



Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang

The Application of Role-Playing Methods to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students in Enrekang Regency

Adinda Pradita*, Lukman, Abdul Hakim

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: adindapradita1392@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini menelaah penerapan metode Bermain Peran: untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aktivitas Ekonomi siswa Kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam 2 siklus diawali dengan kegiatan pra tindakan kemudian pada setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat persentase hasil belajar siswa, peneliti menggunakan lembar observasi dan tes evaluasi akhir pada setiap siklusnya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SD negeri 94 Balla pada tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 18 orang siswa terdiri dari 8 laki-laki dan 10 perempuan. Analisis data dilakukan selama pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I dan siklus II, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar tujuh puluh lima pada siklus I dan sebesar delapan puluh tujuh pada siklus II sebanyak 15 siswa telah mencapai SKBM. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi aktivitas ekonomi di kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, hasil belajar

ABSTRACT

This study examines the application of Role Playing: to improve Learning Outcomes of Economic Activities of Class IV students of UPT SD Negeri 94 Balla. The approach used is a qualitative approach and the type of research is Classroom Action Research (CAR). The implementation of this action is carried out in 2 cycles starting with pre-action activities and each cycle consists of 4 stages which include planning, implementation, observation and reflection. Meanwhile, to determine the percentage level of student learning outcomes, researchers used observation sheets and final evaluations in each cycle. The subjects in this study were fourth grade students of UPT SD Negeri 94 Balla in the 2020/2021 academic year who collected 18 students consisting of 8 boys and 10 girls. Data analysis was carried out during and before data collection. The data analysis technique used is qualitative data analysis techniques. Based on the data obtained during the implementation of the first cycle and second cycle, the students' average score was 75 in the first cycle and 87 in the second cycle, 15 students had achieved SKBM. This shows that student learning outcomes on the material of economic activity in class IV UPT SD Negeri 94 Balla have increased.

Keywords: Role Playing Method, learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, hal ini tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1. Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata pedagogik yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan didunia. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educare*, yakni : membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Dalam bahasa Jawa, pendidikan berarti *panggulawentah* (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, memantangkan perasaan, pikiran, keamuan dan watak, mengubah kepribadian sang anak.

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kemampuan atau potensi serta watak siswa. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang disebabkan interaksi individu dengan lingkungannya (Lefudin, 2017)

Lebih lanjut (Gasong, 2018) bahwa “belajar adalah suatu proses yang terjadi dalam benak yang memungkinkan untuk mengubah perilaku melalui proses latihan, perubahan yang terjadi cenderung langgeng”. Hal ini sejalan dengan (Sudjana, 2010) bahwa belajar bukan menghafal atau bukan pula mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang ((Fathurrohman, 2017)

Menurut S, Nasution dalam (Bahri, 2017) menyatakan bahwa “kurikulum merupakan suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar di bawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajaran”(h. 17). (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun, 2003) Bab 1 Pasal 1 Butir 19 dalam Syahrizal & Sugiarto (2013) menyebutkan “Kurikulum yakni seperangkat rencana pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan

kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu”(h. 112)

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar umumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Proses pembelajaran biasanya *teacher centered* atau terpusat pada guru. Siswa hanya sesekali dibiarkan untuk menemukan konsep atau memecahkan masalah secara individual. Permasalahan seperti di atas ditemukan di UPT SD Negeri 94 Balla.

Materi aktivitas ekonomi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini dikarenakan aktivitas ekonomi berkaitan erat dengan pekerjaan disekeliling siswa. Melalui materi aktivitas ekonomi siswa mampu menganalisis serta memahami berbagai kegiatan aktivitas ekonomi dan pekerjaan apa saja yang sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya serta dapat mengembangkan wawasan sehingga berguna bagi masa depannya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di UPTD SD Negeri 94 Balla tanggal 16 Januari 2021 diperoleh data observasi dan wawancara dengan Guru kelas IV, terungkap bahwa hasil belajar siswa tentang aktivitas ekonomi sebagian besar di sekolah ini masih tergolong rendah utamanya kelas IV. Diperoleh data hasil belajar siswa di UPTD SDN 94 Balla kelas IV yang berjumlah 18 orang siswa, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 10 perempuan. Rata-rata siswa tersebut mendapat nilai kurang dari nilai SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimal) yaitu 75. Dari 20 orang siswa yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 10 orang perempuan, hanya 8 orang yang mencapai standar Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yaitu 75, sedangkan 10 orang siswa belum mencapai standar Standart Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM).

Berdasarkan hasil observasi awal, maka dapat dianalisis rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru mendominasi proses pembelajaran (*teacher center*). Pembelajaran cenderung membosankan, sebab kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, siswa kurang diarahkan untuk bekerja sama dalam kelompok serta hanya mengandalkan kemampuan dalam menghafalkan fakta dan konsep. Sudah sepatasnya metode yang digunakan oleh

guru diubah menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna dimana pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) sehingga dapat mencetak siswa yang aktif, cerdas, tidak bergantung pada guru melainkan pada dirinya sendiri, mampu mengembangkan wawasannya, kritis, mampu menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan bermasyarakat. Melihat fenomena tersebut maka salah satu upaya yang dilakukan oleh calon peneliti untuk mengatasi masalah diatas dengan menerapkan suatu metode pembelajaran dimana siswa dituntun untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Model pembelajaran yang diterapkan bagi siswa kelas IV adalah model pembelajaran yang berorientasi pada kehidupan nyata yang dialami oleh peserta siswa salah satunya adalah model bermain peran. Model pembelajaran bermain peran dapat mendorong siswa mengepresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya. Menurut Nurhasanah (2016) *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang dia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. Bermain Peran memudahkan individu bekerjasama dan menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah sosial.

2.1. Metode pembelajaran bermain peran

2.2.1 Pengertian metode pembelajaran bermain peran

Bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan ajar melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa terhadap suatu tokoh tertentu. Menurut Tarigan bermain peran merupakan penguasaan peran tokoh atau benda di sekitar siswa dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan

pengembangan materi ajar yang dilaksanakan (Kertia. Nyoman, 2019)

Bermain peran merupakan kegiatan yang merangsang siswa untuk berbicara dan melatih kelancaran dengan menggunakan bahasa yang ingin siswa pelajari dalam konteks tertentu dan akan lebih menyenangkan jika kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tema pelajaran .

