
PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI JATIJAJAR 2

Callista Nurul munawaroh

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Islam
Sultan Agung

*Corresponding Author:
callcallista3@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui metode bermain peran di kelas V SDN Jatijajar 02 Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang. Dengan metode bermain peran diharapkan siswa lebih bisa memahami apa yang dijelaskan saat proses pembelajaran berlangsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggart, dalam metode PTK ini terdapat 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Jatijajar 02 Kecamatan Bergas yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Adanya peningkatan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan prestasi belajar pada setiap siklusnya. Pada siklus I dengan presentase ketuntasan kelas 61% . Pada siklus II dengan presentase ketuntasan kelas 91%. Dapat disimpulkan bahwa dengan metode Bermain peran, prestasi siswa dapat meningkat. Disarankan pada saat proses pembelajaran, guru agar lebih mengeksplere metode-metode pembelajaran yang ada. Agar siswa tidak merasa bosan dengan metode ceramah dan supaya kreatifitas dan kepercayaan diri siswa lebih bisa menonjol.

Kata Kunci: metode, bermain peran, prestasi belajar

Abstract

The purpose of this study is: to improve student learning achievement through the role playing method in 5th SD Negeri Jatijajar 02, Kecamatan bergas, Kabupaten Semarang. This type of research is classroom action research according (PTK) to Kemmis dan Mc Taggart, in this PTK method there are four stages: planning, implementing actions, observing and reflecting. Research subjects were 5th grade students of SD Negeri jatijajar 02 kecamatan Bergas of 23 students. Data collection techniques using observation and tests. An increase in student achievement is indicated by an increase in learning achievement in each cycle. In cycle I with 61% grade completeness. In cycle II with 91% grade completeness. It can be concluded that with the role playing method, student achievement can increase. It is recommended that during the learning process, the teacher should explore more existing learning methods. So that students do not feel bored with the lecture method and so that students creativity and confidence stand out more.

Keywords: Method, Role playing, Learning achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berintikan interaksi antara peserta didik dengan para pendidik serta berbagai sumber pendidikan. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber-sumber pendidikan tersebut dapat berlangsung dalam situasi pergaulan (pendidikan), pengajaran, latihan serta bimbingan. Pendidikan adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kehidupan berbangsa dan bernegara. Kemajuan suatu bangsa yang ada di dunia ini dapat kita lihat bagaimana mereka bisa menghargai, mengembangkan dan mengedepankan sektor ini.

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan” menurut Slameto (2010:2).

Menurut Sumadi Suryabrata dan Shertzer dan Stone dalam Winkle, secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dan prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor internal

Merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor ini dapat dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu:

1) Faktor fisiologi

Dalam hal ini, faktor fisiologi yang dimaksud adalah faktor yang berhubungan dengan kesehatan dan pancaindera.

a) Kesehatan badan

Untuk dapat menempuh studi yang baik siswa perlu memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang bagi siswa dalam menyelesaikan program studinya. Dalam upaya memelihara kesehatan fisiknya, siswa perlu memperhatikan pola makan dan pola tidur, untuk memperlancar metabolisme dalam tubuhnya. Selain itu, juga untuk memelihara kesehatan bahkan juga dapat meningkatkan ketangkasan fisik dibutuhkan olahraga yang teratur.

b) Pancaindera

Berfungsinya pancaindera merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik. Dalam sistem pendidikan dewasa ini diantara pancaindera itu yang paling memegang peranan dalam belajar adalah mata dan telinga. Hal ini penting, karena sebagian besar hal-hal yang dipelajari oleh manusia dipelajari melalui penglihatan dan pendengaran. Dengan demikian, seorang anak yang memiliki cacat fisik atau bahkan cacat mental akan menghambat dirinya didalam menangkap pelajaran, sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah.

