PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II PADA MATERI BERBAGAI JENIS PEKERJAAN DI SD NEGERI 064974 MEDAN TEMBUNG

Nurhani Afdilani Sitompul[1], Hotma Siregar[2], Yusni Khairul Amri[3], Amelia Mayasari[4]
PPG PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
[1]afdilaninurhani@gmail.com, [2]hotmasiregar@umsu.ac.id,
[3]yusnikhairulamri@umsu.ac.id, [4]ameliamayasari91@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve the learning outcomes of second-grade students on the topic of various types of occupations at SD Negeri 064974 Medan Tembung through the Role playing learning method. Data collection techniques use preliminary study sheets and assessment rubrics. Based on the implementation of this research, the learning outcomes showed that in Cycle 1, 10 out of 23 students were unable to meet the success indicators, with a percentage of 43% (Poor). In Cycle 2, 8 out of 23 students did not meet the success indicators, with a percentage of 70% (Fair). Meanwhile, in Cycle 3, only 3 out of 23 students failed to meet the success indicators, with a percentage of 88% (Very Good). Based on these percentages, it can be concluded that the Role playing method can improve the learning outcomes of second-grade students on the topic of various types of occupations at SD Negeri 064974 Medan Tembung.

Keywords: Role playing Method, Improving Learning Outcomes, Various Types of Jobs

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini berguna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada materi berbagai jenis pekerjaan di SD Negeri 064974 Medan Tembung melalui metode pembelajaran role playing. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar studi pendahuluan dan rubrik penilaian. Berdasarkan pelaksanaan penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar peserta didik pada siklus 1 terdapat 10 dari 23 peserta didik yang tidak mampu memenuhi indikator keberhasilan dengan persentase 43% (Kurang), kemudian pada siklus 2 terdapat 8 dari 23 peserta didik yang tidak mampu memenuhi indikator keberhasilan dengan persentase 70% (Cukup), sedangkan pada siklus 3 terdapat tiga dari 23 peserta didik yang tidak mampu memenuhi indikator keberhasilan dengan persentase 88% (Sangat Baik). Melalui perolehan presentasi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode Role playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada materi berbagi jenis pekerjaan di SD Negeri 064974 Medan Tembung.

Kata Kunci: *Metode Role playing, Meningkatkan Hasil Belajar, Berbagai Jenis Pekerjaan*

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pekerjaan ialah suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh seseorang guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Tiap individu memiliki pilihan pekerjaan yang beragam sesuai dengan minat, kemampuan, dan kebutuhan di lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pendidikan dasar, pengenalan berbagai jenis pekerjaan menjadi bagian penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk memperkaya wawasan peserta didik terkait dunia kerja di sekitarnya. Pentingnya pemahaman terhadap berbagai jenis pekerjaan tidak hanya bertujuan untuk memperluas pengetahuan peserta didik tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran mereka akan peran sosial dan kontribusi masing-masing profesi dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui materi ini, peserta didik dapat mengenali beragam jenis pekerjaan yang ada di sekitarnya, memahami apa saja tugas dan tanggung jawab di setiap profesi yang ada, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tertulis.

Pembelajaran di sekolah dasar khususnya di kelas rendah menuntut guru untuk menggunakan metode yang tepat agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu materi yang diajarkan di kelas II adalah tentang berbagai jenis pekerjaan. Materi ini bertujuan agar peserta didik dapat mengenal dan memahami jenis-jenis pekerjaan yang ada di sekitar mereka serta menghargai setiap profesi.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di kelas II SD Negeri 064974 Medan Tembung, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik dalam materi berbagai jenis pekerjaan masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya pemahaman mereka terhadap isi materi, serta rendahnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung pasif, kurang antusias, dan kurang mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar adalah bukti bahwa pembelajaran telah tercapai, yang terlihat dari peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam bentuk pengetahuan, sikap, tingkah laku, dan level keterampilan (Cammilleri &

Cammilleri, 2022). Hasil belajar mencakup kemampuan dalam tiga ranah: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Selama melaksanakan kegiatan praktik mengajar di sekolah SD Negeri 064974 Medan Tembung, peneliti menyadari bahwa peserta didik di kelas II memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima suatu pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari peserta didik tidak mudah untuk cepat memahami suatu materi dan mengaplikasikannya dikehidupan sehari-hari. Sama hal nya dengan pembelajaran bahasa Indonesia, Ketika ditanya ap aitu pekerjaan dan jenis-jenisnya mereka cenderung hanya mengetahui yang sering dijumpainya yaitu guru, polisi, TNI, dan dokter. Bahkan Ketika ditanya apa pekerjaan orang tuanya mereka tidak tahu istilahnya, sekalipun pekerjaan tersebut adalah pedagang. Sulit bagi mereka menyebut jenis profesi karena tidak memahaminya dengan baik.

Salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar tersebut adalah pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher centered) dan belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran sehari-hari guru sudah menggunakan pembelajaran interaktif pada peserta didik, namun tidak semua peserta didik ikut berperan. Banyak dari mereka enggan berbicara ketika mengikuti kuis dari guru dan bahkan tidak tahu jawabannya sama sekali.

Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan pemahaman para peserta didik terhadap materi pelajaran.

Keterampilan guru dalam beradaptasi dengan Tingkat keterampilan peserta didik sangat penting untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran. Guru dituntut untuk mengenali, memahami, dan merespon berbagai Tingkat pemahaman peserta didik agar tercipta lingkungan pembelajaran yang dinamis, responsive, dan inklusif. Dengan begitu, guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, namun peran lainnya adalah fasilitator pembelajaran yang dapat menyeimbangkan pendekatannya dengan kebutuhan unik setiap peserta didik, membimbing mereka meraih pemahaman yang mendalam dan

merangsang minat serta motivasi belajarnya (Sumardi, 2024).

Model serta pendekatan dalam Pendidikan menggambarkan upaya dalam mengembangkan metode dan strategi baru yang dapat meningkatkan efektivitas dan relevansi proses pembelajaran. Model-model pembelajaran harus menekankan pada pemberian peserta didik peran aktif dalam pembelajaran, penggunaan teknologi sebagai alat bantu, kolaborasi antar peserta didik, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata (Yusuf, 2023).

Penggunaan metode yang tepat sangat dibutuhkan dalam pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik. Salah satunya adalah penggunaan metode *role playing.* Role Playing (bermain peran) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu secara dramatis. Metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep karena mereka terlibat langsung dalam simulasi atau peran yang berkaitan dengan materi yang dipelajari (Sanaky, 2013).

Model pembelajaran role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik terhadap suatu materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati dalam pelaksanaan model ini dilakukan lebih dari satu orang, tergantung apa yang diperankan. Tujuan model pembelajaran ini ialah menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut banyak orang dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik di dramatisasikan daripada diceritakan karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Selain itu model ini akan melatih peserta didik agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta dapat melatih peserta didik agar dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Adapun manfaat model role playing ini adalah dapat memberikan semacam hidden practice, di mana peserta didik dengan tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, role playing melibatkan jumlah peserta

didik yang cukup banyak dan cocok untuk kelas besar. Selanjutnya, dengan role playing bisa memberikan peserta didik kesenangan karena pada dasarnya ini adalah sebuah permainan (Pulukadang, 2021).

Pemilihan metode ini dilakukan karena rendahnya hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (Sudjana, 2010). Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran, karena menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Pemilihan *role playing* dilakukan karena dalam pelaksanaannya dapat memicu seluruh peserta didik untuk aktif, berbeda dengan kuis yang cenderung menunggu pertanyaan untuk dijawab, *role playing* menghimpun peserta didik untuk berperan aktif dalam sebuah drama yang diciptakan. Alasan lainnya mengapa peneliti memilih metode ini adalah karena melihat komunikasi antar peserta didik sangatlah baik dan santai sehingga cocok untuk bermain peran bersama.

Penelitian terdahulu terkait penerapan metode *role playing* yang telah dilakukan diantaranya efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema pekerjaan di kelas II SD. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa dengan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena meningkatkan minat belajar, pemahaman materi menjadi lebih mudah, serta keterlibatan peserta didik yang meningkat (Sari, 2020). Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Tindakan kelas ini karena memiliki persamaan dimana saling menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar dan terbukti berhasil. Adapun perbedaannya adalah dalam penelitian tersebut terdapat uji efektivitas sedangkan penelitian ini tidak, karena mahasiswa sudah pernah mencoba metode *role playing* di beberapa mata Pelajaran yang terbukti dapat menciptakan pembelajaran interaktif sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik. Kemudian, penelitian berikutnya adalah penerapan metode *role playing*

untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya (Nurhasanah, dkk. 2016). Penelitian tersebut jelas dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar yang cenderung rendah akibat hanya menggunakan metode ceramah saja dalam pembelajaran. Penelitian ini membuktikan dengan menggunakan metode *role playing* pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan meningkat dilihat dari hasil yang menunjukkan persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Pemilihan materi IPA pada penelitian ini karena menekankan pada penggunaan media, pengelolaan kelas, pemilihan model, pendekatan atau metode pembelajaran IPA. Hal ini dilakukan agar siswa tidak pasif dalam kegiatan pembelajaran, tidak bosan, termotivasi untuk belajar, kondisi kelas menjadi kondusif, dan pemahaman materi yang cepat serta hasil belajar yang didapat memuaskan.sedangkan penelitian tindakan kelas ini memilih materi berbagai jenis pekerjaan menyesuaikan kebutuhan peserta didik akan pemahaman materi yang sulit jika hanya disampaikan tanpa menggunakan metode yang membantu. Penelitian ini juga menggunakan media bantu berupa peralatan dari berbagai jenis pekerjaan untuk mendukung pemahaman peserta didik.

Peneliti merupakan mahasiswa PPL yang ada di sekolah tempat pelaksanaan penelitian ini. Selama mengajar di kelas cukup banyak masalah pada proses pembelajaran, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas II pada materi berbagai jenis pekerjaan. Peserta didik cendrung kaku dalam mengikuti pembelajaran serta bingung dalam menghadapi situasi pembelajaran.

Oleh sebab itu dilakukan studi pendahuluan untuk mengetahui secara detail kebutuhan belajar peserta didik dengan memberikan mereka lembar penilaian studi pendahuluan. Melalui kegiatan ini ditemukan bahwa lebih dari 50% dari 23 peserta didik tidak mengetahui berbagai jenis pekerjaan, sehingga Ketika ditanyai cita-cita mereka belum mampu menyebutkan nama pekerjaan yang sesuai dengan deskripsi yang mereka sebutkan.

Dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan

penelitian tindakan kelas guna menindaklanjuti hal-hal yang perlu diperbaiki terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II pada materi berbagai jenis pekerjaan dengan judul penelitian "Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Materi Berbagai Jenis Pekerjaan di SD Negeri 064974 Medan Tembung".

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 064974 Medan Tembung pada bulan April 2024 dengan subjek penelitian berupa peserta didik kelas II berjumlah 23 orang.

NO	Subjek Penelitian	Jumlah
1	Siswa laki-laki	11
2	Siswa perempuan	12

Penelitian tindakan kelas menurut Rahman (2018) merupakan bentuk refleksi diri yang dilaksanakan oleh para partisipan berupa guru, siswa atau kepla sekolah, dalam situasi sosial (termasuk Pendidikan), tujuannya adalah memecahkan suatu masalah dengan aplikasi metode ilmiah, tidak untuk berkontribusi pada ilmu pengetahuan. Penelitian ini diterapkan sebanyak tiga siklus apabila siklus pertama selesai dilanjut ke siklus dua dan tiga untuk lebih menyempurnakan kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sumanto (2022) tujuan utama kuantitatif bukan menjelaskan suatu masalah namun menghasilkan generalisasi, yaitu kebenaran yang terjadi pada sebuah realitas suatu masalah dimana para peneliti dituntut untuk menghasilkan suatu alternatif yang menjadi kebijakan yang diterapkan sehingga pemecahan masalah menjadi efisien dan objektif.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah deskriptif. Sehingga data kuantitatif yang diperoleh akan disertakan gambaran umum dengan penyajian tabel.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Sebelum melaksanakan siklus, peneliti menyebarkan instrument lembar studi pendahuluan untuk mendapatkan data pengetahuan awal peserta didik terkait materi berbagai jenis pekerjaan, instrument tersebut disebarkan kepada 23 peserta didik

dengan perolehan hasil studi pendahulaun adalah 34,7%. Berdasarkan hasil ini menjadi dasar kelanjutan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan.

Dalam siklus 1 terdapat indikator penilaian yang terdiri dari ekspresi, keberanian, dan pemahaman peran. Pemilihan indikator ini dilakukan cukup sederhana karena peserta didik butuh adaptasi terhadap metode *role playing* terlebih dahulu. Setelah melakukan siklus I peserta didik yang mencapai indikator penilaian adalah sebanyak 13 orang dengan persentase 57% sedangkan yang belum mencapai indikator penilaian 10 orang dengan persentase 43%. Hal ini membuktikan bahwa lebih dari setengah seluruh peserta didik belum memahami materi dan mendapat hasil belajar dengan kategori kurang.