Menurut Sani (2016) metode *bermain peran* dilakukan dengan cara mengarahkan siswa untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide atau karakter khusus, dimana guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditindak lanjuti dengan diskusi. (Sujana, 2017)

Lebih lanjut Uno menjelaskan bahwa bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana atau media bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman bermain peran adalah suatu metode dalam pembelajaran agar siswa dapat dengan bebas menggambarkan dan mengekspresikan suatu kejadian dengan caranya sendiri melalui peran-peran yang mereka lakukan.

2.2.2 Langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran

Menurut Uno (2008:26) proses *bermain peran* terdiri dari beberapa langkah yaitu:

- 1) Pemanasan (*warming up*)
Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
- 2) Memilih partisipan,
Pemilihan pemain (partisipan) dimana siswa bersama guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan.
- 3) Menyiapkan pengamat (*observer*),
Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat atau penonton. Perlu diperhatikan bahwa pengamat pada tahap ini juga harus terlibat aktif dalam permainan peran dimana siswa yang menjadi

penonton memperhatikan dengan seksama permainan peran yang dilakukan temannya guna sebagai bahan diskusi.

4) Menata panggung,

Hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.

5) Memainkan peran (berdialog),

Permainan peran dimulai atau dipentaskan, setiap siswa memerankan peran yang mereka alami sebelumnya sesuai dengan teks dialog atau skenario tokoh yang mereka perankan

6) Diskusi dan evaluasi,

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

7) Berbagi pengalaman dan kesimpulan,

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema dan permainan peran yang telah mereka lakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah diperoleh dari metode bermain peran (Wunarti, 2013)

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan metode pembelajaran bermain peran

Adapun kelebihan bermain peran menurut (Shoimin, 2017) sebagai berikut:

- 1) Melalui kegiatan ini, anak dapat diajarkan untuk mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) *Bermain peran* merupakan permainan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman anak melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.
- 4) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak.
- 5) Sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir

hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan anak sendiri.

- 8) Dapat membangkitkan kemampuan profesional siswa dan dapat menumbuhkan serta membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Adapun kelemahan bermain peran sebagai berikut:

- 1) Bila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan metode ini untuk suatu unit pelajaran, maka bermain peran tidak akan berhasil.
- 2) Apabila guru tidak memahami langkah pelaksanaan akan mengacaukan berlangsungnya proses pembelajaran karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama.
- 3) Penggunaan waktu yang relatif banyak atau panjang.
- 4) Pengondisian kelas yang ekstra dalam proses pembelajar.
- 5) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa tetapi tidak semua guru memiliki kreativitas yang tinggi.
- 6) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya pembelajaran di sekolah, dengan tujuan untuk mengukur keberhasilan siswa serta keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Menurut Nawawi (2016) menjelaskan bahwa "hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu" (Juliardi, 2015)

Sedangkan menurut (Sudjana, 2010) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat perubahan yang terjadi pada diri seseorang berupa tingkah laku yang lebih baik setelah

melalui suatu proses latihan dan pengalaman langsung.

2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Susanto, 2013) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu, faktor internal dan faktor eksternal :

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi :kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa baik itu ekonomi maupun perhatian orangtua. Begitu pula dengan sekolah, tinggi rendahnya kualitas pengajaran di sekolah dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Dan tak lupa pengaruh dari lingkungan masyarakat siswa itu sendiri.

2.3 Aktivitas Ekonomi

2.3.2 Pengertian Aktivitas Ekonomi

Aktivitas ekonomi adalah merupakan usaha yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan demi kelangsungan hidup. (Kemendikbud, 2014) kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Aktivitas ekonomi merupakan kegiatan yang berlangsung di masyarakat untuk bertahan hidup dengan mendapatkan penghasilan, barang atau jasa dari suatu pekerjaan yang ditekuni. (Umi, 2020)menyatakan bahwa “Aktivitas ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan untuk memenuhi keperluan hidupnya (h,277)

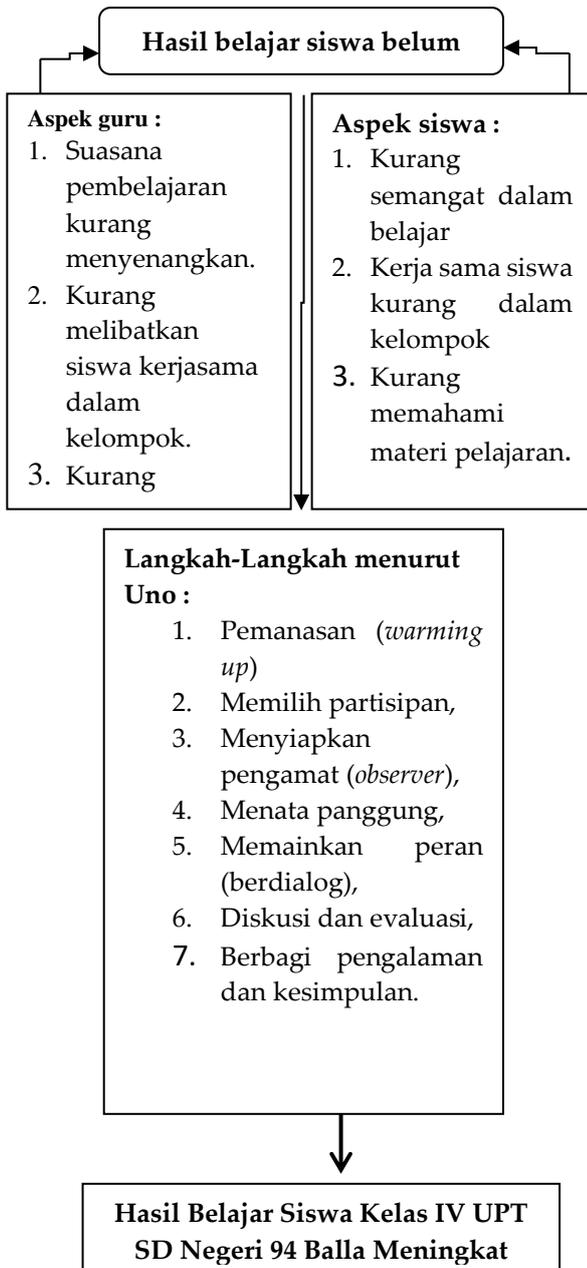
2.4 Kerangka Konsep

Proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antar guru dengan siswa dan sumber belajar

pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa dituntut aktif. Pembelajaran di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses pembelajaran dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan.