2) Faktor psikologis

Ada banyak faktor psikologis yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa, antara lain adalah;

a) **Inteligensi**

Pada umumnya, prestasi belajar yang ditampilkan siswa mempunyai kaitan yang erat dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Menurut Binet, hakikat inteligensi adalah kemampuan untuk menetapkan dan mempertahankan suatu tujuan, untuk mengadakan suatu penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan itu dan untuk menilai keadaan diri secara kritis dan objektif. Taraf inteligensi ini sangat mempengaruhi prestasi belajar seorang siswa, dimana siswa yang memiliki taraf inteligensi yang rendah diperkirakan juga akan memiliki prestasi belajar yang rendah. Namun bukanlah suatu yang tidak mungkin jika siswa dengan taraf inteligensi rendah memiliki prestasi belajar yang tinggi, juga sebaliknya.

b) **Sikap**

Sikap yang pasif, rendah diri dan kurang percaya diri dapat merupakan faktor yang menghambat siswa dalam menampilkan prestasi belajarnya. Menurut Sarlito Wirawan, sikap adalah kesiapan seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Sikap siswa yang positif terhadap mata pelajaran di sekolah merupakan langkah awal yang baik dalam proses belajar mengajar di sekolah.

c) **Motivasi**

Menurut Irwanto, motivasi adalah penggerak perilaku. Motivasi belajar adalah pendorong seseorang untuk belajar. Motivasi timbul karena adanya keinginan atau kebutuhan-kebutuhan dalam diri seseorang. Seseorang berhasil dalam belajar karena ia ingin belajar. Sedangkan menurut Winkle, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu; maka tujuan yang dikehendaki oleh siswa tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas ialah dalam hal semangat belajar, siswa yang termotivasi kuat akan mempunyai banyak energy untuk melakukan kegiatan belajar.

b. **Faktor eksternal**

Selain faktor-faktor yang ada dalam diri siswa, ada hal-hal lain di luar diri yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang akan diraih, antara lain adalah:

1) **Faktor lingkungan keluarga**

a) **Sosial ekonomi keluarga**

Dengan sosial ekonomi yang memadai, seseorang lebih berkesempatan mendapatkan fasilitas belajar yang lebih baik, mulai dari buku, alat tulis hingga pemilihan sekolah,

b) **Pendidikan orang tua**

Orang tua yang telah menempuh jenjang pendidikan tinggi cenderung lebih memperhatikan dan memahami pentingnya pendidikan bagi anak-anaknya, dibandingkan dengan yang mempunyai jenjang pendidikan yang lebih rendah.

c) **Perhatian orang tua dan suasana hubungan antara anggota keluarga**

Dukungan dari keluarga merupakan suatu pemacu semangat berprestasi bagi seseorang. Dukungan dalam hal ini bisa secara langsung, berupa pujian atau

nasihat; maupun secara tidak langsung, seperti hubungan keluarga yang harmonis.

2) Faktor lingkungan sekolah

- a) Sarana dan prasarana
Kelengkapan fasilitas sekolah, seperti papan tulis, OHP akan membantu kelancaran proses belajar mengajar di sekolah; selain bentuk ruangan, sirkulasi udara dan lingkungan sekitar sekolah juga dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.
- b) Kompetensi guru dan siswa
Kualitas guru dan siswa sangat penting dalam meraih prestasi, kelengkapan sarana dan prasarana tanpa disertai kinerja yang baik dari para penggunanya akan sia-sia belaka. Bila seorang siswa merasa kebutuhannya untuk berprestasi dengan baik di sekolah terpenuhi, misalnya dengan tersedianya fasilitas dan tenaga pendidikan yang berkualitas, yang dapat memenuhi rasa ingin tahunya, hubungan dengan guru dan teman-temannya berlangsung harmonis, maka siswa akan memperoleh iklim belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, ia akan terdorong untuk terus-menerus meningkatkan prestasi belajarnya.
- c) Kurikulum dan metode mengajar
Hal ini meliputi materi dan bagaimana cara memberikan materi tersebut kepada siswa. Metode pembelajaran yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan minat dan peran siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sarlito Wirawan menyatakan bahwa faktor yang paling penting adalah faktor guru, jika guru mengajar dengan arif bijaksana, tegas, memiliki disiplin tinggi, luwes dan mampu membuat siswa menjadi senang akan pelajaran, maka prestasi belajar siswa akan cenderung tinggi, paling tidak siswa tersebut tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.

