

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS VB SD INPRES
SERO KECAMATAN SOMBA OPU KABUPATEN GOWA**

¹Wanda Wulandari, S.Pd, ²Dr. Syarifah Aeni Rahman, M.Pd, ³Emil, S.Pd., Gr
PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Makassar

¹wandawulandari512@gmail.com, ²syarifah.aeni@unismuh.ac.id,

³emil22@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

The main problem underlying this research is the low academic achievement of class VB students at SD Inpres Sero, Somba Opu District, Gowa Regency. The low learning effect is because only a few methods commonly used in schools are used in the learning process, such as the lecture method, question and answer method, homework method, etc. So students feel disinterested and unmotivated during the learning process in class. The aim of this research is to describe the role of the role playing method in improving the learning outcomes of Inpres Sero VB Elementary School class students in Somba Opu District, Gowa Regency. Based on the main research problem, the research method used in this research is advanced study (PTK), and the data collection techniques used are observation, testing and recording techniques. The results of this research indicate that the application of the role playing method in the learning process in the VB class at SD Inpres Sero, Somba Opu District, Gowa Regency improves student learning outcomes. Based on the final results of tests carried out during learning, 13 students (45%) completed cycle I, while 16 students (55%) did not complete. Then in cycle II, 26 students (90%) completed it and 3 students (10%) did not complete it. It can be concluded that the learning outcomes of students at SD Inpres Sero VB, Somba Opu District, Gowa Regency can be improved through the application of the role playing method

Keywords: Role Playing Method, Learning outcomes

ABSTRAK

Permasalahan utama yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya prestasi akademik siswa kelas VB di SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Rendahnya efek pembelajaran disebabkan karena hanya sedikit metode yang biasa digunakan di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti metode ceramah, metode tanya jawab, metode pekerjaan rumah, dan lain-lain. Sehingga siswa merasa tidak tertarik dan tidak termotivasi selama proses pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peran metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas SD Inpres Sero VB di Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Berdasarkan pokok permasalahan penelitian, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi lanjutan (PTK), dan teknik pengumpulan data yang digunakan

adalah teknik observasi, tes, dan pencatatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran di kelas VB di SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil akhir tes yang dilakukan selama pembelajaran, 13 siswa (45%) tuntas pada siklus I, sedangkan 16 siswa (55%) tidak tuntas. Kemudian pada siklus II yang tuntas sebanyak 26 siswa (90%) dan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (10%). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas SD Inpres Sero VB Kecamatan Zomba Opu Kabupaten Gowa dapat ditingkatkan melalui penerapan metode bermain peran.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran; Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Sekolah merupakan sarana dan tempat terjadinya interaksi antara guru dan siswa, guru dengan individu, serta guru dan kelompok siswa. Sekolah merupakan institusi yang mempunyai peranan paling penting dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Dalam konteks ini, guru mempunyai peranan penting dalam mencetak generasi yang berkualitas.

Guru mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap proses pengajaran di sekolah. Oleh karena itu, guru harus memikirkan bagaimana caranya agar informasi atau materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat menangkap dan berpikir kritis terhadap apa yang telah dipelajarinya, dan hal ini tidak terlepas dari metode yang dilakukan guru.

Pendidik berperan sebagai pelaksana pendidikan dan memegang

peranan penting dalam keberhasilannya. Saat mereka memenuhi tanggung jawab mereka di tengah kemajuan teknologi, penting bagi guru untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi pada siswa mereka. Sebagai kontributor utama, guru memiliki tanggung jawab yang lebih dari sekadar mengajar; mereka juga harus mendidik, membimbing, dan memberikan contoh praktik pembelajaran yang efektif. Hal ini memungkinkan mereka untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik.

Para pendidik diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang ideal dan menarik dalam proses belajar mengajar. Sangat penting bagi guru untuk memilih metode yang tepat yang akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Pemilihan metode sangat penting, karena sangat memengaruhi

efektivitas pengajaran dan hasil belajar siswa. Ketika seorang guru secara konsisten menggunakan pendekatan pengajaran yang sama, siswa sering kali menjadi tidak tertarik dan kehilangan fokus, yang mengakibatkan kinerja akademis yang buruk. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memiliki keterampilan profesional dan kemampuan untuk menerapkan metode yang tepat secara efektif dalam pengajaran mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti yang dilakukan pada tanggal 29 Mei 2024 di SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa pada Kelas VB, diketahui bahwa pendidik masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan penugasan, dengan penggunaan media yang sangat terbatas. Akibatnya, siswa kurang berminat dan kurang bersemangat dalam belajar. Kondisi ini berdampak pada prestasi belajar siswa yang kurang baik, yaitu nilai yang diperoleh masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas membantu guru untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui penelitian tindakan kelas. Target dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VB SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa yang berjumlah 29 siswa. Penelitian ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar siswa terhadap konsep-konsep yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang diberikan. Tes hasil belajar dan observasi digunakan sebagai metode pengumpulan data kemudian data dianalisis dalam bentuk table dan grafik.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Suharsimin, 2012: 16), prosedur penelitian menggunakan pendekatan perencanaan siklus yang terdiri dari dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada penelitian siklus pertama, peneliti

mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah.