Untuk itu, dalam suatu pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran yang tidak hanya berupa transfer pengetahuan dari guru ke siswa tetapi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga bermakna bagi siswa. Dalam hal ini kemungkinan metode yang lebih tepat adalah metode bermain peran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dengan bantuan kelompok, dimana dengan bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya perilaku peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain menemukan sendiri pengetahuannya, menemukan sendiri jati dirinya dan menemukan makna dari apa yang dipelajari dengan menghubungkan materi yang dipelajari tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran bermain peran memudahkan individu bekerjasama dan menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah sosial yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Metode ini akan membuat siswa dapat memahami dan merenungkan hal yang sungguh nyata terjadi, menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai suatu materi dan hasil belajar.



Gambar 2.1 Skema kerangka pikir penilaian.

2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Jika metode bermain peran diterapkan dengan baik maka hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla dapat meningkat”

3 METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang dipilih atau akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Secara spesifik, pendekatan kualitatif adalah sesuatu yang berkaitan dengan aspek kualitas nilai dan makna hanya dapat diungkapkan dan dijelaskan melalui kata-kata.

Menurut Denzin dan Linclon (2017) bahwa “penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dalam jalan melibatkan berbagai metode yang ada” (Anggito, D & Setiawan, 2018)

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model PTK yang dipilih untuk mengungkapkan hasil penelitian sesuai dengan data dan fakta yang diperoleh di kelas. Menurut Kunandar (2016) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan dengan memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

3.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini berusaha memberikan pengalaman siswa terhadap materi aktivitas ekonomi, maka tekanan dalam penelitian ini adalah proses dan hasil belajar. Oleh karena itu beberapa faktor yang diteliti yaitu:

1. Fokus proses

Fokus proses dalam penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran materi aktivitas ekonomi, proses yang dimaksud yaitu aktivitas guru dan aktivitas peserta didik.

2. Fokus hasil

Fokus hasil dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa materi aktivitas ekonomi siswa IV melalui penerapan metode role

playing dengan memberikan percakapan singkat di UPT SD Negeri 94 Balla.

3.3. Setting dan Subjek Penelitian

3.3.1. Waktu penelitian

Proses penelitian yang dilakukan peneliti pada bulan maret tahun 2021.

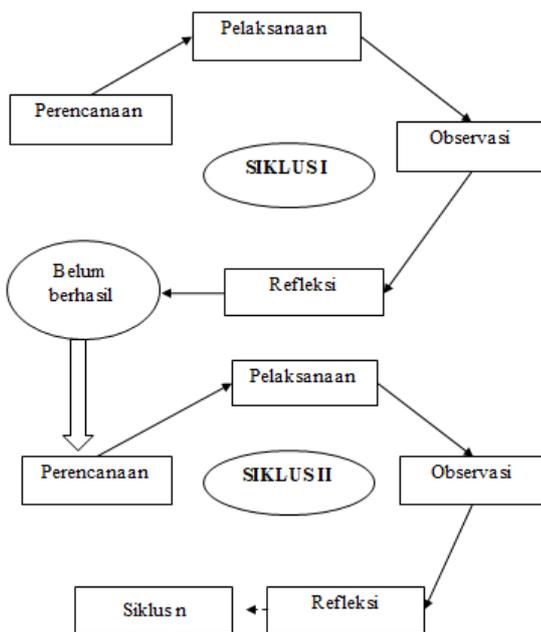
3.3.2. Tempat penelitian

Proses penelitian dilakukan oleh peneliti ini bertempat di kelas IV UPTD SD Negeri 94 Balla Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang, Provinsi Sulawesi Selatan.

3.3.3. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla tahun ajaran 2020/2021. Jumlah siswa yang diteliti adalah 18 orang, laki-laki berjumlah 8 orang dan perempuan berjumlah 10 orang serta 1 guru kelas.

3.4. Prosedur dan Desain Penelitian



Gambar 3.1 Modifikasi Siklus penelitian Tindakan Kelas (Metode Bermain Peran) (Djamarah, S. B., & Zain, 2014)

Pra tindakan

1. Mengadakan konsultasi dengan kepala sekolah dalam hal pelaksanaan penelitian.

2. Melakukan diskusi dengan pihak guru kelas IV untuk memperoleh informasi tentang gambaran bagaimana proses pembelajaran
3. Mengadakan observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas IV

1. Tahap perencanaan

Perencanaan adalah persiapan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menelaah Kurikulum SD kelas IV (empat), menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan dan menyediakan media yang dibutuhkan.
- b. Membuat lembar observasi untuk siswa dan guru (peneliti) selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.
- c. Membuat dialog percakapan dan lembar evaluasi (formatif)

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla akan menggunakan 2 siklus, pada siklus I (pertama) dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dan pada siklus ke II juga diadakan 2 kali pertemuan. Waktu yang digunakan untuk penyajian materi adalah 2 x 35 menit atau 2 jam mata pelajaran. Tahap ini merupakan implementasi pelaksanaan rancangan yang telah disusun (peneliti):

- a. Mengidentifikasi keadaan awal siswa sebelum penelitian.
- b. Menyampaikan tujuan melakukan bermain peran.
- c. Mengelompokkan siswa ke dalam 4 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.
- d. Membagikan dialog percakapan pada tiap-tiap kelompok.
- e. Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rancangan tindakan yang disusun berdasarkan metode bermain peran.
- f. Melakukan pengamatan.
- g. Memantau keaktifan dan kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran berdasarkan pedoman observasi
- h. Melaksanakan evaluasi diakhir pembelajaran

3. Tahap observasi

Tahap observasi adalah mengamati seluruh proses tindakan dan pada saat selesai tindakan. Fokus observasi adalah guru dan siswa. Aktivitas guru dapat diamati mulai tahap pembelajaran, saat pembelajaran, dan akhir pembelajaran. Data aktivitas guru dan siswa diperoleh dengan menggunakan format observasi, pedoman wawancara.

