

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEBERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 080 PANYABUNGAN

Nadilah, STAIN Mandailing Natal, Sumatera Utara

E-Mail: nadilapyb@gmail.com

Rahmi Seri Hanida, STAIN Mandailing Natal, Sumatera Utara

E-Mail: rahmiserihanida@stain-madina.ac.id

Ali Yusron, STAIN Mandailing Natal, Sumatera Utara

E-Mail: aliyusronsiregar13@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the application of role-playing methods to improve learning outcomes of cultural diversity in grade IV students. This study was conducted at SD Negeri 080 Panyabungan. The research method used is the classroom action research method (CAR) with a posttest research design. Sampling was carried out using the total sampling technique. The sample of this study amounted to 30 students. The instruments in collecting this data were observation and tests. Where it can be seen from the increase in the average learning outcomes of students in cycle I of 72.6 with the number of students who achieved KKM 22 students (73%) and the number of students who did not achieve KKM 8 students (27%) and increased in cycle II with an average learning outcome of 83.3 with the number of students who achieved KKM 28 students (93.3%) and the number of students who did not achieve KKM 2 students (7%) and increased by 10.7%. This means that efforts to improve student learning outcomes using the application of the Role Playing method to improve the learning outcomes of cultural diversity of grade IV students of SD Negeri 080 Panyabungan, Panyabungan District can be said to improve student learning outcomes effectively.

Keywords: *Role Playing Method, Learning Outcomes, and Cultural Diversity*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas pendidikan adalah faktor yang paling penting dalam dan prioritas utama yang membutuhkan perhatian serius dan semua pihak karena pendidikan adalah penentu kemajuan masa depan bangsa

(Nurjannah, 2018). Pendidikan merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti yang seluas-luasnya, melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga didalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keberagaman Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan

selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar (Solihin, 2023).

Belajar sebagai suatu aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang nantinya akan menghasilkan perubahan dalam pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Belajar dapat membawa perubahan, dan perubahan itu diperoleh kecakapan baru melalui suatu usaha. Dalam pembelajaran siswa sebaiknya diarahkan kepada kegiatan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis serta belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep pembelajaran.

Hasil survey sebelumnya yang dilaksanakan peneliti pada tanggal Senin, 11 September 2023, menunjukkan permasalahan yang ditemui siswa pada pelajaran keberagaman budaya materi IPS. Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan peneliti kepada siswa masih sedikit bersemangat dalam pembelajaran keberagaman budaya. Dalam kegiatan belajar di kelas masih belum maksimal karena guru menerapkan metode konvensional, terdapat beberapa siswa yang tidak mendengarkan saat guru menjelaskan, berbicara dengan temannya dan mengantuk serta sebagian siswa yang bosan saat pembelajaran terjadi. Sesudah melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV masih terdapat sebagian peserta didik yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan

Minimum (KKM). Hasil belajar tersebut diamati dari hasil ujian harian semester genap.

Peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dalam pelajaran IPS di Kelas IV SD negeri 080 panyabungan. Diharapkan dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajarnya semakin meningkat.

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian ini digunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial termasuk pendidikan untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Dengan demikian akan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan (Djamaluddin, 2019). Menurut Riadi bahwa penelitian tindakan kelas PTK atau *Classroom Action Research CAR* adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya (Nanda, 2021). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* adalah penelitian

yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran (Nanda, 2021).

Tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas: Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap pertama, peneliti menyiapkan rencana kerja penelitian dengan memberi penjelasan mengenai perencanaan kegiatan merancang yang terperinci terkait apa, siapa, mengapa, dimana, kapan, dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan. Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan juga instrumen penelitian lainnya yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran seperti materi ajar, lembar angket motivasi belajar dan lembar observasi.

Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap kedua, peneliti melakukan kegiatan penelitian yang sesuai dengan rencana yang dibuat. Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan di dalam PTK. Bagi guru, kegiatan pelaksanaan ini merupakan pelaksanaan model atau metode mengajar yang baru pada PTK.

Pengamatan (*Observation*)

Tahap ketiga yaitu melakukan observasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan mengamati terhadap motivasi dan respon siswa dalam pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti memulai lembar observasi yang dibuat.

Refleksi

Refleksi adalah mengkaji secara mendalam mengenai tindakan yang dilakukan berdasarkan informasi yang telah dikumpul, dan kemudian mengevaluasi untuk melakukan tindakan selanjutnya. Refleksi dalam PTK meliputi analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap hasil observasi atas tindakan yang dilakukan. Apabila terdapat permasalahan dan proses refleksi, maka dilakukan pengkajian kembali melalui siklus berikutnya yang terdiri dari kegiatan perencanaan ulang, pelaksanaan tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga masalah yang ditemukan dapat diselesaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian hasil dan pembahasan ini memuat terkait metode pembelajaran apa yang digunakan di keberagaman budaya siswa kelas IV-B SD Negeri 080 Panyabugan. Adapun metode yang digunakan yaitu: Metode Bermain Peran.

