



Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Molona

LM Swarno Ahmadi¹, Yurfiah¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: molonatops@gmail.com

ABSTRAK

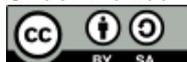
Penelitian ini bertujuan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Bermain Peran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 1 Molona Kabupaten Buton Selatan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian siswa kelas IV. SDN 1 Molona berjumlah 16 siswa. Objek penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pemimpin Idola Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus yang pada tiap siklusnya terdapat empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Molona. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang semula 60 dan ketuntasan klasikal 68%, serta pada siklus II rata-rata kelas menjadi 78 dan ketuntasan klasika menjadi 93%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat Meningkatkan Hasil Belajar siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Molona.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Pembelajaran, Bermain Peran

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes by applying the Indonesian language role-playing method at SDN 1 Molona, South Buton Regency. This type of research is Classroom Action Research with class IV students as research subjects. SDN 1 Molona has 16 students. The object of this research is Improving Student Learning Outcomes on Idol Leader Materials in Indonesian Language Subjects. This action research was conducted in two cycles in which there were four components in each cycle, namely planning, action implementation, observation and reflection. The results of this study indicate that using the role playing method can improve the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 1 Molona. This can be seen from the students' average score which was originally 60 and classical completeness 68%, and in cycle II the class average became 78 and classical completeness became 93%. Therefore, it can be concluded that using the role playing method can improve the learning outcomes of Indonesian Language Subject students in class IV SDN 1 Molona.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Methods, Role Playing



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan karena Pendidikan Adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlakmulia, serta keterampilan dirinya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih menuntut keterampilan individu harus menyesuaikan dengan kondisi zaman perkembangan yang semakin canggih menuntut individu harus berfikir kritis. Individu membutuhkan keterampilan yang diperlukan dalam mempersiapkan diri. Lembaga pendidikan harus mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus mengupayakan suatu program yang sesuai perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik. Salah satu keterampilan yang diperlukan peserta didik adalah keterampilan berbicara.

Kompetensi berbicara penting dikuasai sebagai jembatan penghubung dalam berkomunikasi dengan orang lain untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan. Berbicara dengan baik dan benarakan menyebabkan pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan dapat diterima dengan baik oleh penyimak. Menurut Tarigan (2008:1) Pemberi pesan dan penyimak sama-sama dituntut memiliki kemampuan berbicara yang baik agar komunikasi bisa berjalan dengan baik pula. Keterampilan berbicara tidak datang begitu saja, tetapi perlu dilatih keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak berlatih. Kemampuan berbicara ini dilatih dengan tujuan untuk mempermudah memahami maksud yang disampaikan oleh orang lain dalam melakukan kegiatan berkomunikasi sehingga maksud dan tujuannya dapat tercapai. Berbicara merupakan suatu keterampilan, dan keterampilan tidak akan berkembang kalau tidak dilatih secara terus menerus, sehingga dengan menanamkan sikap percaya diri, dan selalu mencoba menjadi pondasi penguatan dalam menimbulkan keberanian untuk bisa berbicara dihadapan banyak orang. Dalam proses berbahasa, anak-anak mengembangkan kemampuan secara vertikal tidak hanya secara horizontal. Maksudnya, mereka sudah dapat mengungkapkan pesan secara lengkap meskipun belum sempurna dalam arti pengucapan kata-katanya.

