

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV Dengan Menerapkan Metode *Role Playing*

Kurniati

SDN Sukasari II Kabupaten Majalengka

Email: kurniati1970@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low student learning outcomes in learning 1 sub theme 3 theme 5 about heroism, aimed at improving the learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri Sukasari II through learning the role playing method. This research is a classroom action research in which the researcher collaborates with the Principal of SD Negeri Sukasari II as an observer. The research subjects were grade IV SD Negeri Sukasari II, as many as 20 students consisting of 6 male students and 14 female students. The techniques used in data collection are tests, observations, field notes, interviews and documentation. The data obtained in the form of test results as primary data and results of observations, field notes, interviews and documentation as secondary data. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis to analyze the end-cycle test results and qualitative descriptive analysis for the observation results of each cycle. The research was conducted in 2 cycles. The results showed that the application of the role playing method on the theme of heroism can improve the learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri Sukasari II. This is indicated by an increase in value from before giving the action to cycle II. The class average value obtained by students before giving the action was 6.05, while the percentage of students who achieved learning completeness was 40%. In the first cycle the class average value obtained by the students was 68.5, while the percentage of the number of students who achieved learning completeness was 45%. In cycle II the class average value obtained by students reached 88, while the percentage of students who achieved learning completeness was 90%. In conclusion, the application of the role playing method can improve student learning outcomes on the theme of heroism in class IV SD Negeri Sukasari II.

Keywords: student learning outcomes; role playing learning methods

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran 1 sub tema 3 tema 5 tentang sikap kepahlawanan, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sukasari II melalui pembelajaran metode role playing. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dimana peneliti bekerjasama dengan Kepala Sekolah SD Negeri Sukasari II sebagai observer. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Sukasari II, sebanyak 20 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes, observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh berupa hasil tes sebagai data primer dan hasil observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi sebagai data sekunder. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk menganalisis hasil tes akhir siklus dan analisis deskriptif kualitatif untuk hasil observasi setiap siklus. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing pada tema sikap kepahlawanan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sukasari II. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai dari sebelum pemberian tindakan adalah 6,05 sedangkan presentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 40%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 68.5 sedangkan presentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 45%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa mencapai 88 sedangkan presentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 90%. Kesimpulan, penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sikap kepahlawanan dikelas IV SD Negeri Sukasari II.

Kata Kunci: hasil belajar siswa; metode pembelajaran role playing.

Submitted Apr 20, 2021 | Revised May 06, 2021 | Accepted May 09, 2021

Pendahuluan

Teknologi informasi yang semakin maju dan perkembangan zaman yang semakin cepat menuntut sumber daya manusia yang siap bersaing dimasyarakat dalam era globalisasi ini. Hal tersebut dapat

mempengaruhi dunia pendidikan, dimana para pendidik dituntut untuk membentuk peserta didik yang siap untuk menghadapi dinamika hidup di zaman yang serba canggih. Terlebih lagi tuntutan pembelajaran abad 21 yang merupakan abad digital. Sekolah adalah sarana yang sengaja diadakan untuk melaksanakan pendidikan dengan harapan bisa menyiapkan siswa untuk bisa terjun ke masyarakat di masa yang akan datang (Tirtarahardja & Sulo, 2005). Diharapkan dengan pendidikan anak mampu bersaing dengan cara yang positif dimasa depan.

Keberhasilan anak dalam pendidikannya dilihat dari hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah (Rismawati, 2016; Yulia, 2018; Sidabutar, 2019; Waryanti & Diner, 2019; Nainggolan, et al., 2020). Hasil belajar berupa perubahan perilaku, baik yang menyangkut kognitif, psikomotorik, maupun afektif (Prasetya, 2012; Fiteriani & Baharudin, 2017; Fuadi, 2018). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Adriana & Silalahi, 2019; Fimansyah, 2015). Hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Perubahan diarahkan pada diri peserta didik secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Wibowo, 2020). Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Namun beberapa hasil studi memperoleh beberapa temuan bahwa hasil belajar siswa di SD masih rendah. Kondisi yang sama juga ditemui pada siswa di kelas IV SD Negeri Sukasari II Kecamatan Argapura Kabupaten Majalengka. Dari hasil pengamatan awal bahwa hasil belajar dari 20 siswa 12 diantaranya (60%) yang belum mencapai KKM sedangkan yang mencapai KKM 8 siswa (40%) Penyampaian pembelajaran yang guru lakukan kurang menarik, guru lebih menekankan pada metode ceramah, dan proses pembelajaran cenderung membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah metode role playing atau disebut juga metode bermain peran.