Menurut Gange bermain peran adalah suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Menurut Hamalik metode bermain peran adalah pembelajaran dimana siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus. Dalam metode bermain peran

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keberagaman Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 080 Panyambungan

murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Sulfemi, 2019).

Langkah-langkah dalam penerapan metode bermain peran adalah sebagai berikut: 1. Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2. Guru menunjuk berapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum KBM. 3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang.

Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 4. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan. 5. Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 6. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diiberi LKS untuk pembahasan. 7. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 8. Guru memberikan kesimpulan secara umum. 9. Evaluasi. 10. Penutup.

Dari uraian di atas dengan menerapkan langkah-langkah tersebut maka pembelajaran dengan metode bermain peran akan terlaksana secara sistematis sehingga proses kegiatan

belajar mengajar akan berlangsung dengan baik (Ningrum, 2020).

Kelebihan metode Bermain

Menurut Djamarah kelebihan penerapan metode bermain peran sebagai salah satu variasi metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga memiliki keunggulan dan kelemahan sebagaimana metode lainnya. Beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan metode bermain peran diantaranya adalah: 1. Dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, 2. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit dilupakan, 3. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, 4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan

Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. (Muharam et al. 2023)

Kelemahan Metode Bermain Peran

Menurut Djamarah kelemahan penerapan metode bermain peran diantaranya: 1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak 2. Proses ini memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, 3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adengan tertentu, 4. Apabila sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan bukan saja dapat

memberikan kesan kurang baik, 5. Tidak semua materi Pelajaran dapat disajikan melalui metode ini mati (Muharam et al. 2023). 6. Gambaran Penerapan Metode Bermain Peran pada materi keberagaman budaya dikelas IV SD Negeri 080 Panyabungan.

Dilihat dari hasil observasi selama penelitian dikelas IV-B SD Negeri 080 Panyabungan, terlihat sangat jelas bagaimana peneliti telah menerapkan pembelajaran metode Bermain Peran sesuai dengan langkah langkahnya seperti menurut Ningrum (2020), seperti dilihat dari siklus I dan siklus II terus mengalami peningkatan. Seperti dilihat dari siklus I observasi guru mencapai skor 54 dengan persentase 83% dan observasi siswa mencapai skor 33 dengan persentase 82,5%. Kemudian disiklus II observasi guru mencapai 56 dengan persentase 86,15%, dan observasi siswa mencapai skor 38 dengan persentase 95%. Hal ini juga sependapat dengan hasil penelitian (Sari, 2020), (Wijayanti,2019) dan (Astuti , 2021) dimana menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menumbuhkan rasa percaya diri untuk tampil didepan kelas.lebih berani Tampil berbicara didepan.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Bermain Peran dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman

Budayada kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan.

Melihat hasil tes pada observasi awal yang di lihat dari hasil ulangan harian siswa, kemudian dilanjutkan perbaikan siklus I dan siklus II, terlihat bahwa setiap siklus perbaikan pembelajaran terjadi kenaikan dalam hal hasil belajar materi Keberagaman Budaya dapat dikatakan baik secara keseluruhan siswa maupun individu. Dalam hal ini penerapan metode bermain peran pada perbaikan hasil belajar materi keberagaman budaya siswa kelas IV-B SD Negeri 080 Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal dapat membuat diri siswa lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru, itu tandanya metode yang digunakan peneliti mempengaruhi besar dalam diri siswa. proses perbaikan hasil belajar siswa di kelas IV-B yang telah dilaksanakan diatas dengan menggunakan metode Bermain Peran mengalami peningkatan, bisa dilihat dari dari tabel berikut:

No	Tahap	Siswa Tuntas	Siswa tidak tuntas	Peningkatan
		Jumlah dan persen tase	Jumlah dan Persen tase	
1	Siklus I	22 72.6%	8 27.4%	10.7%
2	Siklus 2	28 83.33%	2 16.7%	

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keberagaman Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 080 Panyabungan

Dari table di atas diketahui adanya peningkatan ketuntasan hasil belajarsiswa kelas IV-B pada siklus II. Sebelum adanya perbaikan pembelajaran, siswa yang tuntas hanya 22 (72,6%) Setelah diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II siswa tuntas menjadi 28 (83,33%). Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya menggunakan metode Bermain Peran pada kelas IV-B SD Negeri 080 Panyabungan sangat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga dapat dilihat dari (Harya, Susilawati, and Ridwan 2022), dan (Solihin 2023), dan (Hayati, 2020) bahwa menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta penguasaan materi atau pemahaman siswa terhadap materi semakin meningkat.

