 2013. "Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Akuntansi Sektor Pemerintah." Madrasah 5 (2): 163–88.
- Dewi, Ni Komang Marantika, I Nyoman Jampel, and I Nyoman Wirya. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan." E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha
- Firmansyah, Arif. 2012. "Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Jual Beli Di Kelas IV SDN Fatufia

- Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali." Jurnal Kreatif Tadulako Online 3 (1): 161–74.
- Firmansyah, Dani. 2015. "Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." Jurnal Pendidikan Unsika 3 (1): 34–44.
- Hadi, Sutrisno. 2015. Metodologi Riset. Yogyakarta: Andi Offset.
- Inah Ety, Ety. 2015. "Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa." Al-Ta'dib 8 (2): 150–67.
- Istiana, Janatun. 2020. "Konsep Perubahan Pendidikan Dalam Pembelajaran Terpadu." Jurnal Tawadhu 4 (1): 1042–52.
- Juniarti, Yenti. 2018. "PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA CELEMEK PINTAR Yenti." Jurnal AUDI 3 (1): 27–32.