

Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Berbagai Pekerjaan di SDN Sidomukti 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2014/2015

(The Application of Role Playing Method to Increase the 4th Grade Students' Activities and Learning Outcomes with Theme Various Jobs in SDN Sidomukti 1 Probolinggo Academic Year 2014/2015)

Feni Rohmawati, Yayuk Mardiaty, Sihono
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail : mardiaty_2@yahoo.com

Abstrak

Pembelajaran tematik di SDN Sidomukti 1 Probolinggo lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi dan belum pernah menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran. Dampak dari kondisi ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa, oleh sebab itu diterapkan pembelajaran menggunakan metode *role playing* di SDN Sidomukti 1 Probolinggo dengan subjek berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Metode *role playing* adalah salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru sebagai dasar dalam melaksanakan pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model skema yang diadaptasi dari Hopkins. Hasil observasi menunjukkan persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada pra siklus sebesar 44,16% (kategori kurang aktif), mengalami peningkatan sebesar 15,83% pada siklus I. Persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 59,99% (kategori cukup aktif) meningkat pada siklus II sebesar 71,10% (kategori aktif), sehingga meningkat sebesar 11,12%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 65,06 meningkat sebesar 5,48 pada siklus I. Rata-rata hasil belajar siswa siklus I sebesar 70,54 meningkat sebesar 6,42 dan pada siklus II sebesar 76,97. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV tema berbagai pekerjaan di SDN Sidomukti 1 Probolinggo.

Kata Kunci: metode *role playing*, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa.

Abstract

Thematic learning in SDN Sidomukti 1 Probolinggo focus on lecture, question and answer, and discussion method during the lesson and never used role playing method. The impact of this condition is the activity and student learning outcomes are low, therefore the researcher carried out the study using role playing method in SDN Sidomukti 1 Probolinggo. The subject of the research consisted of 33 students, 13 of which were males and 20 females. Role playing method is one of the methods that can be used by the teachers as a basis for implementing of learning. The type of the research was classroom action research (CAR) using a model adapted from Hopkins scheme. Observations indicate to the average percentage of students activity on the pre cycle was 44,16% (less active category) increased to 15,83% on the first cycle. The average percentage of students activity on the first cycle was 59,99% (sufficient active category), an increase on the second cycle of 71,10% (active category), so the increase to 11,12%. Learning outcomes of students have increased, average of student learning outcomes in the pre cycle was 65,06 increased to 5,48 on first cycle. The average of student learning outcomes in the first cycle was 70,54 increased by 6,42 and the second cycle was 76,97. It can be concluded that the implementation of role playing method can improve activities and learning outcomes of 4th grade students with theme various jobs in SDN Sidomukti 1 Probolinggo.

Keywords: *role playing method, classroom action research, student activity, student learning outcomes.*

Pendahuluan

Hakikat pendidikan tidak akan terlepas dari hakikat manusia, sebab subjek utama pendidikan adalah manusia. Salah satu lembaga pendidikan yaitu sekolah dimana sekolah dapat dijadikan sebagai wadah untuk

mengembangkan pendidikan melalui pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa-siswanya. Untuk memperoleh pendidikan yang baik diperlukan suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik

materi, sehingga pembelajaran yang diberikan bisa lebih bermakna bagi siswa.

Menurut Siddiq *dkk.* (2008:9), pembelajaran di sekolah semakin berkembang dari pengajaran yang bersifat tradisional sampai pembelajaran dengan paradigma modern. Dengan adanya pembelajaran yang bervariasi diharapkan perhatian siswa terhadap relevansi proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan (Mulyasa, 2014:7). Dalam penerapan Kurikulum 2013 dengan pendekatan tematik integratif, guru dituntut untuk mampu mengembangkan proses pembelajaran supaya lebih menarik, menyenangkan, menantang, dan membentuk peserta didik untuk mampu berpikir kritis dan konstruktif. Guru dapat menggunakan berbagai alternatif metode pembelajaran yang cocok untuk mewujudkan hal tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan guru yaitu metode *role playing*.

Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam pembelajaran. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *role playing*. Alasan penggunaan metode tersebut, karena metode *role playing* melatih siswa merasakan perasaan tokoh yang diperankan dalam waktu singkat.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Sabtu tanggal 23 Agustus 2014 yang dilakukan di SDN Sidomukti 1 Probolinggo terhadap guru dan siswa kelas IV, diperoleh data bahwa secara klasikal aktivitas belajar siswa kurang aktif dan hasil belajar siswa masih dalam kategori sedang/cukup. Dari 33 siswa skor keaktifan siswa secara klasikal sebesar 44,16% dengan kategori kurang aktif. Aktivitas siswa masih rendah karena kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode yang digunakan guru, sehingga dapat membuat siswa bosan. Selain rendahnya aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa juga tergolong sedang/cukup. Berdasarkan hasil tes pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 6, dari 33 orang siswa rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 65,06 dengan kategori sedang/cukup. Hal ini dikarenakan siswa selalu merasa bosan dan kurang menyukai pembelajaran dengan metode yang digunakan guru.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti merasa terdorong untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dan berkehendak melakukannya dengan judul "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema Berbagai Pekerjaan Di SDN Sidomukti 1 Probolinggo Tahun Pelajaran 2014/2015".

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SDN Sidomukti 1

Probolinggo pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Probolinggo yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

a. Aktivitas belajar siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran melalui metode *role playing* dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Pa = \frac{m}{M} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa = rata-rata aktivitas siswa

m = jumlah skor yang diperoleh siswa

M = skor maksimal

Tabel 1. Persentase Aktivitas Siswa

Kategori Keaktifan	Persentase Keaktifan
Sangat Aktif	80% - 100%
Aktif	60% - 79%
Cukup Aktif	40% - 59%
Kurang Aktif	20% - 39%
Sangat Kurang Aktif	0% - 19%

Sumber: Masyhud (2014:207)

b. Hasil belajar siswa

Untuk menentukan persentase hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* digunakan rumus sebagai berikut.

$$Pi = \frac{Esrt}{Esik} \times 100$$

Keterangan:

pi = Prestasi individual

Esrt = Skor riil tercapai

Esik = Skor ideal yang dapat dicapai siswa

(Masyhud, 2014:284)

Tabel 2. Kriteria hasil belajar siswa

Kriteria	Persentase
Sangat baik	80 -100
Baik	70-79
Sedang/cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat kurang	0-39

Sumber: Masyhud (2014:284)

Hasil dan Pembahasan

1) Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa yang diamati pada prasiklus, siklus I dan II terdapat lima indikator, yaitu mendengarkan penjelasan guru, berpartisipasi aktif dalam kelompok,

bermain peran, mengamati penampilan kelompok lain, dan bertanya atau menyampaikan hasil pengamatan. Aktivitas belajar ini juga digolongkan atas lima kategori keaktifan, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif, dan sangat kurang aktif. Hasil persentase aktivitas belajar tersebut berbeda-beda antara pra siklus, siklus I dan siklus 2. Berikut ini disajikan tabel persentase aktivitas belajar pada ketiga siklus pembelajaran secara rinci.

Tabel 3. Analisis aktivitas belajar siswa pra siklus

No	Kriteria Keaktifan	Persentase
1	Sangat aktif	6.06%
2	Aktif	18.18%
3	Cukup aktif	15.15%
4	Kurang aktif	60.60%
5	Sangat kurang aktif	0.00%

Berdasarkan tabel 3, aktivitas belajar siswa digolongkan menjadi 5 kriteria keaktifan, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif dan sangat kurang aktif. Persentase kriteria keaktifan siswa tertinggi yaitu kriteria kurang aktif dengan persentase 60,60%. Kriteria aktif dengan persentase 18,18%, kriteria cukup aktif 15,15%, kriteria sangat aktif 6,06%, dan persentase kriteria sangat kurang aktif 0%.

Tabel 4. Analisis aktivitas belajar siswa siklus I

No	Kriteria Keaktifan	Persentase
1	Sangat aktif	19.69%
2	Aktif	30.30%
3	Cukup aktif	33.33%
4	Kurang aktif	16.66%
5	Sangat kurang aktif	0%

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa persentase kriteria keaktifan siswa tertinggi yaitu kriteria cukup aktif dengan persentase 33,33%. Persentase kriteria aktif sebesar 30,30%. Selanjutnya, persentase kriteria sangat aktif 19,69%. Persentase kriteria kurang aktif 16,66% dan sangat kurang aktif yaitu 0%.

