

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR DENGAN METODE BERMAIN PERAN PADA TEMA KEGIATAN JUAL BELI

A. Jauhar Fuad

Institut Agama Islam Tribakti Kediri
info.ajauharfuad@gmail.com

Manu Winarsih

SDIT Ulul Albab Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk

***Abstract:** The purpose of this study to determine the increase in student achievement class III theme of buying and selling activities, with the application of role playing methods. This research phase begins with action planning, action implementation, observation, and reflection. These stages continue to recur until the expected learning achievement is achieved and does not require any further improvement. The findings indicate that the learning achievement for Social Science lesson in pre cycle stage achieves 20% achievement. In the first cycle completeness of learning achievement of 68%. In cycle II completeness of learning achievement of 92%. While the final results show that the achievement of learning for Indonesian language learning in the pre-cycle stage achieve a complete learning achievement of 12%. In the first cycle completeness of learning achievement of 56%. In cycle II completeness of learning achievement of 92%. It can be concluded that learning with subject matter by role playing method can improve learning achievement.*

***Keywords:** Role Playing Methods, Sale and Purchase, Learning Achievement*

Pendahuluan

Hasil observasi dan wawancara dengan guru mitra, bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia masih rendah. Beberapa permasalahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung antara lain. *Pertama*, siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, banyak siswa yang berbicara sendiri, mengganggu teman lain, dan ada yang sampai tertidur. *Kedua*, tidak adanya interaksi aktif antara guru dengan siswa. Siswa pasif dan hanya sebagai pendengar, guru sebagai pembicara. *Ketiga*, metode dan media pembelajaran yang dipilih guru belum tepat. *Keempat*, siswa kelas III yang berjumlah 25 siswa, pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hanya ada 4 siswa (16%) yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Pada pelajaran bahasa Indonesia hanya 5 siswa (20%) yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan oleh guru pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan bahasa Indonesia adalah 75.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mencoba melakukan perbaikan pembelajaran terkait dengan aktivitas pembelajaran yang telah berlalu. Hasil refleksi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia selama menggunakan metode ceramah dengan sedikit pertanyaan, partisipasi siswa dalam pembelajaran rendah. Kondisi seperti ini berdampak pada rendahnya minat belajar. Jika minat belajar rendah akan berdampak pada rendahnya prestasi belajar (Sikhwari, 2014).

Upaya perbaikan pembelajaran, di antaranya dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai yakni pembelajaran aktif. Hal ini mendorong siswa belajar



lebih optimal di dalam kelas. Metode pembelajaran aktif bermanfaat meningkatkan pemahaman, retensi dibandingkan belajar pasif yang dihasilkan dari pembelajaran konvensional (Hall, 2011). Penggunaan berbagai metode pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuannya (Yildirim & Ozkahraman, 2011).

Slavin (1995) & Moore (2005) menyatakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah metode pembelajaran yang diterapkan dan karakteristik siswa. Hosnan (2014) menegaskan keberhasilan belajar tidak terlepas dari metode dan keberhasilan pengelolaan kelas yang dirancang guru dalam kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran dimaksudkan untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Prestasi belajar juga dipengaruhi oleh kondisi pembelajaran serta interaksi antara metode dengan kondisi pembelajaran (Degeng, 2012). Metode pembelajaran yang hanya bisa diterapkan untuk satu atau dua tujuan pembelajaran, sebagian yang lain ada yang bisa diterapkan untuk tujuan yang lebih besar, dan sebagian yang lain benar-benar sesuai untuk tujuan tertentu (Joyce, Weil, & Calhoun, 2009).

Salah satu solusi yang alternatif yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan bahasa Indonesia salah satunya dengan cara penerapan metode bermain peran. Bermain peran adalah cara yang menarik, menyenangkan dan memotivasi untuk melibatkan siswa dalam kegiatan yang akan disajikan di kelas (Craciun, 2010). Metode bermain peran adalah satu jenis kegiatan belajar aktif dan partisipatif yang menciptakan interaksi antara siswa (Kilgour, Reynaud, Northcote, & Shields, 2015).

Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016). Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa mengembangkan berbagai keterampilan, mendapatkan pemahaman yang lebih. Banyak manfaat yang didapat dari penerapan bermain peran (Mogra, 2012). Aktivitas belajar dengan menggunakan metode bermain peran cenderung mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II (Sha'adhah, Hobri, & Setiawan, 2013). Bermain peran adalah cara yang menarik, menyenangkan dan memotivasi untuk melibatkan siswa (Craciun, 2010). Manfaat utama dari bermain peran adalah meningkatnya keterlibatan siswa dan pada saat itu membantu mereka menyatukan pengetahuan dengan bermain peran. Melihat manfaat dari pendekatan ini, sejumlah universitas telah mengadopsi pendekatan ini (Bhattacharjee, & Ghosh, 2013).

Metode bermain peran menuntut peran serta siswa secara aktif, siswa melihat, melakukan, mengamati, menganalisa dan menyimpulkan sendiri atas apa yang terjadi selama bermain peran dilakukan. Di samping itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menumbuhkan motivasi serta penghargaan kepada siswa. Dengan demikian metode ini mampu mengatasi rendahnya motivasi yang ditunjukkan dengan antusiasme dan semangat belajar siswa sehingga meningkatkan prestasi siswa. Maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Bagaimana penerapan metode bermain peran dalam



pembelajaran dengan tema kegiatan jual beli? Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dengan tema kegiatan jual beli setelah diterapkan metode bermain peran?

Metode Penelitian

Subyek peneliti adalah siswa kelas III Sekolah Dasar yang berjumlah 25 siswa, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 10 perempuan. Materi pembelajaran bertema jual beli yang mencakup dua mata pelajaran. Penelitian ini dilaksanakan selama Februari-Mei 2017. Prosedur penelitian dirancang menjadi 2 siklus yang diawali dengan prasiklus, siklus I sebagai perbaikan prasiklus dan apabila ditemukan masalah dilanjutkan pada siklus II. Siklus akan berakhir jika masalah telah tuntas dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimum 80%. Prosedur penelitian dilakukan dalam 4 tahapan yang urutannya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Analisis data kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan hasil observasi lapangan dan dokumentasi tugas siswa. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk prosentase dan angka. Prosentasi disesuaikan dengan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas. Kriteria Ketuntasan Minimum untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia adalah 75.

Hasil Penelitian

Pra Siklus

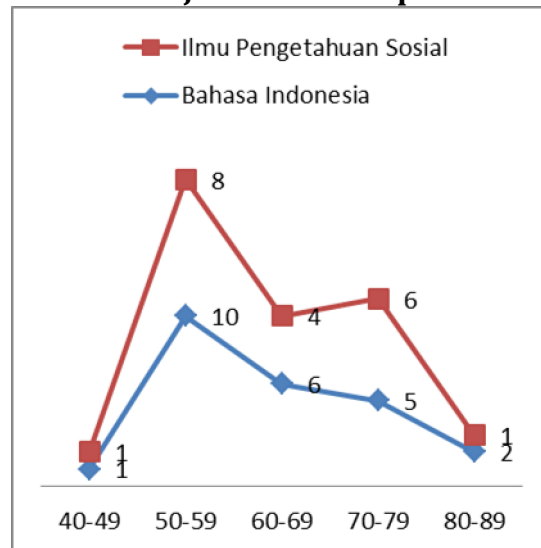
Pada kegiatan perencanaan pra siklus ada beberapa perangkat yang dipersiapkan, yaitu Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) dan lembar soal. Pada awal kegiatan guru menyampaikan materi dengan tema jual beli. Guru menyampaikan materi ini dikaitkan dengan materi keislaman, sesuai dengan kekhasan Jaringan Sekolah Islam Terpadu Indonesia (JSIT), dengan membacakan surat Al Baqarah ayat 275 beserta artinya. Guru menjelaskan garis besar maksud dari surat Al Baqarah ayat 275, tentang menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba.