Tabel 1Tabel Hasil Penilaian Siklus I

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Ekspresi	340
2	Keberanian	310
3	Pemahaman Peran	339
Total Skor		989
Rata-rata		43%

Pada siklus II peneliti melaksanakan pembelajaran yang telah diperbaiki dari siklus I, dimana peserta didik melakukan *role playing* secara sederhana tanpa adanya bantuan media. Adapun indikator penilaian dalam siklus ini adalah bagaimana ekspresi wajah, keberanian berbicara, pemahaman peran, dan kerja sama mereka. Dalam siklus II ini terjadi peningkatan hasil belajar yaitu terdapat 7 dari 23 peserta didik yang tidak mampu memenuhi indikator penilaian dengan persentase 30%, dan sudah terdapat 16 peserta didik yang telah memenuhi indikator penilaian dengan persentase 70%. Dalam siklus ini sudah terjadi peningkatan hasil belajar dengan kategori cukup.

Tabel 2Tabel Hasil Penilaian Siklus II

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Ekspresi Wajah	55
2	Keberanian Berbicara	60
3	Pemahaman Peran	58
4	Kerja Sama	47
Total Skor		220
Rata-rata		70%

Sedangkan pada siklus 3 adapun pembelajaran dilaksanakan dengan mengulang *role playing* yang sudah jauh lebih baik serta adanya dukungan penggunaan media bantu sehingga memunculkan semangat seluruh peserta didik untuk tampil *role playing* pada materi berbagai jenis pekerjaan, dalam siklus ini terdapat indikator penilaian yang terdiri dari ekspresi dan gerakan, keberanian dan

kelancaran, kreativitas, pemahaman mendalam, serta kolaborasi kelompok. Hasilnya hanya terdapat 3 dari 23 peserta didik yang tidak mampu memenuhi indikator keberhasilan dengan persentase 12% dan 20 peserta didik sudah mencapai indikator penilaian dengan persentase 88%, dengan hasil ini maka siklus 3 sudah menyempurnakan pembelajaran sebelumnya dan masuk kategori sangat baik.

Tabel 3Tabel Hasil Penilaian Siklus III

No.	Indikator Penilaian	Skor
1	Ekspresi dan Gerakan	55
2	Keberanian dan Kelancaran	60
3	Kreativitas	58
4	Pemahaman Mendalam	70
5	Kolaborasi Kelompok	61
Total Skor		304
Rata-rata		88%

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama tiga siklus dengan penerapan metode role playing dalam pembelajaran materi berbagai jenis pekerjaan, maka dapat disimpulkan bahwa Metode role playing terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II, baik dari aspek kognitif (pengetahuan tentang jenis pekerjaan), afektif (sikap percaya diri dan antusias), maupun psikomotor (kemampuan menampilkan peran). Dengan hasil yang diperoleh membuktikan Terjadinya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dari 34,7%. (studi pendahuluan) menjadi 43% (siklus I), kemudian naik menjadi 70% (siklus II), dan mencapai 88% (siklus III). Selain itu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Siswa tampak lebih aktif, percaya diri, dan antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan alat bantu (atribut profesi) dan kesempatan berlatih dalam kelompok kecil sangat membantu siswa dalam memahami dan menjiwai peran yang dimainkan.

Refleksi dan perbaikan di setiap siklus sangat membantu dalam menyempurnakan tindakan yang dilakukan, hingga tercapai hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Cammilleri, M.A., & Cammilleri, A.C. (2022). *Cognitive and Affective Perspectives on Immersive Technology in Education*. Pennsylvania: IGI Global Publisher.

Nurhasanah, I, A. dkk. (2016). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan

lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.

Pulukadang, W. T. (2021). *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu*. Gorontalo: Ideas Publishing.

Rahman, T. (2018). *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.

Sari, L. M. (2020). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Pekerjaan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 60-67.

Sanaky, H. A. H. (2013). *Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jakarta: Kencana.

Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumanto. (2022). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Sumardi. (2024). *Keterampilan Dasar Mengajar dengan Paradigma Baru*. Sleman: Deepblish Digital.

Yusuf, M. (2023). *Inovasi Pendidikan Abad 21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Bantul: Selat Media Patners.

Sari, L. M. (2020). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Pekerjaan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 60-67.