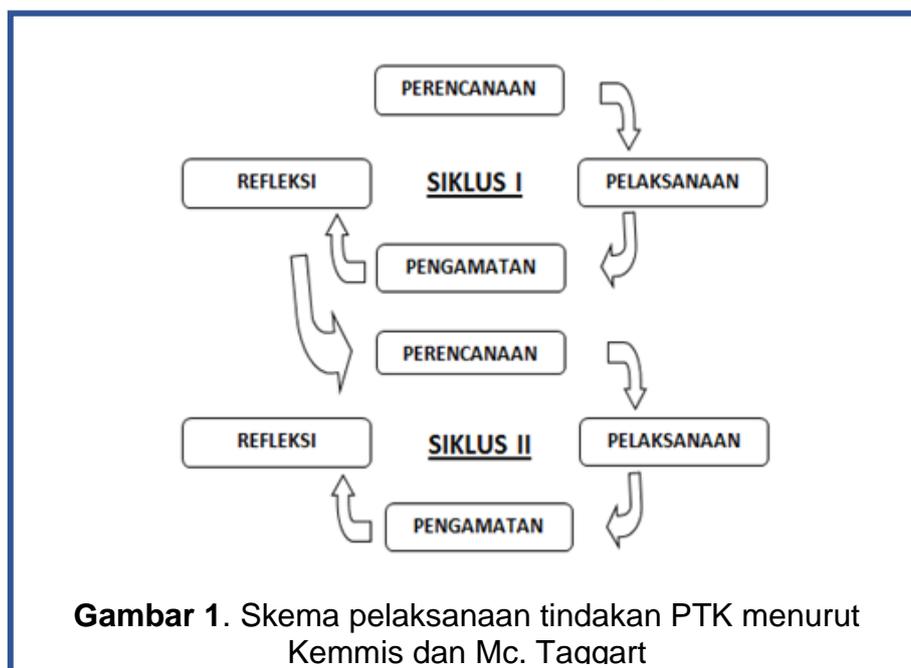
Penanaman Bahasa Indonesia sejak dini adalah memberikan pelatihan dan pendidikan tentang Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan bangsa, menciptakan keharmonisan serta sebagai alat komunikasi. Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dapat memberikan kemampuan dasar dalam berkomunikasi serta bekal untuk bersosialisasi dengan masyarakat sekitar. Bahasa juga memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik, dengan penanaman bahasa Indonesia sejak dini akan memberikan manfaat berupa: peserta didik akan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan etika yang baik, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan sebagai kekayaan budaya dan intelektual bangsa Indonesia (KTSP: 2006)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Tanggal 23 Agustus 2021 yang masih sangat rendah di sebabkan siswa kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih sering mengganggu teman sebangkunya, tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak memperhatikan apa yang di

terangkan oleh gurunya di depan kelas sehingga tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matapelajaran Bahasa Indonesia yaitu 60, dan dikatakan pula bahwa proses pembelajaran berhasil apabila 75% keatas siswa mencapai nilai KKM terdiri dari 6 orang siswa yang mencapai nilai KKM dan 10 orang siswa yang tidak mencapai nilai KKM. Jadi kemampuan siswa di kelas IV SD Negeri 1 Molona belum dikatakan berhasil, karena siswa yang memperoleh nilai evaluasi di atas KKM hanya mencapai 37% dan siswa yang tidak mencapai nilai di atas KKM persentasenya 63%. Siswa SDN 1 Molona terdiri dari 16 orang siswa siswa perempuan ada 11 orang dan laki-laki ada 5 orang. Oleh sebab itu salah satu alternatif yang perlu dipakai dalam proses pembelajaran yaitu Metode Bermain peran. Menurut Santoso (2011) bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkahlaku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan antara sosial individu. Metode ini tidak hanya menjadikan siswa sebagai pendengar namun menjadikan siswa sebagai pelaku dalam proses pembelajaran, sehingga mampu memberikan semangat untuk tetap belajar.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas memberikan stimulus kepada siswa untuk memberikan kenyamanan dalam pembelajaran serta mampu menguasai materi dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. sehingga dengan menggunakan penelitian tindakan kelas siswa dapat merefleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan utama yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Teknik mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tes, wawancara, pengamatan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu: Lembar Observasi siswa dan guru di gunakan sebagai lembar pengamatan untuk mengukur kemandirian belajar siswa selama proses belajar mengajar. Lembar

observasi ini juga di gunakan sebagai bahan refleksi siklus berikutnya. Analisis data dalam penelitian ini untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan Semua data skor yang diperoleh dari lembar observasi kegiatan siswa dalam diskusi dan mengevaluasi bermain peran dijumlahkan sehingga diperoleh skor mentah (R), kemudian dianalisis menggunakan persentase dengan rumus dan kriteria penilaian sebagai berikut :

Menentukan rata-rata kelas

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- M = nilai Rata-Rata
- $\sum x$ = jumlah nilai akhir semua siswa
- N = jumlah siswa

Menentukan ketuntasan belajar klasikal

$$Pk = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- Pk = persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal
- $\sum x$ = jumlah siswa tuntas
- N = jumlah siswa

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Dari hasil tes tersebut diperoleh nilai pengetahuan siswa secara klasikal. Adapun hasil nilai siswa pada pra siklus dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Prasiklus