4. Tahap refleksi

Tahap refleksi adalah serangkaian tindakan dalam penelitian yang mencakup kegiatan menganalisis, memahami, menyelesaikan dan menyimpulkan pengamatan. Hasil dari refleksi ini menjadi informasi tentang sesuatu yang terjadi dan yang diperlukan selanjutnya informasi ini dapat menjadikan dasar perencanaan selanjutnya. Untuk keberhasilan dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek guru dan siswa. Tahap ini dilakukan refleksi terhadap proses dan hasil, sebagai berikut :

- a. Refleksi proses yaitu mengimplementasikan perencanaan pembelajaran melalui tiga tahap yaitu tahap awal, inti, dan akhri kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran.
- b. Refleksi hasil yaitu dapat dilihat pada saat pembelajaran dan hasil yang dicapai pada saat melakukan percakapan di kelas, siswa dianggap berhasil jika $\geq 76\%$ siswa kelas V mencapai SKBM dengan nilai 75 ke atas.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa cara yaitu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan teknik pengumpulan data yang berkaitan dengan hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla dengan menerapkan metode bermain peran

1. Observasi

Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara sistematis terhadap gejala yang terlihat pada objek penelitian. Menurut Nana Sudjana observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Alasan peneliti menggunakan teknik observasi sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sesuai dengan apa yang ingin diketahui

oleh peneliti yaitu melihat dan merekam data proses pembelajaran antara guru dan siswa sehingga teknik observasi atau pengamatan ini merupakan teknik yang sangat tepat digunakan.

2. Tes

Margono (2007) mengemukakan, tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi pemberian skor atau angka. Alasan peneliti memilih teknik ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan dalam bentuk angka.

Dalam prosedur pengembangan, peneliti menentukan tujuan tes, membuat pedoman penskoran, alokasi waktu, dan standar kelulusan. Jenis tes yang digunakan yaitu tes tulis subjektif atau essay, dengan jumlah butir soal 5 nomor. Tes dilaksanakan setiap akhir pertemuan.

3. Dokumentasi

Menurut (Sugiyono, 2014), "dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu". Prosedur yang dilaksanakan dalam mengumpulkan data, yakni mengumpulkan data-data keadaan awal hasil belajar dan data proses pembelajaran materi aktivitas ekonomi di kelas. Dokumentasi pada penelitian ini berfungsi untuk memperoleh data sekolah dan identitas siswa. Instrumen yang digunakan peneliti mengumpulkan data saat penelitian dilaksanakan adalah kamera.

3.6. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif yang mencakup tentang analisis proses yaitu aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta analisis hasil belajar siswa dengan menerapkan metode bermain peran. Tujuan analisis data ini adalah untuk merekam dan merangkum data secara akurat dan benar baik dari proses maupun hasil belajar siswa. Teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman terdiri dari 3 tahap kegiatan yaitu: (1)

Mereduksi data, (2) Menyajikan data, (3) menarik kesimpulan dan verifikasi.

- a. Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang diperoleh mulai awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.
- b. Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
- c. Menarik kesimpulan dan verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran data evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan makna-makna yang muncul dari data (Sugiyono, 2014)

2. Indikator keberhasilan

Proses penelitian dikatakan berhasil jika semua langkah metode bermain peran terlaksana mencapai kualifikasi baik (B).

Proses hasil dikatakan meningkat jika minimal 76% siswa dari 20 orang siswa mencapai SKBM yaitu 75

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

Data proses dan hasil analisis secara kualitatif dengan teknik kategorisasi menurut Djamarah dan Zain (2014) dijabarkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Taraf Keberhasilan Proses dan Hasil

Persentase	Nilai	Keterangan
76% - 99%	B	Baik
60% - 75%	C	Cukup
<60%	K	Kurang

Sumber : Diadaptasi dari (Djamarah, S. B., & Zain, 2014)

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mengadakan observasi awal pada bulan Januari 2021 ke UPT SD Negeri 94 Balla dengan maksud melakukan koordinasi dengan kepala sekolah tentang rencana melaksanakan penelitian disekolah tersebut. Setelah melakukan perbincangan dan kepala sekolah memberi izin untuk rencana pelaksanaan penelitian calon peneliti, kepala sekolah kemudian mempersilahkan untuk berkonsultasi dengan guru wali kelas IV. Selanjutnya peneliti mengadakan diskusi mengenai hasil belajar keterampilan berbicara siswa.

Peneliti bersama guru wali kelas IV bermaksud melakukan perbaikan pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar aktivitas ekonomi dengan materi tema 7 indahny keberagaman negeriku kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla. Adapun hal yang telah disepakati adalah melaksanakan pembelajaran dengan materi subtema 3 indahny persatuan negeriku dengan menerapkan metode bermain peran di kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla.

Penelitian ini berlangsung selama II siklus dan di setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yang dimulai pukul 08.00-10-00 WITA, dikarenakan merujuk dari hasil evaluasi akhir yang diberikan pada siklus II menunjukkan proses dan hasil belajar siswa meningkat. Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 18 Maret dan siklus II dilaksanakan pada Jumat 26 Maret 2021.

1. Data Proses Dan Hasil Penelitian Pada Siklus I Dan Siklus II

a. Siklus I

1) Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan pada tanggal 18 Maret 2021, peneliti menyiapkan beberapa hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan dengan menerapkan metode bermain peran pada materi aktivitas ekonomi tema 7 subtema 3 indahny persatuan negeriku pembelajaran 4 di kelas IV UPT

SD Negeri 94 Balla. Peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut :

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pertemuan I dengan materi pokok materi sub tema 3 indahny persatuan negeriku pembelajaran ke4 Menyiapkan media pembelajaran berupa gambar
- b. Menyediakan percakapan yang dibutuhkan untuk siklus I yaitu teks percakapan bermain peran. Teks percakapan dibuat berdasarkan materi pelajaran yang ada di tema 7 subtema 3 pembelajaran ke-4.
- c. Membuat lembar observasi untuk siswa dan guru (peneliti) selama kegiatan berlangsung.
- d. Membuat lembar evaluasi.

2) Pelaksanaan

Pada tahap awal pembelajaran, kegiatan yang dilakukan guru (peneliti) mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mempersilahkan kepada ketua untuk menyiapkan temannya dan berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dengan menyebutkan namanya satu persatu. Setelah kegiatan awal, peneliti melanjutkan pada kegiatan inti dengan menerapkan metode bermain peran..

