

**METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

JURNAL

Oleh

**DITA TRICANDRIA NINGSIH
MUGIADI
HERMAN TARIGAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2014**

ABSTRAK

METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Oleh

Dita Tricandria Ningsih *)

Mugiadi **)

Herman Tarigan *)**

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan menerapkan metode *role playing*. Metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan setiap siklusnya, yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan non tes dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, *role playing*.

Keterangan :

- *) Penulis (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- ***) Pembimbing I (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)
- ****) Pembimbing II (PGSD UPP Metro FKIP UNILA Jln. Budi Utomo No. 4 Metro Selatan, Kota Metro)

ABSTRACT

ROLE PLAYING METHOD TO INCREASE THE ACTIVITY AND LEARNING RESULT

By

Dita Tricandria Ningsih *)

Mugiadi **)

Herman Tarigan *)**

The aims of research were to increase activity and learning result by implementing role playing method. The method of research was classroom action research that consist of plans, actions, observation, and reflection. The technique of data collection used non test and test. The technique of data analysis used qualitative and quantitative analysis. The results of research showed that implementation of role playing method for thematics learning can improve activity and learning result of student.

Keywords: activity, learning result, role playing.

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul : METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR

Nama Mahasiswa : Dita Tricandria Ningsih

Nomor Pokok Mahasiswa : 1013053108

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, Juni 2014
Peneliti,

Dita Tricandria Ningsih
NPM 1013053108

MENGESAHKAN,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Mugiadi, M. Pd
NIP 19520511 197207 1 001

Drs. Herman Tarigan, M. Pd
NIP 19601231 198803 1 018

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan utama dalam pengembangan sumber daya manusia dan masyarakat suatu bangsa. Untuk itu, pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyebutkan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Depdiknas (2008: 3).

Pengembangan kurikulum menjadi amat penting sejalan dengan kontinuitas kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya serta perubahan masyarakat. Kurikulum dibuat untuk memperlancar proses kegiatan belajar – mengajar di sekolah dengan tujuan memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Kemendikbud (2013: 210) menyatakan bahwa kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran (tematik terpadu), dan proses mendapatkan dan mengumpulkan informasi dilakukan dengan penilaian otentik.

Menurut Kemendikbud (2013: 207) Pendekatan *scientific* dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Proses pembelajaran dengan berbasis pendekatan ilmiah harus dipandu dengan kaidah - kaidah pendekatan ilmiah. Pendekatan ini dirancang melalui mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan. Menurut Prastowo (2013: 125) pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Penilaian merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Menurut Komalasari (2011: 145) penilaian merupakan kegiatan mengumpulkan informasi sebagai bukti untuk dijadikan dasar menetapkan terjadinya perubahan dan derajat perubahan yang telah dicapai sebagai hasil belajar siswa. Kondisi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 diharapkan dapat mengarahkan siswa agar mampu memecahkan suatu masalah yang ada dengan kemampuan yang dimiliki, sehingga akan terwujud kondisi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar dengan memaknai apa yang dipelajarinya.

Berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan guru kelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat, permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran tematik terpadu diantaranya, kegiatan pembelajaran kurang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, sehingga dalam membangun pengetahuan siswa belum optimal. Guru belum maksimal dalam mengolah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, sehingga menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses

pembelajaran. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidakpahaminya siswa terhadap materi. Masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal, ada 20 dari 36 siswa yang belum mencapai nilai dengan kategori baik atau memperoleh nilai minimal ≥ 75 .

Untuk mengatasi berbagai temuan di atas, diperlukan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu diharapkan menerapkan metode pembelajaran bermain peran untuk para siswa. Menurut Amri (20013 : 29) metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari. Menurut Zain (2006 : 115) langkah – langkah penggunaan metode bermain peran adalah persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran tematik SD Muhammadiyah Metro Pusat di kelas IV Daud

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Tarigan (2011 : 103) Penelitian tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus, di mana siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat dengan jumlah siswa 36 orang, terdiri dari 27 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

Pengumpulan data dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan. Data diperoleh melalui teknik non tes dan tes dengan menggunakan soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa serta lembar observasi untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dan kinerja guru. Kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan rata-rata motivasi siswa dengan kategori baik tiap siklusnya serta adanya peningkatan hasil belajar setiap siklusnya dan siswa dianggap tuntas belajar apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah mencapai nilai dengan kategori baik atau memperoleh nilai minimal ≥ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Muhammadiyah Metro didirikan pada tahun 1968. Berada di Pusat Kota Metro, tepatnya berada tepat di depan Polres Kota Metro di Jl. Kh. Ahmad Dahlan No.1 Kelurahan Imopuro Kecamatan Metro Pusat Kota Metro. SD Muhammadiyah Metro memiliki beberapa bangunan yaitu 44 ruangan, yang terdiri dari 20 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang kantor dan TU, 14 ruang toilet, 1 ruang guru, 1 ruang BP/BK, 1 ruang UKS, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang laboratorium komputer, 1 ruang laboratorium IPA, 1 laboratorium E-Learning, dan 1 ruang gudang.