Pada pembelajaran ini, guru lebih banyak menjelaskan konsep dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa kurang memahami materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif, mereka hanya mendengarkan dan terkadang berbicara sendiri dengan temannya.

Pada akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi kepada siswa berupa soal ulangan harian. Pada tema kegiatan jual beli ini siswa diharapkan dapat bersosialisasi dengan sesama teman. Siswa juga diharapkan mengasah kemampuan dalam hal berbicara dan menulis. Hasil ulangan harian siswa kelas III pada tema kegiatan jual beli adalah sebagai berikut:



Grafik 1
Prestasi belajar Siswa Tahap Pra Siklus



Jika dilihat pada grafik 1, dari 25 siswa kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa yang tuntas mencapai 5 siswa (20%). Pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang tuntas mencapai 7 siswa (28%).

Peneliti dibantu guru melakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan dalam proses pembelajaran guna penyusunan perbaikan pembelajaran. Kelemahan yang ditemukan: (1) guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran, karena menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, membuat siswa kurang tertarik dan cenderung malas memperhatikan; (2) keterlibatan siswa masih kurang, sehingga siswa cenderung pasif, cepat bosan, bahkan ada yang mengantuk; dan (3) metode yang digunakan masih belum tepat.

Siklus I

Penyusunan rencana kegiatan perbaikan pembelajaran meliputi: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sebelumnya didiskusikan dengan guru mata pelajaran, menyusun daftar kelompok, menyusun lembar pengamatan kegiatan bermain peran, soal tes individu dan kunci jawaban. Pada siklus I, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada materi dengan tema jual beli di lingkungan sekolah. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menjelaskan sekilas tentang jalannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode bermain peran.

Kegiatan diawali dengan Guru menyampaikan materi jual beli dalam pandangan Islam yang dilakukan di lingkungan sekolah. Guru memberikan materi sebagai dasar hukum jual beli dalam Islam, yakni menghafal dengan metode flash surat Al Muthaffifin ayat 1-3, kemudian guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan yang



berkaitan dengan kegiatan jual beli, tentang rukun, hukum, dan larangan jual beli dalam pandangan Islam. Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk memotivasi siswa sebelum memulai pembelajaran.

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok yakni kelompok memerankan sebagai penjual maupun pembeli. Kemudian guru mengarahkan koperasi, pasar tradisional, apotek dan swalayan dengan anggota kelompok antara 5-6 orang. Keempat kelompok tersebut dibagi tugas masing-masing. Siswa ditugasi mencari tempat untuk dapat menggelar barang dagangannya berdasarkan pengelompokan yang sudah ditetapkan. Peraga yang akan digunakan siswa dalam bermain peran, antara lain: sayur mayur, obat-obatan, buku tulis, pensil, buku gambar, bolpoint, spidol, minyak goreng, sabun mandi, serta parfum.



Gambar 1
Pembagian Kelompok Berdasarkan Tempat Jual Beli

Setelah peraga dirasa sudah lengkap guru menunjuk 2 orang dari 1 kelompok berperan sebagai pembeli. Hal ini diulang beberapa kali sampai semua siswa dapat menguasai perannya dalam kegiatan bermain peran ini.



Gambar 2
Penjelasan Aturan Bermain Peran Masing-Masing Kelompok

Proses bermain peran ini dilakukan di area kelas dan menggunakan meja dan kursi sebagai tempat. Setelah praktek kegiatan jual beli selesai, siswa diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya dan berdiskusi untuk mengerjakan soal ulangan harian. Guru memberikan penjelasan tentang langkah-langkah membuat cerita berdasarkan gambar berseri. Siswa diminta membuat cerita. Setelah kegiatan kelompok dilakukan, guru meminta siswa untuk membacakan hasil dari kerja kelompok tersebut.