2. Tahap Pelaksanaan

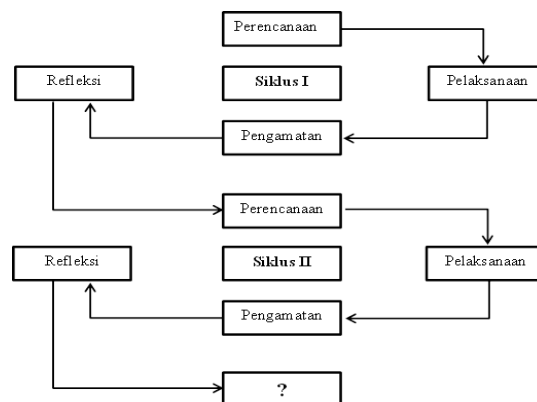
Tindakan Dalam tahap pelaksanaan dengan tindakan, pemberian materi berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang peneliti buat sebelumnya.

3. Observasi (Pengamatan)

Melakukan pengamatan dari awal hingga akhir dan mengumpulkan data siswa dalam keikutsertaan terhadap proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa sebelum penerapan metode Bermain Peran.

4. Refleksi

Dilakukannya Tindakan observasi meliputi observasi hasil belajar siswa., melakukan perbaikan pelaksanaan tindakan berdasarkan hasil observasi untuk dipergunakan pada perencanaan siklus kedua, dan observasi tindakan pelaksanaan pertama.



Sumber: Arikunto (2015:42)

Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa terhadap proses pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran yang dilaksanakan, peneliti memberikan tes pada taraf hasil belajar siswa.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Sumber Buku Panduan Penilaian
(2016: 65)

Adapun rumus untuk mencari rata-rata secara umum yang digunakan dalam lembar observasi sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persenan rata-rata kelulusan

Sumber Buku Panduan Penilaian
(2016: 65)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti terdahulu yang meneliti tentang “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing pada Pembelajaran IPS di SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat Kelas IV” ini adalah Febry Fahreza dan Rabiatul Rahmi, 2018. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. Perolehan persentase keterampilan sosial siswa kriteria baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. Peningkatan sosial pada siklus I sebesar 53,93% dan pada siklus II sebesar 84,25%. Perolehan persentase pada siklus II

menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa kriteria baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% dan pelaksanaan penelitian dihentikan.

Selanjutnya, data hasil penelitian tentang penerapan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa Kelas VB SD Impress Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum diterapkannya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, pembelajaran di kelas dilakukan dengan cara tradisional dan hasil belajar siswa masih rendah.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, yaitu menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran siswa kelas VB di Kabupaten Gowa, Kecamatan Somba Opu dan SD Impress Sero, hasil belajar siswa meningkat. Beberapa siswa belum mencapai KKM karena beberapa di antaranya tidak hadir pada pertemuan Siklus II, yang mengakibatkan kurangnya keseragaman pemahaman belajar siswa. Pada saat sesi tanya jawab antara peneliti dan siswa selama

proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa masih malu dan ragu-ragu terhadap peneliti, sehingga menyulitkan siswa untuk mengoptimalkan hasil belajarnya.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua Siklus II, selain penjelasan dari peneliti, siswa diminta untuk mendeskripsikan jenis-jenis kegiatan di Indonesia yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa tidak menyelesaikan tugas pada kegiatan ini dan siswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan pada bagian tes esai.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dilakukan tes berupa tes tertulis dengan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal essay. Adapun tes hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Tes Siklus I tentang Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VB SD Inpres Sero

No	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persen tase
1	Tuntas	>75	13	45%
2	Tidak Tuntas	< 75	16	55%
Jumlah			27	100 %

Adapun hasil tes siswa pada siklus I yaitu 13 siswa (45%) mendapat nilai di atas 75, sementara 16 siswa (55%) mendapat nilai di

bawah 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes siswa pada Siklus I tidak mencapai ambang batas ketuntasan minimum yaitu 75 poin.

Sebagai hasil dari tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada Siklus II, tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada Siklus II, proses pembelajaran secara umum sudah baik, meskipun masih ada tiga orang siswa yang belum tuntas. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang mencapai indikator keberhasilan, yaitu tingkat keberhasilan 90% pada Siklus II. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Siklus II dapat dihentikan karena hasil tes pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Siklus II, maka dilakukan tes tertulis yang mencakup kriteria Indeks Keterampilan Berpikir, yaitu 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Hasil tes siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Tes Siklus II tentang Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VB SD Inpres Sero

No	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	>75	26	90%
2	Tidak Tuntas	< 75	3	10%
Jumlah			27	100 %