Guru SD Muhammadiyah Metro berjumlah 46 orang. Para guru selain ditugaskan sebagai tenaga pengajar juga diberikan tugas dan tanggung jawab tambahan, misalnya sebagai kepala sekolah, bendahara, pustakawan, dan pembina pramuka. Pendidikan formal guru SD Muhammadiyah Metro adalah Strata Satu (S1) berjumlah 43 orang, Diploma Tiga (D3) berjumlah 1 orang, Diploma Dua (D2) berjumlah 1 orang, dan SLTA berjumlah 1 orang. Guru yang sudah tersertifikasi sebagai guru profesional sebanyak 7 orang.

Sebelum melaksanakan pembelajaran siklus I dan siklus II dengan menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran tematik di kelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat. Peneliti bersama guru kelas melakukan persiapan, yaitu: menganalisis kurikulum untuk membahas kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan diajarkan dengan menerapkan metode *role playing* serta mempersiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan.

Penelitian siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari senin, 10 maret 2014 pada pukul 07.15 sampai 12.15 WIB. Di pertemuan ini mempelajari tema indahny negeriku subtema indahny peninggalan sejarah pembelajaran pertama. Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari selasa, 11 maret 2014 pada pukul 7.15 – 12.15 WIB. Di pertemuan kedua mempelajari tema indahny negeriku subtema indahny peninggalan sejarah mempelajari pembelajaran kedua. Penelitian siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari rabu , 13 maret 2014 pada pukul 07.15 – 12.15 WIB. Di pertemuan ini mempelajari tema indahny negeriku subtema indahny peninggalan sejarah mempelajari pembelajaran ketiga. Siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 15 maret 2014 pada pukul 7.15 – 12.15 WIB. mempelajari tema indahny negeriku subtema indahny peninggalan sejarah mempelajari pembelajaran keempat.

Peneliti melakukan rekapitulasi terhadap kinerja guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus II antara lain sebagai berikut.

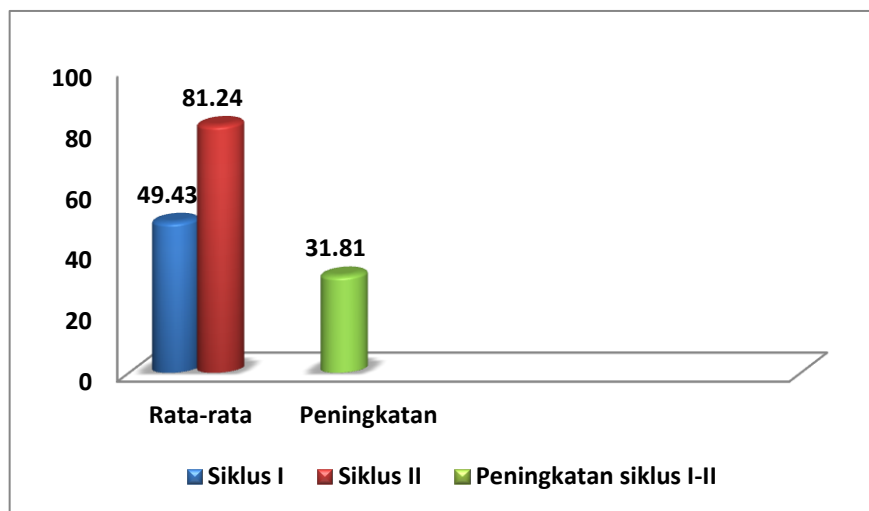
Tabel 1. Rekapitulasi Kinerja Guru dalam Pembelajaran.

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Nilai Perpertemuan	39,77	59,09	79,54	82,95
2	Rata-rata	49,43		81,24	
3	Kriteria	Cukup		Amat Baik	
4	Peningkatan	31,81			

Sumber: Hasil Perhitungan

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh keterangan bahwa pada siklus I pertemuan 1 kinerja guru memperoleh nilai 39,77 dengan kategori cukup kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 59,09 dengan kategori cukup. Kinerja guru pada siklus II kembali mengalami peningkatan, pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 70,54 dengan kategori baik dan kembali meningkat pada siklus II pertemuan 2 menjadi 82,95 dengan kategori amat baik. Nilai rata-rata kinerja guru pada tiap siklus juga mengalami peningkatan, pada siklus I nilai kinerja guru mencapai 49,43 dengan kategori cukup, kemudian rata-rata nilai kinerja guru pada siklus II meningkat 31,81 sehingga pada siklus II rata-rata nilai kinerja guru menjadi 81,24 dengan kategori amat baik.

Untuk melihat lebih jelas terjadinya peningkatan kinerja guru dalam proses pembelajaran, maka peneliti menyajikan gambar diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Kinerja Guru Setiap Siklus

Berdasarkan gambar diagram di atas, adanya peningkatan kinerja guru dalam proses pembelajaran karena guru telah melakukan perbaikan proses pembelajaran. Guru memberikan stimulasi melalui metode yang dipakai agar siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga indikator yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai aktivitas Siswa Setiap Siklus.