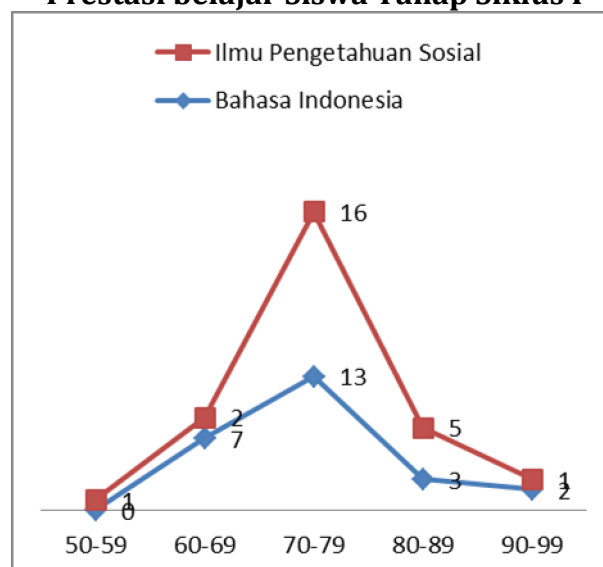


Gambar 3
Kegiatan Diskusi Siswa

Evaluasi dilakukan oleh guru selama pembelajaran berlangsung, untuk melihat kesesuaian proses pembelajaran. Temuan yang didapat, siswa masih ragu dalam menyampaikan hasil kerja kelompok. Mereka kurang percaya diri untuk membacakan hasil dari kerja kelompoknya. Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi dan guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Guru memberikan tes akhir kepada setiap siswa untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran. Berdasarkan pelaksanaan perbaikan pembelajaran tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

Grafik 2
Prestasi belajar Siswa Tahap Siklus I



Jika dilihat pada grafik 2, dari 25 siswa kelas III pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tuntas baru 17 siswa (68 %). Pada pelajaran Bahasa Indonesia yang tuntas



baru 14 siswa (56%). Pada pembelajaran siklus I ada permasalahan yang ditemukan: ada siswa yang kurang aktif dalam kegiatan bermain peran, siswa lambat dalam memahami materi pelajaran.

Hasil refleksi pada siklus I ada beberapa cara untuk mengatasi masalah tersebut: *pertama*, pada siklus I, pada saat memainkan perannya baik sebagai penjual maupun pembeli, siswa masih merasa canggung, kurang percaya diri. Guru kurang memberikan kesempatan bertanya bagi siswa sehingga selain kesempatan bertanya kurang siswa menjadi kurang berani dalam menyampaikan pendapatnya. Pada saat mempresentasikan pengalaman praktek jual beli, kurang ada proses menanggapi hasil, sehingga pada siklus II harus ada proses menanggapi hasil kerja kelompok. Hal ini digunakan agar siswa lebih memahami materi dan konsep yang diberikan oleh guru dan sebagai acuan bagi siswa untuk mengerjakan latihan soal. Guru harus lebih intensif dalam membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. Guru bisa meminta bantuan pada teman sejawat untuk membimbing siswa dalam praktek jual beli, dan memberikan hadiah untuk menambah semangat belajar pada siswa.

Kedua, prosentasi hasil tes pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yang sesuai dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yaitu 75%, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada perencanaan, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Diharapkan setelah siklus II berlangsung, hasil tes akhir siswa dapat meningkat dan mencapai ketuntasan sesuai dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang telah ditentukan.

Siklus II

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II praktek jual beli langsung pada hari Sabtu dengan program '*Market Day*' yang rutin diadakan sekolah, dengan bimbingan guru dibantu dengan teman sejawat. Pada awal kegiatan, guru menyampaikan materi jual beli dalam pandangan Islam. Guru memperagakan surat Al Muthaffin ayat 1-3 dengan metode flash (mengerti arti lewat gerakan). Hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami hukum, rukun dan larangan jual beli dalam pandangan Islam. Kemudian guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan praktek jual beli di sekolah yang dipraktekkan minggu lalu.