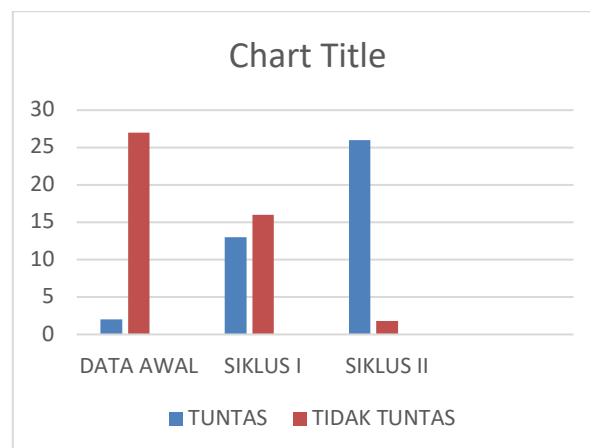
Tabel Hasil Tes Siswa Kelas VB dari Data Awal – Siklus II SD Inpres Sero Kec. Somba Opu Kab. Gowa Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Siklus	Jumlah Siswa		Persentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Data Awal	2	27	7%	93%
2	Siklus I	13	16	45%	55%
3	Siklus II	26	3	90%	10%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VB SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa pada tahun ajaran 2024/2025 telah mencapai KKM. Yakni, pada siklus I sebanyak 13 (45%) siswa yang tuntas, sedangkan pada siklus II sebanyak 26 (85%) siswa yang tuntas.

Hasil pengamatan atau observasi secara langsung di dalam kelas mengenai aktivitas pemahaman siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa 7% siswa mampu menunjukkan sikap memahami konsep sebelum dilakukan tindakan. Setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama, jumlah siswa yang menunjukkan sikap memahami konsep meningkat menjadi 45%, namun belum mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 75%. Pada

siklus kedua, penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan berdiferensiasi menghasilkan 90% siswa yang menunjukkan sikap memahami konsep yang diberikan. Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka penggunaan metode bermain peran sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas pada siswa kelas VB SD Inpres Sero Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Kelas VB dari Data Awal – Siklus II

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama, 13 siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 16 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan pada siklus kedua, 3 siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 26

siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus pertama belum mencapai 80% dari jumlah siswa dalam kategori tuntas sesuai dengan target yang ditetapkan oleh peneliti. Diperlukan upaya lebih lanjut untuk mencapai target tersebut. Oleh karena itu, pada siklus kedua dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran akan lebih berfokus pada kebutuhan belajar siswa. Sehingga diperoleh pada siklus kedua, hasil belajar peserta didik meningkat dan mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 90% melebihi dari target yang telah ditetapkan sebelumnya.

E. Kesimpulan

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi KKM, dari 29 siswa hanya 13 siswa yang memenuhi KKM dan 16 siswa lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan pada siklus II dari 29 siswa terdapat 26 siswa yang mencapai KKM dan 3 siswa lainnya belum mencapai KKM sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Aktivitas siswa pada siklus II terlaksana dengan baik meskipun masih terdapat 3 siswa yang tidak

tuntas, hal ini dikarenakan 3 siswa atas nama Muh Yusran berhalangan hadir karena sakit pada pertemuan kedua siklus II, Muh Rifky dan Nadya Putri yang selalu berhalangan hadir dengan alasan yang tidak jelas.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VB SD Inpres Seo Kec. Spmba Opu Kab. Gowa tahun ajaran 2024/2025.

Kemudian, berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka dapat diberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Melalui penelitian ini, peneliti, guru, dan pembaca dapat termotivasi untuk terus meningkatkan pembelajarannya, misalnya dengan memilih metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Diharapkan dapat terus mengikuti perkembangan yang berkaitan dengan inovasi-inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan metode bermain peran yang sangat menarik bagi

- siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode bermain peran bermanfaat dalam membantu siswa untuk memahami materi dan melatih kemampuan berpikir siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Sebagai solusi bagi siswa yang tidak mencapai KKM, Muh Yusran menyarankan untuk menghubungi orang tua siswa dan membawa anaknya ke puskesmas atau rumah sakit terdekat. Untuk Muhi Rifky dan Nadia Putri yang tidak masuk tanpa alasan yang jelas, orang tua siswa tersebut dihubungi untuk mengetahui alasan ketidakhadirannya.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Buku:**
(2024). KBBI online:
<https://kbbi.web.kemdikbud.go.id/>
- Amiruddin. 2018. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parana Ilmu.
- Arikunto. S, Suhardjono dan Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara
- FKIP. 2021. *Buku Panduan Penulisan Skripsi Edisi Revisi Dua*. Makassar: Unismuh Makassar.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. 2016. *Panduan Penilaian Untuk SD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Komalasari, Kokom. 2017. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kurniawan. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rustam. 2013. *Belajar dan Pembelajarannya Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Cipta.
- Adriantoni, Syafruddin. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Sapriya. 2016. Pendidikan IPS,
Bandung: PT.Remaja Rosda
Karya.

Sudjana, Nana. 2016. Penilaian Hasil
Proses Belajar Mengajar.
Bandung: PT REMAJA
ROSDAKARYA.

Suharsimin, Arikunto. 2012. Prosedur
Penelitian Suatu Pendekatan
Praktek, Jakarta: Rineka Cipta.

Suprihatiningrum. 2016. Strategi
Pembelajaran, Yogyakarta: Ar-
ruzz Media.

Susanto, Ahmad. 2014.
Pengembangan Pembelajaran
IPS di Sekolah Dasar, Jakarta:
Kencana.