Kegiatan inti, guru melakukan kegiatan berdasarkan langkah-langkah-langkah metode bermain peran seperti: tahap pemanasan, guru berusaha memperkenalkan permasalahan pada siswa, guru menjelaskan topik tentang aktivitas ekonomi, menyampaikan tujuan yaitu memahami keberagaman kegiatan ekonomi dalam masyarakat, serta menyampaikan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa sesuai dengan tujuan. Pada tahap ini guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami yang ada di dalam buku siswa tematik.

Tahap memilih partisipan, yaitu guru bersama siswa membahas mengenai permainan peran yang akan mereka lakukan, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang. Guru membagikan lembar teks percakapan tentang dokter dan pasien kegiatan ekonomi dibidang

jasa. Guru mengarahkan siswa untuk memilih setiap peran yang ada dalam teks percakapan.

Tahap menyiapkan pengamat, yaitu guru memilih siswa sebagai pengamat dalam permainan peran, dimana siswa ini bertugas mengamati permainan peran yang dilakukan oleh kelompok lain. Guru memilih semua siswa yang tidak bermain peran sebagai pengamat guna dijadikan bahan diskusi setelah permainan peran berlangsung. Guru memberi waktu setiap kelompok menghafal teks percakapannya.

Tahap menata panggung, yaitu guru menyampaikan kepada siswa dimana permainan peran ini akan ditampilkan, guru mrnginformasi bahwa permainan peran akan berlangsung di dalam kelas yang akan disaksikan oleh observer(wali kelas) dan guru (peneliti) dan siswa yang berada didalam kelas.

Tahap memainkan peran atau dialog, yaitusetiap kelompok bergantian maju kedepan kelas untuk memerankan tokoh yang mereka alami sesuai dengan teks percakapan yang mereka perankan. Observer (wali kelas) dan guru (peneliti) mengamati dengan seksama permainan peran ditampilkan.

Tahap diskusi dan evaluasi, yaitu setelah semua kelompok menampilkan permainan perannya masing-masing guru bersama siswa melakukan diskusi mengenai tokoh-tokoh dalam permainan peran yang sudah ditampilkan.

3) Observasi siklus I

Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pada siklus I dan berdasarkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa dalam pelaksanaannya belum mencapai maksimal. Adapun hasil observasi guru yang diamati oleh observer (wali kelas) menunjukkan hal-hal sebagai berikut :

1. Pada tahap pemanasan, yaitu memperkenalkan masalah yang disadari dan pernah di alami siswa, dikatakan baik karena guru menyampaikan inti materi yang akan dipelajari, menjelaskan inti materi dan meminta

siswa menuliskan inti materi yang akan dipelajari.

2. Pada tahap memilih partisipan, yaitu guru membahas karakter dari permainan peran yang akan dilakukan, tahap ini dikatakan baik karena guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, membagikan lembar percakapan yang akan dilakukan dan menjelaskan pembagian karakter sesuai dengan lembar percakapan yang telah mereka pegang masing-masing.
3. Tahap menyiapkan pengamat, tahap dikategorikan cukup, karena guru menyampaikan tugas siswa, memberikan waktu setiap kelompok untuk menghafal teks percakapan mereka. Namun tidak membimbing siswa dalam memerankan karakter.
4. Tahap menata panggung dikatakan kurang karena guru hanya menyampaikan tempat permainan peran akan berlangsung. Namun tidak menjelaskan bagaimana permainan peran ini akan berjalan, dan guru tidak memberi waktu pada setiap kelompok untuk berlatih secara bersama.
5. Tahap memainkan peran dikategorikan baik karena guru mengarahkan kelompok untuk menampilkan perannya dan mengamati permainan peran.
6. Tahap evaluasi dan berdiskusi di kategorikan kurang karena guru hanya menyampaikan karakter tokoh dalam permainan peran. Namun tidak melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai tokoh-tokoh dalam permainan peran sehingga tidak ada diskusi yang berlangsung antara guru dengan siswa, guru juga tidak menjelaskan cara memerankan karakter dalam permainan peran.
7. Tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan dikategorikan cukup karena guru bertanya pada siswa mengenai peran tokoh yang mereka perankan dan membuat kesimpulan bersama.

Maka hasil pengamatan terhadap peneliti selama kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa dari 7 indikator yang direncanakan, 2 indikator mencapai peneliti dengan kualifikasi kurang (K) 3 indikator yang dilaksanakan

peneliti dengan kualifikasi baik (B). Sehingga secara keseluruhan hasil pengamatan terhadap peneliti berdasarkan lembar observasi guru mencapai dengan kategori cukup (C) dengan persentase 67% atau belum mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 76\%$.

Pengamatan terhadap aktivitas guru, pada pertemuan 1 juga terdapat lembar observasi pada siswa berdasarkan langkah-langkah metode bermain peran. Adapun hasil observasi siswa yang diamati menunjukkan hal-hal sebagai berikut

1. Pada tahap pemanasan mengenalkan masalah, dikatakan cukup jumlah persentasenya, karena 8 siswa mendapat nilai baik, 7 siswa mendapat nilai cukup dan 3 siswa mendapat nilai kurang.
2. Pada tahap pemilihan partisipan, dikatakan cukup karena 5 siswa mendapat nilai baik, 9 mendapat nilai cukup dan 4 siswa mendapat nilai kurang.
3. Pada tahap menyiapkan pengamat, dikatakan cukup karena 2 siswa mendapat nilai baik, 11 siswa mendapat nilai cukup dan 5 siswa mendapat nilai kurang.
4. Pada tahap menata panggung dikatakan cukup, karena 3 siswa mendapat nilai baik, 12 siswa mendapat nilai cukup dan 3 siswa mendapat nilai kurang.
5. Pada tahap memainkan peran, dikatakan kurang jumlah persentasenya karena 2 siswa mendapat nilai baik, 6 siswa mendapat nilai cukup dan 10 siswa mendapat nilai kurang.
6. Pada tahap diskusi dan evaluasi, dikatakan cukup jumlah persentasenya karena 4 orang siswa mendapat nilai baik dan 8 siswa mendapat nilai cukup dan 6 siswa mendapat nilai kurang.
7. Pada tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan, dikatakan cukup karena 8 orang siswa mendapatkan nilai baik, 8 orang siswa mendapatkan nilai cukup dan 2 siswa mendapat nilai kurang.