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II ini sedikit berbeda dengan langkah-langkah pada siklus I. Proses bermain peran berlangsung langsung melibatkan adik dan kakak kelas.

Pada dasarnya hampir sama pada kegiatan awal sampai akhir dengan kegiatan pada siklus I, perbedaannya pada saat presentasi. Pada siklus I guru tidak menanggapi hasil presentasi masing-masing kelompok, pada siklus II guru menanggapi hasil presentasi siswa, hal ini digunakan untuk mempertegas jawaban siswa dan sebagai acuan untuk tes.

'*Market Day*' yang rutin diadakan oleh sekolah setiap hari Sabtu. Siswa kelas III sebagai peserta baru program tersebut untuk berjualan, karena sebelumnya yang diperbolehkan berjualan hanya kelas IV, V dan VI dengan pertimbangan mereka sudah



memiliki bekal konsep tentang jual beli selain itu perhitungan mereka tentang uang yang masuk dan keluar sudah lebih paham dari pada kelas III. Dalam pengawasan pada praktek langsung ini, guru meminta bantuan pada teman sejawat untuk membantu mendampingi dan mengkondisikan siswa kelas III dalam transaksi jual beli riil.

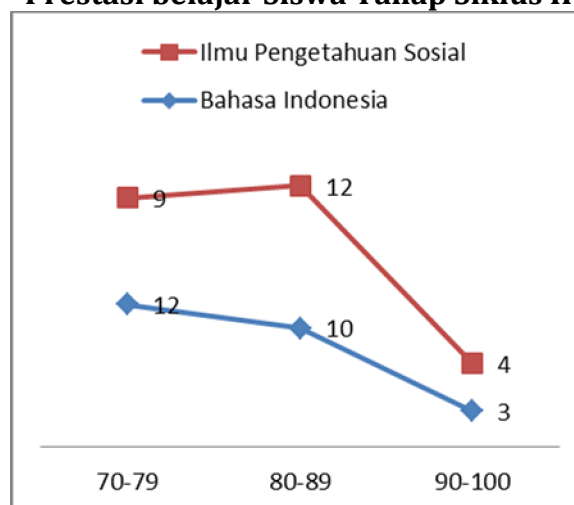
Dalam meningkatkan kemampuan menulis, siswa dibimbing langsung secara klasikal tentang langkah-langkah menulis karangan. Mulai perbaikan dalam menemukan gagasan pokok sampai menghasilkan tulisan dengan bahasa yang jelas, mudah dipahami, dan memperhatikan kaidah penulisan dan tanda baca yang benar. Guru memberikan tes akhir (tes individu) untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran. Pada akhir kegiatan pembelajaran guru melakukan refleksi bersama dengan siswa. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah bisa tercapai atau belum



Gambar 4
Bekerja Sama Dengan Teman Sejawat Mendampingi
Siswa Kelas III Pada Program 'Market Day'

Berdasarkan pelaksanaan perbaikan pembelajaran tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

Grafik 3
Prestasi belajar Siswa Tahap Siklus II





Jika dilihat pada Grafik 3, dari 25 siswa kelas III pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial maupun pelajaran Bahasa Indonesia yang tuntas sudah mencapai 23 siswa (92%). Dengan demikian ada 2 siswa yang dinyatakan belum tuntas. Presentase tersebut sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dari data di atas, presentase ketuntasan prestasi belajar siswa sudah maksimal dan ketuntasan belajar secara klasikal sudah tuntas. Dengan demikian tidak perlu dilakukan perbaikan dalam siklus II.