3) Faktor lingkungan masyarakat

- a) Sosial budaya
Pandangan masyarakat tentang pentingnya pendidikan akan mempengaruhi kesungguhan pendidik dan peserta didik. Masyarakat yang masih memandang rendah pendidikan akan enggan mengirimkan anaknya ke sekolah dan cenderung memandang rendah pekerjaan guru/pengajar.
- b) Partisipasi terhadap pendidikan
Bila semua pihak telah berpartisipasi dan mendukung kegiatan pendidikan, mulai dari pemerintah (berupa kebijakan dan anggaran) sampai pada masyarakat bawah, setiap orang akan lebih menghargai dan berusaha memajukan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang menggunakan metode Bermain Peran. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jatijajar 2

yang terletak di Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang. Subjek penelitian ini yaitu murid kelas V SD Negeri Jatijajar 2. Pada penelitian ini teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar tes tertulis. Metode yang digunakan adalah metode Bermain Peran. Metode Bermain Peran digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penerapan metode bermain peran dapat menjadikan siswa menemukan makna atau dapat mengungkapkan pendapat masing-masing pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Metode bermain peran dilakukan secara berkelompok, guru juga memberikan evaluasi berupa soal-soal yang harus dikerjakan bersama ataupun individu. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru juga mengamati perilaku dan cara siswa mengungkapkan pendapat atau memeragakan skenario yang mereka dapat di dalam kelompok. Siswa dibiarkan bebas mengungkapkan atau memainkan peran mereka sesuai skenario yang telah diberikan guru atau yang terdapat dalam buku.

Hasil Penelitian

Pada siklus I pada hasil *post-test* siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa diperoleh hasil rata-rata 65, 21 dari jumlah seluruh siswa. Hasil itu membuktikan bahwa siswa kelas V belum mencapai KKM yaitu 67.

Dan pada siklus II dengan menggunakan metode bermain peran diperoleh rata-rata 82,17 dari jumlah seluruh siswa. Hasil itu menunjukkan adanya peningkatan hasil rata-rata siswa. Maka penelitian dinyatakan berhenti di siklus II. Karena siswa sudah dianggap mencapai KKM atau adanya peningkatan prestasi belajar siswa.

Simpulan

Metode pembelajaran bermain peran yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Jatijajar 2. Rata-rata siswa yang diperoleh pada siklus I adalah 65, 21 dengan tuntas belajar klasikal sebesar 61%. Pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar seluruh siswa 82,17 dengan tuntas belajar klasikal sebesar 91% dan masuk kriteria sangat baik.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, peneliti mengajukan saran agar pada saat proses pembelajaran bisa menggunakan metode Bermain Peran agar prestasi belajar siswa meningkat, antara lain : (a) Hendaknya guru menggunakan media pembelajaran seefisien mungkin dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan yang dapat meningkatkan antusias dan minat siswa dalam pembelajaran. (b) Dalam menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran sebaiknya guru lebih aktif dalam mengarahkan siswa saat bermain peran dan diskusi kelompok serta lebih disiplin dalam manajemen alokasi waktu. (c) Guru dapat menggunakan metode Bermain Peran dalam peningkatan prestasi belajar siswa, lebih baik dipadukan dengan media pembelajaran yang tepat. (d) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan yang dapat mendukung pencapaian tujuan belajar. (e) Hendaknya guru melibatkan siswa dalam pemilihan kegiatan belajar. (f) memotivasi guru untuk meningkatkan kinerjanya dengan mengadakan pembaharuan dalam pendidikan dan pengajaran. (g) Memfasilitasi sarana dan prasarana yang mendukung.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih saya ucapkan kepada Guru dan Kepala Sekolah SD Negeri Jatijajar 2 yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian, serta kedua dosen pembimbing Bapak Muhamad Afandi, M.Pd dan Bapak Jupriyanto, M.Pd.

Daftar Pustaka

- Afandi, M. (2013). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: UNISSULA Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thaib, Nauli Eva. (2013). *Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. (2), 388-392