4) Refleksi siklus I

Berdasarkan data tes akhir siklus dan observasi yang telah dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I belum mengalami peningkatan. Adapun hasil refleksi selama pelaksanaan tindakan siklus I

dianalisis dan didiskusikan dengan observer sehingga diperoleh hal-hal sebagai berikut: a) pada tahap pemanasan guru sudah baik dalam melakukan tahap ini untuk kedepannya harus dipertahankan, b) pada tahap memilih partisipan guru cukup baik dalam pembagian kelompok kedepannya harus dipertahankan, c) tahap menyiapkan pengamat, guru harus membimbing siswa dalam memainkan peran, d) tahap menata panggung, guru harus menjelaskan bagaimana permainan peran akan berlangsung, dan memberi waktu kepada setiap kelompok untuk berlatih, e) tahap memainkan peran, guru harus mengarahkan kelompok lain yang belum tampil untuk memperhatikan kelompok yang sedang tampil, f) tahap diskusi dan evaluasi, guru harus menjelaskan cara memerankan tokoh dari setiap karakter yang ada dalam percakapan, g) tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan, guru harus mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai tokoh yang mereka perankan.

Dari hasil tes akhir siklus 1 yang diberikan menunjukkan bahwa dari 18 siswa pada tes hasil belajar nilai rata-rata siswa adalah 72. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah (10 orang) dan tidak tuntas (8 orang). Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada Siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan hanya 10 siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 (SKBM). Sementara 8 siswa lainnya masih di bawah standar.

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pembelajaran siklus I belum tercapai secara optimal. Dengan demikian guru dan observer mengadakan refleksi dengan maksud memperbaiki dan lebih meningkatkan pembelajaran berikutnya. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk melanjutkan ke siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Dengan mengacu pada hasil refleksi dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada Siklus I, maka akan dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada Siklus II dengan harapan hasil belajar siswa akan lebih

meningkat. Peneliti akan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada tindakan sebelumnya dan diharapkan proses tindakan yang dilakukan pada Siklus II dapat meningkatkan hasil belajar aktivitas ekonomi di kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla dengan metode bermain peran. Selanjutnya, tahap perencanaan dilakukan pada hari Jumat 26 Maret 2021. Adapun hal-hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pertemuan II dengan materi pokok materi sub tema 3 indah nya persatuan negeriku
- b) Menyediakan percakapan yang dibutuhkan untuk siklus II yaitu teks percakapan untuk bermain peran.
- c) Membuat lembar observasi untuk siswa dan guru (peneliti) selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.
- d) Membuat lembar evaluasi (formatif).

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II berlangsung pada hari Jumat 26 Maret 2021 mulai pukul 08.00-10.00 WITA dan hadir oleh 18 siswa. Pada pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru sedangkan wali kelas IV bertindak sebagai observer. Materi yang diajarkan disiklus ini (aktivitas ekonomi di bidang perdagangan).

Pada tahap awal pembelajaran, kegiatan yang dilakukan guru (peneliti) mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mempersilahkan kepada ketua untuk menyiapkan temannya dan berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dengan menyebutkan namanya satu persatu. Setelah kegiatan awal, peneliti melanjutkan pada kegiatan inti dengan menerapkan metode bermain peran.

Kegiatan inti, guru melakukan kegiatan berdasarkan langkah-langkah-langkah metode bermain peran seperti: tahap pemanasan, guru berusaha memperkenalkan permasalahan pada siswa, guru menjelaskan topik tentang aktivitas ekonomi, menyampaikan tujuan yaitu memahami keberagaman kegiatan ekonomi dalam masyarakat, serta menyampaikan hasil belajar yang diharapkan

dapat dicapai oleh siswa sesuai dengan tujuan. Pada tahap ini guru mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami yang ada di dalam buku siswa tematik.

Tahap memilih partisipan, yaitu guru bersama siswa membahas mengenai permainan peran yang akan mereka lakukan, guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang. Guru membagikan lembar teks percakapan tentang dokter dan pasien kegiatan ekonomi dibidang jasa. Guru mengarahkan siswa untuk memilih setiap peran yang ada dalam teks percakapan.

Tahap menyiapkan pengamat, yaitu guru memilih siswa sebagai pengamat dalam permainan peran, dimana siswa ini bertugas mengamati permainan peran yang dilakukan oleh kelompok lain. Guru memilih semua siswa yang tidak bermain peran sebagai pengamat guna dijadikan bahan diskusi setelah permainan peran berlangsung. Guru memberi waktu setiap kelompok menghafal teks percakapannya.

Tahap menata panggung, yaitu guru menyampaikan kepada siswa dimana permainan peran ini akan ditampilkan, guru mrnginformasi bahwa permainan peran akan berlangsung di dalam kelas yang akan disaksikan oleh observer(wali kelas) dan guru (peneliti) dan siswa yang berada didalam kelas.

Tahap memainkan peran atau dialog, yaitusetiap kelompok bergantian maju kedepan kelas untuk memerankan tokoh yang mereka dalam sesuai dengan teks percakapan yang mereka perankan. Observer (wali kelas) dan guru (peneliti) mengamati dengan seksama permainan peran ditampilkan.

Tahap diskusi dan evaluasi, yaitu setelah semua kelompok menampilkan permainan perannya masing-masing guru bersama siswa melakukan diskusi mengenai tokoh-tokoh dalam permainan peran yang sudah ditampilkan.

Kegiatan akhir, mereka menyimpulkan pembelajaran sudah dilakukan pada kegiatan inti dari metode bermain peran jadi guru langsung membagikan lembar teks (evaluasi) kepada setiap siswa untuk menguji tingkat pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran siklus I. Pada pelaksanaan teks akhir ini guru mengelilingi setiap meja sehingga semua siswa dapat bekerja secara individu tanpa melihat pekerjaan temannya. Setelah mengerjakan tes, guru mengumpulkan pekerjaan siswa, guru kembali memberi penguatan kepada siswa untuk selalu menjaga kesehatan pada masa pandemic Covid-19. Guru juga menyampaikan pesan moral sekaligus menutup pelajaran.

Hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 3 orang dan jumlah yang tuntas 15 orang dengan presentase. Sehingga ketuntasan hasil tes evaluasi siswa pada siklus II dikualifikasi baik (B).

Data tersebut belum sesuai dengan indicator keberhasilan yakni minimal 76% siswa kelas IV memperoleh 75.