Pembahasan

Pada tahap pra siklus, pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga guru lebih mendominasi. Suasana menjadi kurang bergairah, pembelajaran kurang bermakna karena siswa hanya sebagai penerima pesan. Komunikasi hanya terjadi satu arah, sehingga tujuan pembelajaran belum berhasil sepenuhnya. Pada tahap pra siklus ini, kemampuan siswa pada aspek berbicara belum bisa digali, hal ini terjadi karena kurang adanya kesempatan siswa dalam menceritakan pengalaman pribadinya, dan kurang motivasi dari guru untuk menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

Pada siklus I, guru mulai menggunakan metode bermain peran. Penggunaan metode ini sangat tepat digunakan untuk menyampaikan tema kegiatan jual beli, karena siswa terlibat dalam proses kegiatan belajar secara langsung. Siswa mulai antusias, dan melibatkan diri dalam praktek kegiatan jual beli di kelas. Kepercayaan diri siswa mulai meningkat meskipun masih ada sebagian siswa masih canggung dalam praktek jual beli. Siswa mulai berani mempresentasikan hasil kegiatan jual beli di depan kelas. Kemampuan menulis dengan membuat karangan berdasarkan gambar seri sudah mulai tampak.

Pada siklus II ini ketuntasan belajar siswa terus meningkat dari pembelajaran pra siklus yang dilakukan sampai perbaikan pembelajaran siklus II. Hanya 2 orang siswa yang masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Perbaikan pembelajaran berhasil dilaksanakan sampai siklus II. Ternyata dengan menggunakan metode yang tepat sesuai tujuan pembelajaran membuat siswa aktif dan dapat menyerap materi yang disampaikan sehingga prestasi belajar yang diharapkan dapat dicapai.

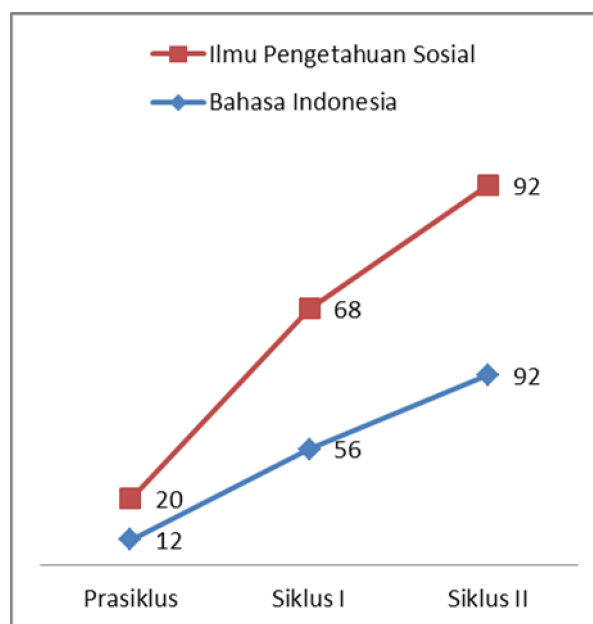
Peningkatan aktivitas belajar siswa mulai dari siklus I sampai siklus II. Siswa termotivasi dan tertarik mengikuti pelajaran yang ditunjukkan dengan meningkatnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, siswa berani bertanya, dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Pada hasil evaluasi prestasi belajar pada siklus II ini, presentase ketuntasan siswa meningkat, untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dari 68% menjadi 92% sedangkan pelajaran Bahasa Indonesia dari 56% menjadi 92% dari 25 siswa. Berdasarkan Standar Ketuntasan Belajar Minimum yakni 85%, maka proses perbaikan pembelajaran dikatakan tuntas karena sudah lebih dari 85%, sehingga tidak perlu diadakan tindak lanjut perbaikan pembelajaran.