SIMPULAN

Penerapan Metode bermain peran meningkatkan dengan hasil belajar keberagaman budaya pada kelas IV-B SD Negeri 080 Panyabungan Hal ini dapat dilihat pada perolehan hasil observasi aktivitas siswa yaitu siklus I-II dijalakan dengan baik dan mengalami peningkatan. Dan aktivitas guru siklus I-II dijalakan dengan baik dan mengalami peningkatan. Berdasarkan data yang diperoleh setiap siklus, keterampilan guru mengalami peningkatan setiap siklusnya. Peningkatan sudah memenuhi katagori indikator keberhasilan yang sudah

ditentukan. Dan Penerapan Metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata dan presentase siswa yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 72,6 dan 73% dan pada siklus II nilai rata-rata dan presentasi siswa yang tuntas belajar pada siklus II sebesar 83,3 dan dipresentasikan sebesar 93% dan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 26%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aini, Fitria, Yusrizal Efendi, and Mega Adyna Movitaria. 2021. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar PAIDBP Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Model Discovery Learning." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Bangkalan, Stkip Pgri. 2020. "PEKERJAAN MATA PELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN BERBELUK 2 Maisaroh Pendidikan Guru Sekolah Dasar Secara Optimal Sesuai Dengan Kemampuan Yang Dimilikinya. Selain Itu, Di Dalam Proses Pendidikan Sesuai Dengan Tujuan Pendidikan Nasi."
- Dewanti, Rahmi, and A Fajriwati. 2020. "Metode Demonstrasi Dalam Peningkatan Pembelajaran

- Fiqih." *Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 11(1): 88–98.
- Djamaluddin, Ahdar, and Wardana. 2019. *CV Kaaffah Learning Center Belajar Dan Pembelajaran.*
- Fitri Lintang, Fitri Lintang, and Fatma Ulfatun Najicha. 2022. "Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia." *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan* 11(1): 79–85.
- Harya, Sifaniar, Susilawati, and Ita Rustiati Ridwan. 2022. "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Pembelajaran Tema 4 Pada Materi IPS." *Jurnal Perseda* 5(1): 16–21.
<https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda>.
- Hawa, Siti. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Di Kelas Ix-E Mts Negeri Kota Kupang." *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* 7(1): 8–16.
- Muhammad, Penulis, Seto Adjie, Nugroho Universitas, and Pgri Madiun. 2023. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 01 Bedrug Ponorogo." *Seminar nasional sosial sains, pendidikan, humaniora* (SENASSDRA).
- Muharam, Agus et al. 2023. "Jenis Model Dan Metode Pembelajaran Yang Digunakan Pada Tematik 4 Di Kelas 3 Sd Plus 3 Al-Muhajirin." *Jurnal Sinektik* 5(2): 179–90.
- Nanda, Indra et al. 2021. *CV Adanu Abimata Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif.*
- Ningrum, Dian Cahya. 2020. "Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Kotagajah Lampung Tengah." *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung*: 1–168.
- Nurjannah, Eka, Monica Theresia, and Afdhal Ilahi. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iv Sd Negeri 157015 Kebun Pisang." *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* 1(3): 23–30.
- Pradita, A, L Lukman, and A Hakim. 2021. "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang." *Pinisi Journal of Education* 1(1): 170–86.
<https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27134%0Ahttps://ojs.unm.ac.id/PJE/article/viewFile/27134/13566>.

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keberagaman Budaya pada Siswa Kelas IV SD Negeri 080 Panyambungan

- Priyanti, Nina Yuminar. 2022. "Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok B Di TK Khulafaur Rasyidin." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8(4): 3002-7.
- Probolinggo, Kabupaten. 2022. "361-Article Text-1312-1-10-20220405." 2(April): 98-102.
- Saenal. 2020. "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi." *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial dan Budaya* 1(1): 52-62.
- Sartika, Septi Budi. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Solihin, Iramadhana. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv Sdn 12 Sindue." *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 4(1): 11-25.
- Sulfemi, Wahyu Bagja. 2019. "Peranan Metode Pembelajaran Bermain Peran Dan Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Iii Sd Negeri Limo 1 Depok." : 1-24.
- Sutiawan, Ahmad, Lukman Nulhakim, Program Studi, and Teknologi Pendidikan. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MATA PELAJARAN IPS TOKOH-TOKOH PAHLAWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD NEGERI SENTUL JAYA 2 Kemampuan Yang Dimilikinya . Pendidikan Sebagai Upaya Untuk Peser." 2(November 2022): 67-82.
- Watini, Sri. 2019. "Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 82.
- Wijayanti, Fahmi | Dina Chamidah | Suryadin Hasyda | Muhammadong | Sari Saraswati | Julhidayat Muhsam | Laily Rochmawati Listiyani | Heny Kristiana Rahmawati | Wanda Nugroho Yanuarto | Masfa Maiza | Tarjo | Astuti. 1967. Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis.
- Winanti, Wulan Ayu. 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas Iv." *Basic Education* 2(8): 120-31.
- Winarti, Puji et al. 2023. *Evaluasi Pembelajaran. Sumatera Utara: Cv. Graha Mitra Edukasi.*