3) Observasi siklus II

Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang trlah disiapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pada siklus II dan berdasarkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa dalam pelaksanaannya sudah ada peningkatan dari siklus I. Adapun hasil observasi guru yang diamati oleh observer menunjukkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pada tahap pemanasan, yaitu guru memperkenalkan masalah yang disadari dan pernah di alami siswa, dikatakan baik karena guru menyampaikan inti materi yang akan dipelajari, menjelaskan inti materi, dan meminta siswa menuliskan inti materi yang akan di pelajari.
- 2) Pada tahap memilih partisipan, yaitu guru mrrmbahas karakter dari permainan peran yang akan dilakukan, tahap ini dikatakan baik karena guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, membagikan lembar percakapan yang akan dilakukan, dan menjelaskan

pembagian karakter sesuai dengan lembar percakapan yang telah mereka pegang masing-masing.

- 3) Tahap menyiapkan pengamat, tahap dikategorikan baik karena guru menyampaikan tugas setiap siswa, memberikan waktu setiap kelompok untuk menghafal tes percakapan mereka. Dan juga membimbing siswa dalam memerankan karakter.
- 4) Tahap menata panggung dikatakan cukup karena guru menjelaskan bagaimana permainan peran ini akan berjalan, dan guru memberi waktu pada setiap kelompok untuk berlatih secara bersama.
- 5) Tahap memainkan peran dikategorikan baik karena guru mengarahkan kelompok untuk menampilkan permainan perannya dan mengamati permainan peran dengan seksama.
- 6) Tahap evaluasi dan berdiskusi dikategorikan cukup karena menyampaikan karakter tokoh dalam permainan peran. Namun tidak bertanya pada siswa mengenai karakter dari setiap tokoh.
- 7) Tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan dikategorikan baik karena guru bertanya pada siswa mengenai tokoh yang mereka perankan, guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai tokoh yang diperankan dan membuat kesimpulan bersama.

Maka hasil pengamatan terhadap peneliti selama kegiatan pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa dari 7 indikator yang direncanakan, 0 indikator yang dicapai peneliti dengan kualifikasi kurang (K), 3 indikator yang dilaksanakan peneliti dengan kualifikasi cukup (C) dan 4 indikator dengan kualifikasi baik (B). Sehingga secara keseluruhan hasil pengamatan terhadap peneliti berdasarkan lembar observasi guru mencapai kategori baik (B) atau sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\leq 76\%$ dengan persentase 75%.

Selain pengamatan terhadap aktivitas guru, pada pertemuan siklus II juga terdapat lembar observasi

pada siswa berdasarkan langkah-langkah metode bermain peran. Adapun hasil observasi siswa yang diamati oleh observer menunjukkan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pada tahap pemanasan mengenalkan masalah, dikatakan baik jumlah persentasenya, karena 9 siswa mendapat nilai baik, 9 siswa mendapat nilai cukup dan 0 siswa mendapat nilai kurang sesuai dengan indikator pemanasan dalam lembar observasi siswa.
- 2) Pada tahap memilih partisipan dikatakan baik karena 12 siswa mendapatkan nilai baik, 6 siswa mendapat nilai cukup dan 0 siswa mendapat nilai kurang sesuai dengan indikator pemilihan partisipan dalam lembar observasi siswa.
- 3) Pada tahap menyiapkan pengamat, dikatakan cukup karena 7 siswa mendapat nilai baik, 11 siswa mendapat nilai cukup dan 0 siswa mendapat nilai kurang sesuai dengan indikator menyiapkan partisipan dalam lembar observasi siswa.
- 4) Pada tahap menata panggung dikatakan baik karena 8 siswa mendapat nilai baik, 10 siswa mendapat nilai cukup dan 0 siswa mendapat nilai kurang sesuai dengan indikator dalam lembar observasi siswa.
- 5) Pada tahap memainkan peran, dikatakan baik jumlah karena 6 siswa mendapat nilai baik, 10 siswa mendapat nilai cukup dan 2 siswa mendapat nilai kurang
- 6) Pada tahap diskusi dan evaluasi, dikatakan baik karena 13 siswa mendapat nilai baik, 4 siswa mendapat nilai cukup dan 1 siswa mendapat nilai kurang sesuai dengan indikator dalam lembar observasi siswa.
- 7) Pada tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan, dikatakan baik karena 11 siswa mendapat nilai baik, 6 siswa mendapat nilai cukup dan 1 siswa mendapat nilai kurang sesuai dengan indikator dalam lembar observasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi tersebut berada pada kategori baik (B). sehingga secara keseluruhan hasil observasi siswa pada pertemuan ini berada pada kualifikasi baik (B). Secara umum pelaksanaan

tindakan sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Semua langkah-langkah bermain peran telah terlaksana dengan baik oleh peneliti karena berada pada kualifikasi baik (B) sesuai yang diharapkan.

4) Refleksi siklus II

Berdasarkan hasil observasi guru dan siswa bahwa proses pelaksanaan tindakan pada siklus II telah menunjukkan peningkatan yang memuaskan jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hasil evaluasi dan observasi pelaksanaan tindakan siklus II telah menunjukkan peningkatan yang maksimal.

Pada tahap ini peneliti bersama guru kelas IV sebagai observer (pengamat) secara kolaborasi mengamati dan mengevaluasi hasil belajar siswa pada akhir pembelajaran maupun dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Hasil keseluruhan kegiatan yang dilakukan pada siklus II sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a) Peneliti telah melaksanakan tugasnya dengan baik pada pembelajaran walaupun masih ada yang masih perlu ditingkatkan/dioptimalkan dalam pelaksanaannya.
- b) Observer melakukan observasi semua kegiatan yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.
- c) Dengan menerapkan metode bermain peran siswa jadi lebih aktif berbicara dan memahami pelajaran dalam proses pembelajaran dikelas.

Hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa dari 18 siswa pada tes hasil nilai belajar rata-rata siswa adalah 87. Siswa yang tuntas dalam proses pembelajaran adalah 15 orang dan tidak tuntas adalah 3 orang. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan hanya 3 orang siswa yang memperoleh nilai dibawah 75 Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM), sementara 15 siswa telah mencapai hasil yang diharapkan.