Arham, Yassi, & Arafah (2016) menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang tinggi dalam bermain peran seperti yang ditunjukkan oleh 88,33% siswa setuju dengan perannya sebagai metode pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa permainan peran membuat mereka berbicara seolah-olah berada dalam situasi nyata. Hasilnya juga mengungkapkan bahwa ada perbedaan signifikan prestasi siswa dalam kinerja berbicara seperti yang ditunjukkan oleh skor mereka dalam pre-test dan post-test. Siswa yang belajar berbicara melalui role play menunjukkan peningkatan post test yang signifikan.

Berdasarkan rekapitulasi prestasi belajar di atas, dapat ditunjukkan pada diagram berikut ini:

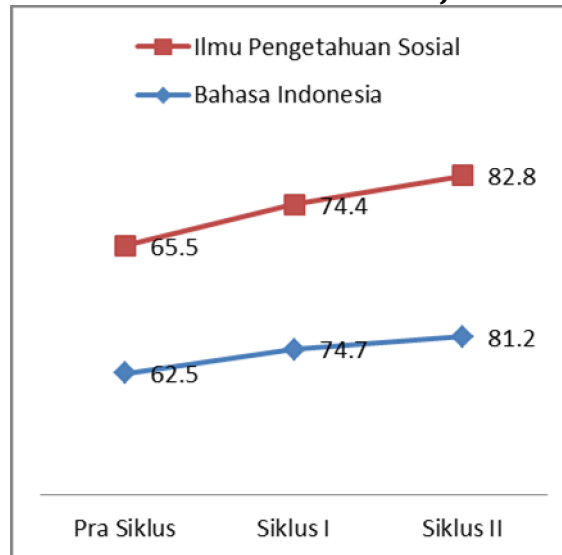
Grafik 4
Ketuntasan Prestasi Belajar



Berdasarkan grafik 4, dalam penelitian ini, maka dapat dijelaskan bahwa melalui metode bermain peran terjadi peningkatan prestasi belajar siswa, yaitu untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada pra siklus prosentase prestasi belajar siswa hanya sebesar 20 % dengan rata-rata untuk Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 65,4. Pada siklus I meningkat menjadi 68% dengan nilai rata-rata Ilmu Pengetahuan Sosial 75,4. Pada siklus II prosentase prestasi belajar meningkat menjadi 92%, dengan nilai rata-rata Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 82,8. Sedangkan untuk pelajaran Bahasa Indonesia pada tahap pra siklus prosentase ketuntasan sebesar 12% dengan rata-rata 62,5. Pada siklus I meningkat menjadi 56% dengan nilai rata-rata 74,7. Kemudian pada siklus II prosentase prestasi belajar meningkat menjadi 92%, dengan nilai rata-rata 81,2.



Grafik 5
Rata-rata Prestasi Belajar



Dengan demikian pemilihan metode bermain peran sangat tepat dalam penyampaian materi dengan tema kegiatan jual beli pada kelas III. Hal ini dapat dibuktikan dengan beberapa peneliti sebelumnya yang menggunakan metode bermain peran ini dalam menyampaikan pelajaran.

Westrup & Planander, (2013) menunjukkan bahwa metode bermain peran mendukung siswa dengan merangsang mereka untuk memahami masalah dari berbagai perspektif. Bermain peran juga memungkinkan siswa untuk menciptakan pemahaman kolektif mengenai situasi disekitarnya. Interaksi sosial yang aktif dan percakapan dalam bermain peran, berkontribusi dalam membangun rasa memiliki komunitas di kalangan siswa.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ini, memiliki kesamaan tujuan yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa. Siswa menjadi aktif dalam mengikuti pelajaran dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Siswa yang bermain peran akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya prestasi belajar. Namun terdapat perbedaan pada peneliti sebelumnya yakni penelitian ini menggunakan tematik. Siswa juga diajari untuk memiliki keberanian menceritakan pengalaman dari kegiatan jual beli di depan kelas, kemudian siswa yang lainnya menanggapi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran pada tema kegiatan jual beli, yang mencakup pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia dapat berjalan dengan baik. Siswa aktif dalam pembelajaran dan lebih komunikatif. Dengan bermain peran, siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam menerima materi pelajaran karena siswa



merasa terlibat langsung dalam pembelajaran. Siswa bergantian berperan sebagai penjual dan pembeli.

2. Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran kegiatan jual beli cukup efektif dalam meningkatkan prestasi belajar. Siswa tampak lebih antusias dan bersemangat dalam belajar yang berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa. Tema kegiatan jual beli dengan menggunakan model bermain peran sangat efektif untuk membantu siswa dalam memahami isi dan konsep dari materi yang diajarkan.

Saran Tindak Lanjut

Mengingat sampai saat ini guru masih sedikit dalam menggunakan pembelajaran metode bermain peran serta menyadari bahwa salah satu dari tugas guru adalah membantu siswa memperoleh prestasi belajar yang diikutinya, maka peneliti mengajukan saran dan perlu dipertimbangkan antara lain:

1. Saran bagi guru
 - a. Hendaknya dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru dapat lebih aktif dan inovatif dalam pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dan merasa kesulitan dalam memahami materi selama pembelajaran.
 - b. Dalam pembelajaran, penghargaan yang digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa memang dibutuhkan, tetapi perlu diperhatikan penggunaannya sehingga penghargaan tersebut menjadi efektif.
2. Saran bagi sekolah
Dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang berguna dan juga sebagai umpan balik bagi kebijaksanaan yang diambil dalam rangka peningkatan belajar mengajar dimasa mendatang.
3. Saran bagi peneliti selanjutnya
Untuk penelitian selanjutnya, agar lebih mengembangkan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran pada materi yang lain dalam ruang lingkup yang lebih luas dan dalam jangka waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arham, R, Yassi, A. S., & Arafah, B. (2016). The Use of Role Play to Improve Teaching Speaking, *International Journal of Scientific and Research Publications*, 6(3): 239-241.
- Bhattacharjee, C., & Ghosh, S. (2013). Usefulness of Role-Playing Teaching in Construction Education: A Systematic Review, *49 th ASC Annual International Conference Proceeding*.
- Craciun, D. (2010). Role-playing as a creative method in science education, *Journal of Science and Arts*, 1(12): 175-182,
- Degeng, I. N. S. (2012). *Ilmu pembelajaran, klasifikasi variabel untuk pengembangan teori dan penelitian*. Bandung: Aras Media.



- Hall, D. (2011). Debate: innovative teaching to enhance critical thinking and communication skills in healthcare professionals. *The Internet Journal of Allied Health Sciences and Practice*, 9(3), 1-8.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21. Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Kilgour, P., Reynaud, D., Northcote, M., & Shields, M. (2015). Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education, *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 2 (4): 8-22
- Mogra, I., (2012). Role play in teacher education: Is there still a place for it? *Teacher Education Advancement Network Journal*, 4(3): 4-13
- Moore, K.D. (2005). *Effective Instructional Strategies: from Theory to Practice*. London: Sage Publication, Ic.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A., (2016). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya, *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 611-624.
- Sha'adhah, Z., Hobri, & Setiawan, T. B., (2013). Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk mengurangi Kesalahan siswa Dalam Menyelesaikan Soal pada Materi aritmetika sosial Kelas VII A SMPN 1 Sukowono semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013, *Kadikma*, 4(2): 36-48.
- Sikhwari, T. D. (2014). A Study of the Relationship between Motivation, Self-concept and Academic Achievement of Students at a University in Limpopo Province, South Africa, *Int J Edu Sci*, 6(1): 19-25.
- Slavin, R.E. (1995). *Cooperative Learning, Theory Research and Practice*. Boston: Allyn and Bacon
- Westrup, U., & Planander, A. (2013) Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice: The students' voice, *Högge utbildning*, 3(3): 199-210
- Yildirim, O. B. & Ozkahraman, S. (2011). Critical thinking in nursing process and education. *International Journal of Humanities and Social Science*, 1(13), 257-262.