

Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali

Nurhidaya, dan Arif Firmansyah, Hasdin

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Permasalahan pokok penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV pada pokok bahasan jual beli SDN Fatufia kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pokok bahasan jual beli berdasarkan pengalaman melalui metode bermain peran pada siswa kelas IV di SDN Fatufia. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Fatufia, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Model penelitian ini mengacu pada modifikasi spiral yang dicantumkan Kemmis dan Mc Taggart dalam Dahlia (2012:29). Hasil dari pelaksanaan tindakan di kelas, menunjukkan bahwa melalui metode bermain peran pada pokok bahasan jual beli dapat ditingkatkan. Hal ini disimpulkan berdasar pada hasil tes siklus I siswa tuntas individu sebanyak 20 dari 28 siswa dengan rata-rata nilai 62,68 dan ketuntasan klasikal 71,43%, dan pada hasil tes siklus II, siswa yang tuntas individu sebanyak 25 siswa dari 28 siswa dengan nilai rata-rata 74,28 dan ketuntasan klasikal 89,28%. Dan pada hasil observasi kegiatan guru dan siswa dalam kegiatan belajar siklus I kategori cukup (C) dan siklus II dalam kategori sangat baik (A). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran dalam pokok bahasan jual beli pada siswa kelas IV di SDN Fatufia dapat ditingkatkan.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran dan Hasil Belajar Siswa

I. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan Pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa agar mereka mempelajari sesuatu yang menarik minat mereka. Oleh karena itu, sistem pendidikan dewasa ini memusatkan tujuan dan proses pendidikan pada faktor anak dan dapat menunjang kebebasan minat dan kebutuhan. Hal ini yang membuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang diajarkan di sekolah dasar harus didasarkan pada kebutuhan dan minat anak tentang lingkungan masyarakatnya di mana dia hidup.

Pada dasarnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial wajib dan harus diajarkan dengan penuh rasa tanggung jawab kepada siswa, karena sangat erat

hubungannya dengan manusia dan alam sekitarnya di mana manusia hidup dan melakukan aktivitas-aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini yang membuat peranan guru bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing dan sekaligus sebagai administrator. Pribadi guru sebagai satu kesatuan turut menentukan hasil pembelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, komponen situasi mengajar, metode penyampaian yang tepat dan media yang digunakan turut menentukan hasil pembelajaran.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, bahwa pembelajaran akan berhasil bila mempertimbangkan banyak komponen mengajar yang saling kait mengkait satu sama lain. Komponen-komponen itu dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu: pertama, guru, kedua, materi pelajaran, dan ketiga, siswa. Interaksi antara ketiga komponen utama itu melibatkan sarana dan prasarana, metode, media dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Guru hendaknya mempersiapkan media sebelum kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Dalam mempersiapkan metode, model dan media, guru harus mampu memilih metode yang tepat agar sesuai dengan materi, media, tujuan dan alat evaluasi. Dengan media yang selektif, situasi belajar menjadi kondusif sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Faktor keaktifan siswa sebagai subyek belajar sangat menentukan, terutama yang mengarah pada pengembangan potensi pribadi siswa sebagai subyek belajar. Ini berarti, siswa yang aktif untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai.

Berdasarkan hasil observasi, guru jarang menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkannya, sehingga minat dan motivasi belajar siswa rendah akibatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi tentang jual beli belum tercapai secara optimal. Ini terbukti dengan rendahnya nilai rata-rata pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS yaitu 60,23 pada tahun ajaran 2012/2013 sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu 60.

Artikel ini mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan jual beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali.

Pengertian Metode

Menurut Wina Senjaya (2013:57) Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika strategi pembelajaran masih bersifat konseptual maka metode pembelajaran sudah bersifat praktis untuk diterapkan. Dengan kata lain, strategi merupakan sebuah rencana yang akan dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan (*a plan of operation achieving something*) sedangkan metode adalah sebuah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (*a way in achieving something*). Dalam sebuah model atau strategi pembelajaran dapat diterapkan lebih dari satu metode pembelajaran. Dengan demikian, cakupan metode pembelajaran lebih kecil dari pada strategi atau model pembelajaran. Sebagai contoh, model pembelajaran cooperative learning dapat menggunakan metode *Student Times Achievement Divisions* (STAD), *Teams-Games-Tournament* (TGT), *Team Accelerated Intruction* (TAI), *Cooperative Integrated Reading and Compisition* (CIRC), *Jigsaw* dan *Learning Together*.