No.	Nama	Jenis Kelamin		KKM	Nilai	Ketuntasan	
		L	P			Ya	Tidak
1	AR	L		60	30		√
2	AE	L		60	70	√	
3	GM		P	60	50		√
4	HMN		P	60	30		√
5	IK		P	60	30		√
6	IRM		P	60	40		√
7	LD AS	L		60	70	√	
8	LD MA	L		60	40		√
9	MMS	L		60	50		√
10	RAI		P	60	70	√	
11	SYF		P	60	60	√	

12	WDF	P	60	70	√	
13	WD FA	P	60	40		√
14	WD R	P	60	40		√
15	RSM	P	60	30		√
16	RAA	P	60	70	√	
Jumlah				770	6	10
Rata-Rata				48,1		
Persentase					37%	63%

Tabel diatas menjelaskan bahwa hasil tes pra siklus dari kemampuan siswa dalam hal ini dilihat dari hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Molona terhadap materi pemimpin idola sebelum menggunakan metode Bermain Peran dinyatakan masih sangat kurang.

Tabel 2. Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama	Jenis Kelamin		KKM	Nilai	Ketuntasan	
		L	P			Ya	Tidak
1	AR	L		60	70	√	
2	AE	L		60	80	√	
3	GML		P	60	70	√	
4	HNM		P	60	60	√	
5	IK		P	60	40		√
6	IRM		P	60	40		√
7	LD AS	L		60	70	√	
8	LD MA	L		60	40		√
9	MMS	L		60	70	√	
10	RAIS		P	60	70	√	
11	SYAI		P	60	60	√	
12	WD F		P	60	80	√	
13	WD FA		P	60	40		√
14	WD RAIS		P	60	50		√
15	RIS		P	60	60	√	
16	RAD		P	60	70	√	
Jumlah					960	11	5
Rata-Rata					60		
Persentase						68%	32%

Tabel diatas menjelaskan bahwa perolehan nilai tuntas 11 siswa dan 5 siswa belum tuntas dengan rata-rata nilai 60 dan ketuntasan belajar klasikal yaitu 68% (belum tuntas) pada pembelajaran siklus I menunjukkan adanya peningkatan, meskipun belum sepenuhnya yaitu ketuntasan belajar klasikal yang belum mencapai hasil yang diharapkan.

Tabel 5. Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama	Jenis Kelamin		KKM	Nilai	Ketuntasan	
		L	P			Ya	Tidak

1	AR	L		60	80	√	
2	AE	L		60	90	√	
3	GML		P	60	80	√	
4	HNM		P	60	90	√	
5	IK		P	60	90	√	
6	IRM		P	60	80	√	
7	LD AS	L		60	70	√	
8	LD MA	L		60	80	√	
9	MMS	L		60	80	√	
10	RAIS		P	60	70	√	
11	SYAI		P	60	80	√	
12	WDF		P	60	80	√	
13	WD FA		P	60	70	√	
14	WD R		P	60	50	√	
15	RIS		P	60	70	√	
16	RAA		P	60	90	√	
Jumlah					1250	15	1
Rata-Rata						78	
Persentase						93%	7%

Tabel diatas menjelaskan bahwa perolehan nilai tuntas 15 siswa dan 1 siswa belum tuntas dengan rata-rata nilai 78 dan ketuntasan belajar klasikal yaitu 93% (tuntas) pada pembelajaran siklus II menunjukkan adanya peningkatan, Dan pembelajaran pada siklus II menggunakan metode bermain peran dapat dikatakan berhasil berdasarkan indikator keberhasilan. Berikut perbandingan hasil tes prasiklus dan hasil tes siklus I dan siklus.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pemimpin idola menggunakan metode bermain peran. Penerapan metode ini menjadikan siswa dapat mengenali konsep pembelajaran materi Bahasa Indonesia dengan baik dan lebih mudah dipahami oleh siswa, serta menciptakan iklim pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran ini sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, yaitu siklus I pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 28 September 2020 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 2 Oktober 2020, sedangkan siklus II pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 7 Oktober 2020 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 9 Oktober 2020. kegiatan penelitian ini terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu tes awal, tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Sebelum pelaksanaan tindakan peneliti melakukan kegiatan tes awal (observasi awal) dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang akan diajarkan pada penelitian ini. Hasil tes awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Molona Kabupaten Busel masih rendah.