Tabel 5. Analisis aktivitas belajar siswa siklus II

No	Kriteria Keaktifan	Persentase
1	Sangat aktif	42.42%
2	Aktif	31.81%
3	Cukup aktif	24.24%
4	Kurang aktif	6.06%
5	Sangat kurang aktif	0%

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa persentase kriteria keaktifan siswa tertinggi yaitu kriteria sangat aktif dengan

persentase 42,42%. Persentase kriteria aktif sebesar 31,81%. Selanjutnya, persentase kriteria cukup aktif 24,24%. Persentase kriteria kurang aktif 6,06% dan sangat kurang aktif yaitu 0%.

Besarnya persentase aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada pra siklus, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya perbedaan dan menunjukkan adanya peningkatan. Selain itu, jika dilihat dari masing-masing indikator aktivitas, persentase aktivitas belajar siswa pada pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Data aktivitas belajar siswa berdasarkan indikator aktivitas belajar siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II
Mendengarkan penjelasan guru	63.13%	72.22%
Berpartisipasi aktif dalam kelompok	52.53%	65.65%
Bermain peran	74.19%	86.35%
Mengamati penampilan kelompok lain	52.53%	65.65%
Bertanya atau menyampaikan hasil pengamatan	57.56%	65.65%

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada setiap indikator aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 7. peningkatan aktivitas belajar tiap siklus

No	Tahapan	Persentase	Kategori
1	Pra siklus	44.16%	Kurang aktif
2	Siklus I	59.99%	Cukup aktif
3	Siklus II	71.10%	Aktif

Berdasarkan tabel 7, diperoleh data bahwa aktivitas belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan. Pada pra siklus sebesar 44,16% mengalami peningkatan sebesar 15,83%. Persentase aktivitas belajar pada siklus I sebesar 59,99 dan pada siklus II sebesar 71,10%. peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 11,12%.

2) Hasil Belajar Siswa

Selain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, penerapan metode *role playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut merupakan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 8. Persentase peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II

No	Kriteria Hasil Belajar Siswa	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat baik	6.06%	30.30%	45.45%
2	Baik	27.27%	24.24%	33.33%
3	Sedang/cukup	39.39%	45.45%	21.21%

4	Kurang	27.27%	0.00%	0.00%
5	Sangat kurang	0.00%	0.00%	0.00%

Berdasarkan tabel 8, diperoleh data bahwa terdapat peningkatan setiap indikator hasil belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 9. peningkatan rata-rata hasil belajar tiap siklus

No	Tahapan	Skor
1	Pra siklus	65.06
2	Siklus I	70.54
3	Siklus II	76.97

Berdasarkan tabel 9, diperoleh data bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 65,06, mengalami peningkatan sebesar 5,48 pada siklus I. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 70,54 dan pada siklus II sebesar 76,97 sehingga peningkatannya sebesar 6,42 dengan rata-rata hasil belajar siklus I dan siklus II secara klasikal yaitu 73,77. Pada hasil peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memiliki peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran tematik integratif tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan

Pembahasan

Hasil wawancara awal sebelum diadakan tindakan menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV masih relatif rendah. Faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas siswa ini adalah kurang antusiasnya siswa saat mengikuti pembelajaran.

Pada hasil penelitian dan observasi kegiatan pembelajaran siklus I, didapatkan persentase aktivitas belajar siswa yang terdiri dari lima aktivitas. Aktivitas belajar tertinggi dengan persentase rata-rata 74,20% yaitu bermain peran. Pada saat penerapan metode *role playing* pada pembelajaran tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan sebagian besar siswa sangat senang dan antusias dalam bermain peran karena seperti yang diungkapkan Djamarah dan Zain (2006:88), keunggulan metode *role playing* yaitu melatih siswa untuk memahami, mengingat, dan menghayati isi cerita serta melatih siswa lebih kreatif untuk berpendapat dan menumbuhkan bakat dan sikap tanggung jawab dalam diri siswa. Aktivitas belajar terendah yaitu berpartisipasi aktif dalam kelompok dan mengamati kelompok lain dengan persentase rata-rata 52,53%. Kebiasaan siswa tidak ikut berpartisipasi dalam kelompok disebabkan karena terlalu banyaknya anggota kelompok sehingga kurang efektif saat mengerjakan LKK. Hanya siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi yang cenderung aktif dalam mengerjakan. Aktivitas belajar selanjutnya adalah mendengarkan penjelasan guru dengan persentase 63,13% dan bertanya atau menyampaikan hasil pengamatan yaitu sebesar 57,56%. Secara keseluruhan,

aktivitas siswa pada siklus I didapat persentase sebesar 59,99%. Apabila disesuaikan dengan kriteria aktivitas siswa, maka persentase 59,99% tergolong kategori cukup aktif.