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan metode mengajar tidaklah sama untuk setiap mata pelajaran, metode mengajar harus sesuai dengan kondisi yang ada. Penggunaan metode yang tidak tepat dalam proses belajar mengajar akan menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar atau dapat menyebabkan siswa menjadi pelajar yang pasif, sehingga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Pengertian Metode Bermain Peran

Peran bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Menurut Gange (*dalam* Sumiati, 2008:51) bermain peran adalah suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Menurut Blatner (2000: 77) Bermain peran adalah sebuah metode untuk mengeksplorasi hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang kompleks.

Pada kegiatan yang dilakukan dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengetahui situasi yang diperankan. Semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemainnya, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada saat menganalisa dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.

Menurut Hamzah (2008: 28) melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah.

Penerapan Metode Bermain Peran

Menurut Endang Mulyatiningsih (2013:251), penerapan metode bermain peran sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang dicapai
2. Guru memberikan skenario untuk dipelajari
3. Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario.
4. Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran di depan peserta didik lainnya.
5. Peserta didik yang tidak bermain peran bertugas mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh.
6. Peserta didik merefleksikan kegiatan bersama-sama.

Langkah-Langkah Penggunaan Metode Bermain Peran

Menurut Hamzah (2008: 26-28) prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu pemanasan, memilih pemain, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, dan berbagi pengalaman dan kesimpulan..

Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Hamzah (2008: 26-28) menguraikan kelebihan metode bermain peran meliputi:

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
4. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri

Adapun kelemahan metode bermain peran diantaranya adalah:

1. Memerlukan waktu yang relatif panjang.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan role playing dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini

Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah target yang telah ditetapkan untuk dicapai dalam suatu kegiatan atau suatu proses. Menurut Suprijono (2009: 5-6) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan.

Menurut Purwanto (1998: 23) hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai, dikerjakan, dilakukan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa dalam mata pelajaran, baik kualitas maupun jumlah pelajaran siswa selama periode yang diberikan yang diukur dengan menggunakan tes yang telah distandarisasikan. Dalam kaitannya dengan hasil belajar, hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai dari proses belajar yang dapat diketahui dari capaian ketika mengerjakan serangkaian tes hasil belajar.

Menurut Aunurrahman (2009: 35) belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar siswa di sekolah, pada umumnya dinyatakan dengan nilai-nilai berupa angka-angka, hal ini didukung oleh pendapat Hasibuan (1994:28) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor, yang diperoleh dari hasil teks atau final mengenai jumlah tertentu, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil yang dicapai setelah seseorang melakukan kegiatan langsung dengan menggunakan teks.

Demikian pula pendapat yang dikemukakan oleh Pramono Ahmadi dalam Sutarto (1987:09) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor (nilai) yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di sekolah pada umumnya dinyatakan dengan nilai-nilai berupa angka-angka. Sebaliknya, Usman dan Setiawati (1993:08) berpendapat bahwa hasil belajar dijadikan tolak ukur dalam menyatakan suatu keberhasilan dapat dinyatakan berdasarkan ketentuan kurikulum yang digunakan, yakni: (a) daya serap terhadap pelajaran diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok. (b) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai siswa baik secara individu maupun klasikal.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (1991;137), bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi dua faktor yaitu faktor intern dan faktor eksternal. Faktor intern berasal dari diri siswa seperti faktor jasmania dan psikologis. Adapun faktor eksternal, yang berada dari luar diri siswa meliputi faktor lingkungan sosial, lingkungan budaya, lingkungan fisik, dan lingkungan spritual.

Dilihat dari beberapa faktor yang mempengaruhi pada hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa faktor lingkungan sosial merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran dengan hasil akhir yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali pada mata pelajaran IPS khususnya pokok bahasan jual beli melalui penggunaan metode bermain peran. Model penelitian tindakan kelas yang diadopsi adalah model siklus Kemmis Mc. Taggart dengan empat tahapan kegiatan meliputi 1) perencanaan; 2) Pelaksanaan Tindakan; 3) Observasi dan 4) Refleksi. (dahlia, 2012: 92)

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini melibatkan 28 siswa di kelas IV SDN Fatufia Kec. Bahodopi Kabupaten Morowali tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti melibatkan satu orang observer untuk membantu proses pembelajaran.