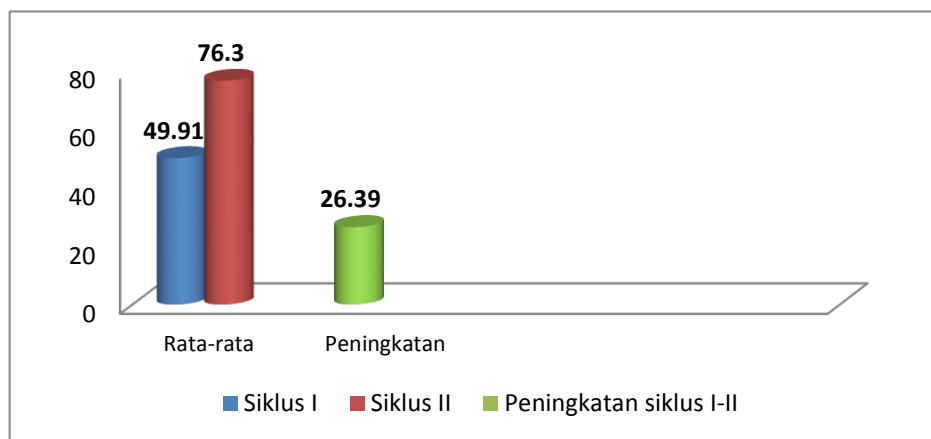
No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Nilai Perpertemuan	44,79	55,03	68,40	84,20
2	Rata-rata Motivasi	49,91		76,3	
3	Peningkatan	26,39			

Sumber: Hasil Perhitungan

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh keterangan pada siklus I pertemuan 1 aktivitas siswa memperoleh nilai 44,79 dengan kategori cukup kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 55,03 dengan kategori cukup. Aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan, pada siklus II pertemuan 1

meningkat menjadi 68,40 dengan kategori baik dan kembali meningkat pada siklus II pertemuan 2 menjadi 84,20 dengan kategori amat baik. Nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I sebesar 49,91 dengan kategori cukup, pada siklus II sebesar 76,3 dengan kategori amat baik. Peningkatan yang terjadi dari siklus I sampai siklus II sebesar 26,39. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketercapaian aktivitas siswa sudah mencapai target yang ditentukan yakni mencapai kategori baik dan tercapai pada siklus II.

Untuk melihat lebih jelas terjadinya peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, maka peneliti menyajikan gambar diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Aktivitas Siswa Setiap Siklus.

Berdasarkan gambar diagram di atas, terlihat bahwa aktivitas siswa meningkat karena guru dapat memberikan aktivitas yang menyebabkan siswa memiliki minat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Syah (2002: 113) belajar adalah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Melalui metode *role playing* (bermain peran), siswa dapat aktif mengembangkan kemampuan berbicara dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari siswa.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Setiap Siklus.

No	Keterangan	Hasil Belajar Siswa	
		Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	70,64	82,75
2	Kategori	Baik	Amat Baik
3	Peningkatan Nilai Rata-rata	14,68	
4	Ketuntasan Belajar Siswa	47%	92%
5	Peningkatan	45%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata yang dicapai sebesar 70,64 dengan kategori baik dan pada siklus II nilai rata-rata yang dicapai

sebesar 82,75 dengan kategori amat baik. Sehingga peningkatan siklus I ke siklus II adalah 14,68. Ketuntasan belajar siswa juga meningkat di siklus I ketuntasan belajar 47% (17 siswa). Selanjutnya ada peningkatan sebanyak 45% sehingga siklus II ketuntasan belajar menjadi 92% (33 siswa).

Berdasarkan data-data yang telah diuraikan diatas, diperoleh keterangan bahwa indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan telah tercapai, yaitu terjadi peningkatan aktivitas siswa setiap siklusnya dengan kategori baik dan adanya peningkatan hasil belajar setiap siklusnya, yaitu siswa dianggap tuntas belajar apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa telah mencapai nilai dengan kategori baik atau memperoleh nilai minimal ≥ 75 . Dengan demikian, penelitian pada siswa kelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014 ini selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas melalui penerapan metode *role playing* pada siswa kelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 49,91 dan siklus II 76,30. Nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I 70,64 dan siklus II 82,75.

SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas melalui penerapan metode *role playing* pada siswa kelas IV Daud SD Muhammadiyah Metro Pusat disarankan kepada siswa untuk selalu aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat memahami materi pembelajaran dan hasil belajar dapat meningkat. Guru diharapkan lebih kreatif menggunakan media LKS dengan menerapkan metode *role playing* yang berkualitas, memperbaiki kekurangan-kekurangan penyusunan LKS dan penerapan metode pembelajaran yang dipilih. Disarankan agar sekolah dapat menyediakan atau melengkapi fasilitas sarana dan prasarana yang diperlukan supaya proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sehingga hasil belajar dapat meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Depdiknas. 2008. *Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Jakarta: Dikti.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud Republik Indonesia.

Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Aditama.

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.

Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Belajar*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.

Tarigan, Herman. 2011. *Jurnal Pendidikan Progresif*. Lampung: Unit Database dan Publikasi Ilmiah FKIP Unila.

Zain, Aswan, dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.