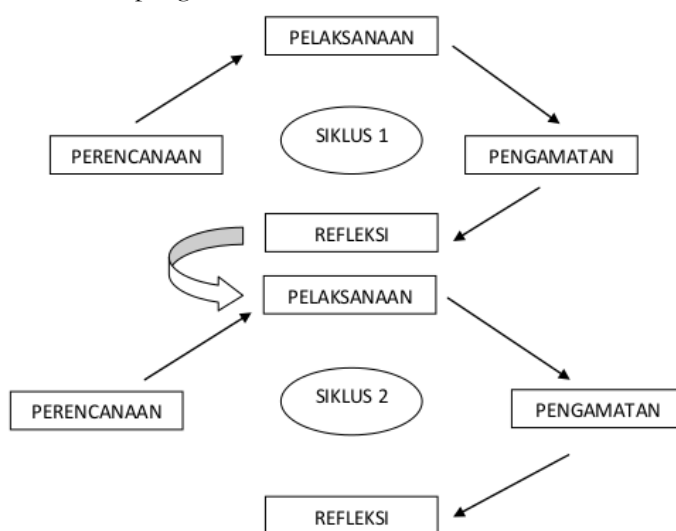
Menurut Shoimin. (2017) metode role playing memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menepatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Bermain peran atau role playing adalah metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia (Alfiani, 2015; Nirmayani, 2020). Metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian (Puspitasari, 2015; Sucipto, 2017). Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah (Efastri, et al., 2018; Wahda, 2019; Lestari, 2019; Harianja & Nurihnan, 2016; Putri & Anggraini, 2020). Model pembelajaran bermain peran penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu (Dewi, et al., 2014; Tuhri, 2018).

Oleh karena itu, maka peneliti mencoba melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Penelitian Tindakan Kelas

pada Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di kelas IV SD Negeri Sukasari II Kecamatan Argapura Kabupaten Majalengka.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suyadi, 2010). PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2015). Dalam metode penelitian ini peneliti menggunakan model PTK Kemmis dan Robin Mc Taggart. Model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Robin Mc Taggart di dalam satu siklus atau satu putaran terdiri dari empat komponen meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Desain model Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sukasari II yang bertempat di Desa Sukasari II Kecamatan Argapura Kabupaten Majalengka. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa siswi di kelas IV SD Negeri Sukasari II yang berjumlah 20 siswa, dengan 6 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Tes hasil belajar siswa untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan tentang materi tentang sikap kepahlawanan yang telah diajarkan setelah menerapkan model role playing. Alat pengumpulan data yang digunakan berupa butir soal dalam bentuk essay berjumlah 10 soal.

Hasil dan Pembahasan

Metode role playing diterapkan di kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Tahapan dalam penelitian ini meliputi: pengamatan awal, pembentukan kelompok, bermain drama, diskusi kelompok, dan tes akhir. Sebelum proses pembelajaran siswa dibagi menjadi dua kelompok. Pembentukan kelompok dilakukan oleh peneliti sebagai guru. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus. Setiap pertemuan terdapat satu siklus. Proses penerapan metode pembelajaran role playing pada tema 5 sub tema 3 pembelajaran 1 tentang sikap kepahlawanan pada siswa kelas IV SD Negeri Sukasari II dapat berlangsung dengan suasana yang kondusif, interaktif, dinamis, terbuka, menarik, dan menyenangkan. Pelaksanaan metode pembelajaran role playing yang

dilakukan peneliti mampu mendorong siswa untuk aktif belajar, antusias mengikuti pembelajaran, dan menjalin komunikasi yang baik dengan teman sekelas saat belajar dan mampu memberikan pemahaman tentang nilai dan moral baik yang bisa diambil pelajarannya serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Belajar Siswa pada Tema Sikap Kepahlawanan dengan Metode Role Playing. Pada Pembelajaran metode role playing pada siklus I belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh peneliti belum memberikan penekanan secara khusus terhadap proses pembelajaran. Misalnya: tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa belum disertai dengan penjelasan yang lebih rinci. Selain itu, para siswa masih banyak belum memahami proses kegiatan drama dengan baik. Namun demikian, pada siklus II peneliti melakukan perbaikan dan perubahan.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Tema Sikap Kepahlawanan dengan Metode Role Playing. Hasil belajar siswa setelah memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan metode Role Playing mengalami peningkatan mulai dari nilai tes pengamatan awal, tes siklus I hingga tes siklus II. Sebagian besar siswa mencapai ketuntasan dalam pembelajaran ini, walaupun masih ada dua siswa yang masih belum mencapai nilai KKM yang ditentukan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan hasil belajar siswa

No	Siklus	Skor	Perolehan skor		Keterangan
			Rata-rata	Persentase	
1	Siklus I	1.370	68,5	45%	kurang
2	Siklus II	1.766,3	88	90%	Sangat baik