Data dan teknik analisis data

Data dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa kemampuan siswa menyelesaikan soal pada mata pelajaran IPS dengan teknik pengumpulan datanya melalui hasil tugas siswa pada tes awal dan tes akhir. Adapun data kualitatif pada penelitian ini merupakan aktifitas guru dan siswa dengan teknik pengumpulan datanya melalui lembar observasi aktifitas guru dan lembar aktifitas siswa serta data tentang kesulitan pembelajaran.

Data yang berhasil dihimpun selanjutnya dianalisa secara deskriptif dengan presentasi daya serap individu (DSI) dengan nilai patokan $\geq 65\%$ dan ketuntasan belajar klasikal (KBK) dengan presentasi klasikal yang ditetapkan untuk dapat dicapai minimal $\geq 70\%$.

Data yang dihasilkan dari aktivitas siswa dan guru dianalisis dengan analisis kualitatif dengan mengacu pada model Miles dan Huberman *dalam* Muchlis (2010: 91) yang meliputi reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Selanjutnya data dianalisis dalam bentuk persentase (Depdiknas, 2005: 37).

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan dengan tercapainya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Fatufia Kec. Bahodopi dalam mata pelajaran IPS dengan ketercapaian daya serap individu minimal 65% dan ketuntasan klasikal 70%, serta hasil observasi aktifitas siswa dan guru berada dalam kategori baik dan sangat baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan pratindakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Dari pelaksanaan pra tindakan melalui pemberian tes awal pada pelajaran IPS di kelas IV diperoleh skor rata-rata 41,43 dengan presentase ketuntasan klasikal 32,14%. Secara nominal kuantitas siswa yang tuntas belajar baru 9 siswa dengan capaian minimal daya serap individu 15% dari keseluruhan siswa yang ada.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Fatufia, data hasil observasi menunjukkan bahwa aktifitas murid dan guru berada dalam kategori baik. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menyimak penjelasan guru, meski masih ada siswa yang sibuk dengan aktivitas diluar pembelajaran. Menurut data yang diperoleh 24 siswa menyimak penjelasan guru dengan baik. Sedangkan sisanya yaitu 4 siswa masih sibuk dengan kegiatan di luar pembelajaran. Dalam aspek memberi tanggapan terhadap penampilan temannya, siswa terlihat canggung dan malu-malu.

Dalam siklus I ini hanya ada 7 siswa yang berani memberikan tanggapannya terhadap penampilan temannya. Sedangkan sisanya, 21 siswa tidak berani mengungkapkan tanggapannya. Kebanyakan siswa belum terbiasa berbicara didepan kelas. Dari aspek kemampuan menyimak siswa dalam proses pembelajaran IPS siklus I siswa yang mampu menyimak dengan baik sebanyak 20 siswa atau 71% dari jumlah siswa yang ada, dan sisanya 8 siswa atau 29% sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Data juga menunjukkan dalam aspek keaktifan siswa dalam pembelajaran, siswa yang mampu mengikuti pembelajaran dengan aktif sebanyak 17 siswa atau 61% dari jumlah siswa yang ada. sedangkan sisanya 11 siswa atau 39% hanya terlihat pasif.

Adapun aktifitas guru pada siklus I, data menunjukkan capaian untuk aktifitas guru sebesar 82% dengan 14 indikator dilaksanakan dengan baik dan masih ada 3 indikator (18%) belum diimplementasikan dengan baik.

Adapun hasil tes yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dengan capaian rata-rata hasil belajar siswa 62,68. Data juga menunjukkan terdapat 21 siswa yang mencapai ketuntasan secara individu sedangkan 7 siswa lainnya belum mencapai nilai minimal ketuntasan secara individu. Olehnya setelah dianalisa maka presentase ketuntasan klasikal baru mencapai 71,43%. Deskripsi analisa tes hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Analisis Tes Hasil Belajar Siklus I

No	Aspek perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	80
2	Skor terendah	35
3	Jumlah Siswa	28
4	Banyaknya siswa yang tuntas	21
5	Presentase ketuntasan klasikal	71,43
6	Nilai rata-rata hasil belajar siswa	62,68

Sumber : Hasil analisis data

Setelah dilakukan refleksi dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 harapan ketuntasan belum dapat dicapai olehnya pelaksanaan tindakan disimpulkan belum berhasil dengan beberapa asumsi di antaranya terjadinya kelemahan-kelemahan yang perlu diperbaiki guru dan siswa dengan merujuk pada indikator-indikator aktifitas

selama pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut di atas menunjukkan perlu dilakukan tindakan pada siklus berikut (siklus II).

Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Data hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan sebagian besar siswa telah menyimak penjelasan guru, meski masih ada siswa yang sibuk dengan aktivitas diluar pembelajaran. Menurut data yang diperoleh 26 siswa atau 92,86% dari jumlah siswa menyimak penjelasan guru dengan baik. Sedangkan sisanya yaitu 2 siswa atau 7,14% dari jumlah siswa masih sibuk dengan kegiatan diluar pembelajaran. Dalam menyampaikan pendapat, tercatat ada 24 siswa atau 85,7% sedangkan siswa yang belum berani mengungkapkan pendapatnya sebanyak 4 siswa atau 14,3%. Meski pendapat yang disampaikan oleh siswa hampir beragam, namun ini merupakan sebuah kemajuan. Siswa mulai berani mengungkapkan pendapatnya didepan kelas dan ini merupakan sebuah kemajuan bagi pembelajaran siswa. Kerjasama dalam kelompok terlihat ketika siswa berdiskusi dalam mengomentari penampilan pemeran, dan terlihat ketika siswa yang mendapatkan peran mampu menguasai tokoh yang diperankannya dengan baik. Dari ketiga observer, dapat disimpulkan bahwa dalam aspek ini seluruh siswa mampu melakukan kerja sama. Keterampilan menyimak merupakan hal penting dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran IPS siklus II siswa yang mampu menyimak dengan baik sebanyak 27 siswa atau 96,43% dari jumlah siswa yang ada, dan sisanya 1 siswa atau 3,57% sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Menurut data yang diperoleh dari observer, dalam aspek ini siswa yang mampu mengikuti pembelajaran dengan aktif sebanyak 27 siswa atau 96,43% dari jumlah siswa yang ada. sedangkan sisanya 1 siswa atau 3,57% hanya terlihat pasif. Ini terjadi peningkatan dari hasil siklus I

Untuk aktifitas guru siklus II dari seluruh indikator aktifitas guru 16 indikator telah dilaksanakan oleh guru dengan baik sehingga aktifitas guru berada dalam kategori sangat baik dengan presentase 94,12%. Data juga menunjukkan masih ada 1 indikator yang belum dilaksanakan oleh guru secara optimal.

Dengan capaian aktifitas siswa dan aktifitas guru sebagaimana di atas, maka dapat disimpulkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran

dalam pelaksanaan penelitian tindakan ini telah mencapai kategori sangat baik pada siklus II, olehnya pencapaian ini menunjukkan implementasi pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran telah dilakukan secara optimal sesuai harapan dan target yang ditetapkan.

Merujuk pada temuan capaian di atas maka tes akhir untuk mengukur hasil belajar siswa dapat dilakukan, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan apakah terdapat dampak secara langsung dari capaian aktifitas siswa dan guru terhadap hasil belajar siswa dan untuk selanjutnya dapat disimpulkan apakah penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Fatufia dalam mata pelajaran IPS.

Setelah dilakukan tes akhir pada siklus II, data yang berhasil dihimpun menunjukkan bahwa terbukti penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan deskripsi sebagaimana pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tes hasil belajar siklus II

No	Aspek perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	100
2	Skor terendah	55
3	Jumlah Siswa	28
4	Banyaknya siswa yang tuntas	25
5	Presentase ketuntasan klasikal	89,28
6	Nilai rata-rata hasil belajar siswa	74,28

Sumber : Hasil analisis data

Berdasarkan tabel 2 di atas, diketahui bahwa hasil tes yang diperoleh pada siklus II yakni dengan skor tertinggi 100, skor terendah 55 dan skor rata-rata yang diperoleh 89,28. Dari 28 murid yang mengikuti tes yang tuntas belajar yakni 25 murid dengan presentase ketuntasan 89,28% dan presentase daya serap klasikal 89,28%. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan kelas dengan menerapkan penggunaan metode bermain peran secara efektif dan efisien tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dengan demikian, pembelajaran dengan menerapkan penggunaan metode bermain peran dapat dinyatakan tuntas dan mencapai target yang telah ditetapkan yakni minimal 70%.