Data hasil tes awal (prasiklus) mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh ada 5 orang siswa dengan nilai 70, 1 orang siswa yang tuntas dengan nilai 60, 2

orang siswa dengan nilai 50, 3 orang siswa dengan nilai 40, 5 orang dengan nilai 30 dengan total nilai keseluruhan 770. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal menunjukkan bahwa hanya 37% atau 6 siswa yang mencapai nilai ketuntasan klasikal dan masuk kategori sangat rendah, sedangkan yang dibutuhkan secara klasikal adalah 75% dan nilai rata-rata siswa adalah 48. jadi, dari hasil tes analisis tes awal tersebut perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi di kelas sehingga hasil belajar akan meningkat.

Data yang diperoleh pada hasil tes siklus I ada 2 orang siswa yang nilainya 80, 6 orang siswa dengan nilai 70, 3 orang siswa yang tuntas dengan nilai 60, 1 orang siswa dengan nilai 50, 4 siswa siswa orang dengan nilai 40, serta jumlah nilai keseluruhan mencapai 960. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pemimpin idola dengan menggunakan metode bermain peran yang dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 68% atau 11 orang siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 60 dan masih masuk kategori rendah. hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran masih kurang. sehingga diadakan refleksi dan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan memberikan arahan, bimbingan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Berdasarkan data lembar observasi aktivitas siswa siklus I yang dimana hasil tersebut didapatkan dari skor penilaian aktivitas siswa. skor maksimum yaitu 60 dari 4 point maksimum dikali 14 aspek yang diamati. sehingga dijabarkan kedalam rumus diperoleh nilai keberhasilan proses yaitu 67,8. pada lembar observasi guru pada siklus I diperoleh nilai keberhasilan proses yaitu 67,8. Data yang diperoleh pada hasil tes siklus II ada 4 orang siswa dengan nilai 90, 7 orang siswa dengan nilai 80, 4 orang siswa tuntas dengan nilai 70, dan 1 orang siswa belum tuntas dengan nilai 50 serta jumlah nilai secara keseluruhan 1250.

Hasil perhitungan menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan siswa mengalami peningkatan secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi pemimpin idola dengan menggunakan metode bermain peran, sehingga dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 93% atau 15 orang siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 78 dan sudah kategori tinggi. hal ini terjadi karena pada kegiatan pembelajaran siswa mampu melaksanakan semua kegiatan dan mengikuti petunjuk dan arahan dari guru. Lembar observasi aktivitas siswa siklus II diperoleh skor 55 yang dimana hasil tersebut didapatkan dari jumlah skor penilaian aktivitas siswa. skor maksimum 60 diperoleh dari 4 point maksimal dikali 15 aspek yang diamati. begitupun pada lembar observasi guru. Hal lain ditemukan berdasarkan pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran bahwa, aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori baik.

4. Kesimpulan

Penerapan metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 1 Molona. Hal ini

ditunjukkan dengan hasil pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang meningkat setelah dilaksanakannya tindakan dengan penerapan metode bermain peran yakni berada pada kategori cukup yakni dengan nilai ketuntasan Klasikal siklus I mencapai nilai 68% sedangkan pada siklus II berada pada kategori baik yaitu dengan nilai Ketuntasan Klasikal mencapai 93% siswa dengan banyaknya siswa yang mencapai nilai KKM Bahasa Indonesia yaitu 60 dari indikator keberhasilan pembelajaran yaitu 75%.

Daftar Pustaka

- Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara Rosdakarya.
- Ahmadi, A., & Prasetya, T. J. (2005). *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, S., & Supardi. (2015). *Penelitian Pendidikan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. (2006). *Permendiknas RI No.22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta..
- Dimiyati, & Mudjino. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eka Rosmitha Sari, Muhammad Yusnan, Irman Matje. (2022). *Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran*. Jurnal Eduscience Vo.9 No.2
- Hamdayana, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghaila Indonesia.
- Hamzah, U. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mardapi, D. (2003). *Penyusunan Tes Hasil Belajar*. Yogyakarta: UNY.
- Mulyadi. (2010). *Diagnosis Kesulitan Belajar & Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenamedia Group, Halaman : 26-174.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Tarigan, G. H. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Bumi Angkasa.
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Prenada Media.