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang telah dicapai, yakni sebesar 45%, yang sebelumnya pada pengamatan awal hanya sebesar 40%, dan selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 90%. Nilai hasil belajar ini berada pada tingkat keberhasilannya berada pada kriteria yang sangat baik. Hal ini menunjukkan siswa telah mampu menguasai materi sikap kepahlawanan dengan baik. Sedangkan indikator proses pembelajaran aktivitas guru dan siswa meliputi aktivitas guru pada siklus I adalah 71,66% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 90%. dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa muncul ketika pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan siswa bisa belajar saling menghargai dan bertanggungjawab satu sama lain. Dengan demikian siswa mampu berpikir bahwa teman dalam satu kelompok yang harus saling bekerjasama untuk mendapatkan hasil yang lebih tinggi dengan ini dapat menumbuhkan karakter kolaborasi. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan metode pembelajaran role playing yaitu sebesar 40% mulai dari pengamatan awal, tes akhir siklus I hingga tes akhir siklus II sebesar 90%. Sebagian besar siswa mencapai ketuntasan belajar dan dari waktu ke waktu hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan yang cukup baik. Maka hipotesis yang menerapkan metode pembelajaran role playing pada tema 5 sub tema 3 pembelajaran 1 tentang sikap kepahlawanan pada siswa kelas IV terbukti kebenarannya yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seorang ahli psikolog Thomas Lickona mengatakan bahwa role playing merupakan metode yang paling efektif dalam merangsang minat dan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Dan ternyata metode role playing juga mampu meningkatkan hasil belajar tema sikap kepahlawanan pada sub tema 3 pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri Sukasari II.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dari sebelum pemberian tindakan hingga siklus II. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sikap kepahlawanan dikelas IV SD Negeri Sukasari II.

Daftar Pustaka

- Adriana, L., & Silalahi, J. (2019). Kontribusi Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Konstruksi Bangunan Gedung Kelas Xi Jurusan Teknik Konstruksi Bangunan Smkn 2 Banda Aceh. *CIVED (Journal of Civil Engineering and Vocational Education)*, 6(1).
- Alfiani, D. A. (2015). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1).
- Apandi, I. & Baehaqi, M A. (2018). *Strategi Pembelajaran Aktif Abad 21 dan HOTS*. Yogyakarta: Samudra Ilmu.
- Dewi, N. K. M., Jampel, I. N., & Wirya, N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional anak Di Tk Jaya Kumara Cau Blayu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1).
- Efastri, S. M., Fadillah, S., & Sari, Y. N. (2018). Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Prosocial Mahasiswa Semester Vi Pg-Paud Fkip Unilak. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 140-148.
- Fiteriani, I., & Baharudin, B. (2017). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasi pada Materi IPA di MIN Bandar Lampung. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 1-30.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Fuadi, N. (2018). Urgensi Ranah Afektif Dalam Pendidikan. *ITQAN : Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 9(1), 139-151. Retrieved from <https://ejournal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/171>
- Harianja, S. I., & Nurihsan, A. J. (2016). Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *utile: Jurnal Kependidikan*, 2(1), 59-71.
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal Ilmiah Rinjani: Media Informasi Ilmiah Universitas Gunung Rinjani*, 7(2), 88-98.
- Nainggolan, M. L., Yuni, Y., & Suryanti, Y. (2020). Hubungan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Persamaan Kuadrat. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 180-189).
- Nirmayani, L. H. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207-215.
- Prasetya, T. I. (2012). Meningkatkan keterampilan menyusun instrumen hasil belajar berbasis modul interaktif bagi guru-guru IPA SMP N Kota Magelang. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 1(2).
- Puspitasari, W. D. (2015). Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Putri, R. A., & Anggraini, K. C. S. (2020). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas Iv Mi Mathlabul Huda Babat. *Sawabiq: Jurnal Keislaman*, 1(01).
- Rismawati, R. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Power Point Pada Pelajaran IPA Kompetensi Dasar Perkembangbiakan Manusia Kelas VI SDN 132409 Tanjungbalai. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 1(1).
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sidabutar, J. L. (2019). Pengaruh Model Pakem Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen. *Voice of HAMI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(1), 15-31.

- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sucipto, S. (2017). Peningkatan Pemahaman Cara Berwudhu melalui Penerapan Metode Demonstrasi dan Simulasi di Sekolah Dasar. *Briant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(1), 25-31.
- Suyadi, (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Tirtarahardja, U. & Sulo, S. L. La. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tuhri, T. (2018). Peningkatan Pemahaman Tentang Motivasi Belajar Melalui Metode Role Play Pada Siswa Kelas VII E Semester 1 SMP Negeri 7 Sukoharjo Tahun 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01).
- Wahda, W. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Kemampuan bekerja Sama Siswa Di Sdn 112 Belajen Kabupaten Enrekang. *Eklektika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi Pendidikan*, 6(1), 63-71.
- Waryanti, S., & Diner, L. (2019). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Bahasa Jepang terhadap Hasil Belajar Siswa SMA N 1 Ambarawa. *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, 7(2), 91-98.
- Wibowo, T. H. (2020). Kajian Teori Breaking Bad Habit Sebagai Solusi Memutus Kebiasaan Negatif Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 191-208.
- Yulia, R. (2018). Penerapan metode inkuiri pada materi kepatuhan terhadap hukum dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas ix-c smp negeri 5 subang. *Jpg: jurnal penelitian guru fkip universitas subang*, 1(01).