4.2. Pembahasan

Pada siklus I pembahasan hasil penelitian terdiri atas aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran ke 4 subtema 3 tema 7 indahny keberagaman negeriku dengan menerapkan metode bermain peran pada kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla. Dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas ekonomi dimasyarakat, langkah-langkah pembelajarannya berdasarkan metode bermain peran dalam beberapa langkah yaitu guru melakukan kegiatan berdasarkan langkah-langkah metode bermain peran seperti :

1. Tahap pemanasan, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
2. Tahap memilih partisipan, pilih pemain (partisipan) dimana siswa bersama guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan atau memerankan karakter tersebut.
3. Tahap menyiapkan pengamat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat atau penonton. Perlu diperhatikan bahwa pengamat pada tahap ini harus terlibat aktif dalam permainan peran dimana siswa yang menjadi penonton memperhatikan dengan seksama permainan peran yang dilakukan temannya guna sebagai bahan diskusi.
4. Tahap menata panggung, hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimulai.
5. Tahap memainkan peran permainan peran dimulai atau dipentaskan, setiap siswa memerankan peran yang mereka alami sebelumnya sesuai dengan teks dialog atau scenario tokoh yang mereka perankan.
6. Tahap diskusi dan evaluasi, guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
7. Tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema dan permainan peran yang telah mereka lakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah diperoleh dari metode bermain peran.

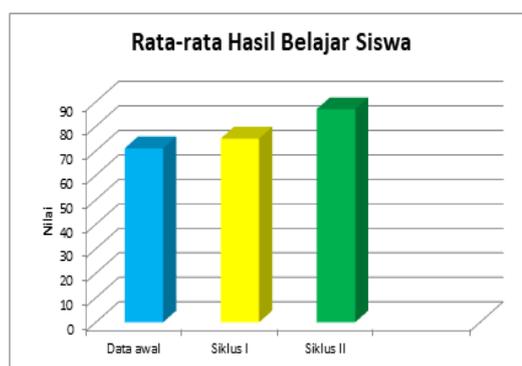
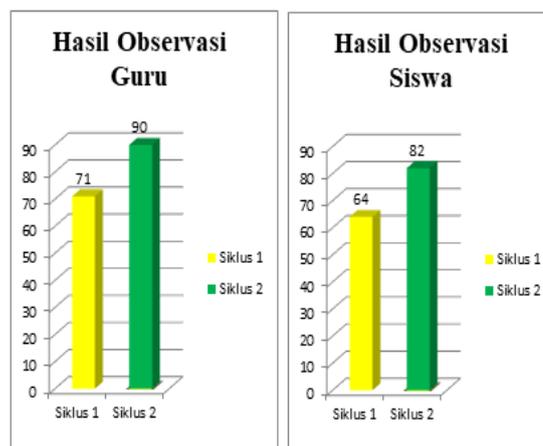
Hasil evaluasi siswa pada siklus I terdapat 10 orang yang mencapai SKBM atau 61% dengan rata-rata kelas 75. Persentase ketuntasan tersebut dikategorikan cukup karena itu peneliti berasumsi bahwa tindakan pembelajaran dalam siklus I dianggap belum berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, maka dari itu dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II proses pelaksanaan metode bermain peran berjalan dengan baik, hal ini dikarenakan siswa sudah terbiasa sebelumnya dengan metode bermain peran. Peneliti menjelaskan kegiatan ekonomi yang terjadi dimasyarakat dalam bidang perdagangan, siswa sudah terlihat aktif dan berpartisipasi selama proses belajar mengajar berlangsung. . Peneliti dan guru kelas IV mengamati bahwa siswa sudah mampu mengungkapkan pikirannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Huda (2015) bahwa bermain peran berfungsi untuk, 1) mengeksplorasi perasaan siswa, 2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi atau cara pandang siswa, 3) mengembangkan *skill* pemecahan masalah dan tingkah laku, dan 4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

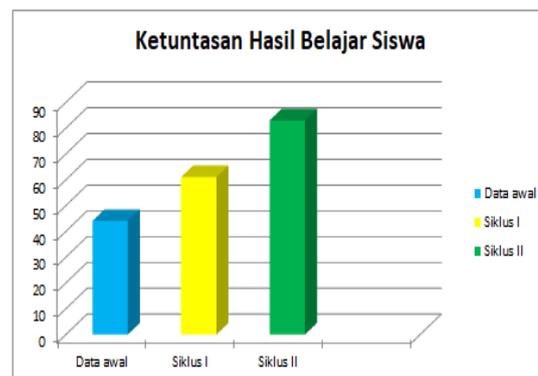
Pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II tidak hanya memberi perubahan pada diri siswa, guru, motivasi dan aktivitas belajar, serta suasana pembelajaran namun juga pada hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes akhir siklus selalu mengalami peningkatan di tiap siklusnya, pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai 61% hingga pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai 83,33% dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 76% ke atas. Perubahan proses pembelajaran yang terjadi di tiap siklusnya dapat dilihat pada grafik hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa di bawah ini:

5 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta mengacu pada rumusan masalah sebelumnya maka dapat kesimpulan bahwa, pelaksanaan penelitian



Gambar 4. 2 Grafik Rata-Rata Hasil Belajar Siswa



Gambar 4.3 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar tindakan kelas dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan proses belajar keterampilan berbicara siswa siswa kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla dengan data yang diperoleh dari aktivitas guru dan siswa setiap pertemuan (siklus).

Pada siklus I sebanyak 11 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan minimal dengan kualifikasi cukup (C), Kemudian dilanjutkan ke siklus II sebanyak 15 siswa memperoleh nilai ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar aktivitas ekonomi siswa kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla mengalami peningkatan. Sehingga kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar aktivitas ekonomi siswa kelas IV UPT SD Negeri 94 Balla.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, D & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CVJejak.
- Bahri, S. (2017). *Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya*. Dosen Fakultas Tarbiah IAIN Ar-Raniry.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Djamarah, S. B., & Zain, A. 2014. Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2017). *Fathurrohman, M. 2017. Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca. Penerbit Garudhawaca.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Juliardi, B. (2015). Juliardi, Budi. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*. Vol. 2 (2): 120. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, Vol. 2 (2), 120.
- Kemendikbud. (2014). *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kertia, Nyoman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2, 25–29.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Ramaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sujana, W. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 75-81.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Umi, C. (2020). *Arif Cerdas untuk Sekolah Dasar Kelas 4*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Wunarti. (2013). Penerapan Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II. *Skripsi Universitas TanjungPura Pontianak*.