Pembahasan

Pengelolaan pembelajaran pokok bahasan jual beli melalui metode bermain peran terlihat pada siklus I belum sepenuhnya berjalan dengan baik, terlihat guru kurang mampu mengelola pembelajaran dengan baik. Dari segi penyampaian materi oleh guru terlihat masih belum maksimal dalam pelaksanaannya, sehingga siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru (peneliti), kemudian kurangnya motivasi dan bimbingan guru secara intensif terhadap siswa atas materi yang disampaikan. Alokasi waktu yang direncanakan kurang memadai, sehingga materi kurang dikuasai siswa dengan baik. Hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil post-test siklus I dengan nilai rata-rata 62,68 dan ketuntasan belajar klasikal 71,43%. Meskipun ada peningkatan dari tes awal ke siklus I yang dilakukan oleh peneliti. Namun hal tersebut belum sesuai dengan apa yang diharapkan melalui penelitian ini. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti melakukan perubahan dan perbaikan, yang selanjutnya dilaksanakan pada siklus II.

Pada siklus II guru (peneliti) menambah alokasi waktu menjadi 3 jam pelajaran pada setiap pertemuannya. Pelaksanaan pembelajaran sama dengan siklus I, hanya saja pada siklus II pemberian materi dilaksanakan dengan baik dan pemberian bimbingan terhadap siswa lebih intensif. Pada pelaksanaan siklus II aktifitas siswa dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase aktifitas siswa. Kemudian dalam pelaksanaan siklus II guru selaku peneliti, juga telah melaksanakan pembelajaran dengan baik yaitu 80% pada siklus I, menjadi 94,12 pada siklus II. Pelaksanaan siklus II guru telah mampu mengatasi segala hal yang menghambat kegiatan belajar mengajar dengan mengadakan perbaikan-perbaikan pada aspek yang dirasa masih kurang. Sehingga secara keseluruhan kegiatan pembelajaran pokok bahasan jual beli melalui objek bermain peran berlangsung dengan baik, sehingga dikatakan bahwa pengelolaan kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif dan dalam kategori sangat baik (A).

Berdasarkan analisis data tes akhir siklus meningkat dari siklus I ke siklus II, baik dari persentase ketuntasan individu maupun ketuntasan belajar klasikal. Peningkatan tersebut sebesar 11,44% untuk ketuntasan individu dan 17,85% untuk

ketuntasan klasikal. Adanya peningkatan tersebut disebabkan pengelolaan pembelajaran pokok bahasan jual beli dengan metode bermain peran telah berlangsung secara efektif.

Pembelajaran pokok bahasan jual beli dengan metode bermain peran yang dilaksanakan oleh peneliti mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pokok bahasan jual beli, sehingga pemahaman siswa kelas IV SDN Fatufia dalam pemahaman mengenai pokok bahasan jual beli meningkat dari siklus I (62,68) ke siklus II (74,12) dengan peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I (71,43%) ke siklus II (89,28%).

IV. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Fatufia dengan menggunakan dua siklus, serta pemaparan pada bab sebelumnya mengenai penggunaan metode role playing pada materi pokok bahasan jual beli diperoleh kesimpulan bahwa metode bermain peran yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran/Rekomendasi

Dalam proses pembelajaran siswa harus lebih aktif dan kreatif. Keberanian dalam mengemukakan pendapat adalah modal penting sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sehingga terpacu dalam belajar yang akan membuahkan hasil belajar yang baik. Dalam menerapkan metode role playing, perlu pengkajian materi terlebih dahulu untuk mengukur layak atau tidaknya materi tersebut menggunakan metode role playing. Sekolah dapat memberikan wawasan tentang pentingnya penggunaan metode role playing karena siswa dapat mengeluarkan semua kemampuan dan bakatnya pada saat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Blatner, A. (2000). *Foundations of Psychodrama*. (4th ed, revised & expanded). New York. Springer.
- Depdiknas. (2005) *Pendidikan Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Dahlia. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Palu. Edukasi Mitra Grafika
- Hamzah B. Uno (2008). *Percencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heri Purwanto. 1998. *Pengantar Perilaku Manusia Untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK Itu mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Rineka Cipta
- Sutarto. 1987. *Hasil Belajar*. Jakarta: Berdasarkan Kurikulum.
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*: Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Usman dan Setiawati. 1993. *Hasl Belajar*. Berdasarkan Kurikulum.
- Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007
- .