Berdasarkan data hasil analisis terhadap aktivitas siswa pada siklus II, diketahui bahwa setiap aktivitas belajar mengalami peningkatan dari siklus I. Aktivitas belajar tertinggi adalah bermain peran dengan persentase rata-rata 86,36%. Tidak jauh berbeda dengan siklus I, indikator ini mendapatkan rata-rata persentase yang paling tinggi karena metode *role playing* memungkinkan siswa belajar aktif, belajar menghayati peran, membagi tanggung jawab, mengambil keputusan dan memecahkan masalah. Begitupun dengan aktivitas mendengarkan penjelasan guru dengan persentase 72,22%, sedangkan berpartisipasi aktif dalam kelompok, mengamati penampilan kelompok lain dan bertanya atau menyampaikan hasil pengamatan sebesar 65,65%. Pada siklus I, aktivitas siswa secara klasikal berada pada kategori cukup aktif dengan persentase 59,99%. Pada siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi 71,10% dengan kategori aktif. Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 11,12%.

Selain itu, berdasarkan observasi awal sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih dalam kategori sedang/cukup yaitu sebesar 65,06, karena masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah standar yang telah ditentukan sekolah, sehingga diperlukan adanya tindakan yang dilakukan guru dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran. Data analisis hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari sebelum dilakukannya tindakan. Dari 65,06 meningkat sebesar 5,48, sehingga rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 70,54. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa persentase peningkatan hasil belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II. Rata-rata hasil belajar pada siklus II sebesar 76,97. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari semakin bagus. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang menerapkan metode *role playing* benar-benar bermakna bagi siswa karena dalam memahami suatu konsep siswa diajak untuk mengalaminya secara langsung melalui kegiatan bermain peran yang dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Berdasarkan data hasil evaluasi belajar yang diperoleh siswa pada siklus II, dapat dikatakan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV mengalami peningkatan dan sesuai dengan yang diharapkan. Selisih rata-rata hasil belajar dari siklus I ke siklus II yaitu 6,42 dengan rata-rata hasil belajar yaitu 73,77.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi pembelajaran, maka aktivitas siswa juga akan meningkat. Jika siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran maka menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki suatu antusiasme dalam pembelajaran. Hal tersebut juga akan berdampak pada hasil pembelajaran yang juga menjadi lebih baik. Penerapan metode *role playing* pada

pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidomukti 1 kabupaten Probolinggo.

Daftar Pustaka

- [1] Djamarah, S. B. & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta..
- [2] Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- [3] Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [4] Siddiq, J., Sungkono, dan Munawaroh, I. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena dalam pelaksanaan *role playing* siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti aktif mendengarkan penjelasan guru, aktif berdiskusi dalam kelompok, aktif bermain peran, aktif mengamati kelompok lain, dan aktif bertanya maupun berpendapat. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dengan siklus II. Peningkatan kriteria keaktifan sangat aktif pada siklus II dengan siklus I memiliki selisih sebesar 22,73%, kriteria aktif yaitu sebesar 1,51%, kriteria cukup aktif sebesar -9,09% serta peningkatan kriteria kurang aktif dan kriteria sangat kurang aktif pada siklus II dengan siklus I memiliki selisih sebesar -10,6%.
- b. penerapan metode *role playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam proses pelaksanaan *role playing* siswa dilatih untuk menghayati peran, sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, atau sikap dalam kegiatan tersebut, sehingga dapat melekat dalam ingatan siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I, dan siklus I ke siklus II. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus 65,06 meningkat sebesar 5,48 pada siklus I menjadi 70,75, dan mengalami peningkatan menjadi 76,96 pada siklus II.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, ada saran yang perlu dipertimbangkan sebagai berikut.

- a. Bagi guru
 - Hendaknya menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran PPKn.
 - Hendaknya menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran lainnya.
 - Hendaknya menerapkan metode *role playing* pada kelas lainnya.
- b. Bagi peneliti lain
 - Hendaknya menerapkan metode *role playing* pada penelitian yang akan dilakukan.
 - Hendaknya mengembangkan penelitian dengan menggunakan metode *role playing*, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.