

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SDN 123 BANGKO

Marlina¹, Badaruddin Kaddas², Supriadi³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Islam Makassar

¹bangkomarlina06@gmail.com , ²badruddin1.dty@uim-makassar.ac.id,

³supriadi.dty@uim-makassar.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students at SDN 123 Bangko, especially in the learning process that is still teacher-centered and less varied. This study aims to determine the effect of the role-playing method in improving student learning outcomes at SDN 123 Bangko. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) which refers to the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles with four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 17 grade V students at SDN 123 Bangko, consisting of 10 male students and 7 female students. Data collection techniques used observation sheets, learning outcome tests, and documentation. The results showed that the application of the role-playing method could improve student learning outcomes. In the pre-cycle, the average student learning outcome was 55.3 with a classical completeness of 29.4%. After the implementation of Cycle I, the average increased to 68.2 with a classical completeness of 58.8%, and in Cycle II it increased to 81.5 with a classical completeness of 88.2%. Thus, it can be concluded that the role-playing method has a positive effect on improving student learning outcomes at SDN 123 Bangko.

Keywords: *role-playing method, learning outcomes elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di SDN 123 Bangko, khususnya pada proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 123 Bangko. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, terdiri dari dua siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 123 Bangko yang berjumlah 17 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada prasiklus, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 55,3 dengan ketuntasan klasikal 29,4%. Setelah dilaksanakan siklus I meningkat menjadi rata-rata 68,2 dengan ketuntasan klasikal 58,8%, dan pada siklus II meningkat menjadi rata-rata 81,5 dengan ketuntasan klasikal 88,2%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 123 Bangko.

Kata Kunci: metode bermain peran, hasil belajar, kelas, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, siswa dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang menjadi fondasi bagi perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa di masa mendatang. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar harus dilaksanakan secara efektif, inovatif,

dan menyenangkan agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik mencerminkan bahwa siswa telah memahami materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran telah tercapai (Sudjana, 2016). Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai hasil belajar yang optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 123 Bangko, pada hari rabu 1 April 2026 ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian siswa yang sebagian besar berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari 17 siswa kelas V SDN 123 Bangko yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan, hanya 5 siswa (29,4%) yang mencapai KKM, sementara 12 siswa (70,6%) masih berada di bawah KKM.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya: (1) proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga siswa cenderung pasif; (2) metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan cenderung monoton; (3) siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran; (4) pembelajaran kurang kontekstual dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa; serta (5) kurangnya motivasi dan minat belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan partisipatif, yaitu metode bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk memerankan suatu tokoh atau peran tertentu dalam situasi yang telah ditentukan. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotoriknya (Hamdayama, 2016).

Metode bermain peran memiliki beberapa keunggulan,

antara lain: (1) melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran; (2) mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa; (3) melatih kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi; (4) membantu siswa memahami konsep abstrak melalui pengalaman langsung; (5) menumbuhkan empati dan pemahaman terhadap perspektif orang lain; serta (6) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan (Sanjaya, 2016).

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat relevan karena disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret dan senang bermain. Piaget (dalam Suparno, 2017) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar secara efektif melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, metode bermain peran yang melibatkan siswa secara aktif dan langsung sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 123 Bangko?" Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa di SDN 123 Bangko melalui penerapan metode bermain peran. Manfaat penelitian ini secara teoretis dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang metode pembelajaran di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai alternatif dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat, bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar, serta bagi sekolah sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk

memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas (Arikunto, 2017). Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklusnya, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 123 Bangko yang beralamat di Kecamatan Rampi Kabupate Luwu Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 123 Bangko tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 17 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa hasil belajar siswa kelas V masih rendah dan memerlukan perbaikan melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 x 35 menit sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran di kelas V. Siklus I difokuskan pada

penerapan metode bermain peran dengan tema "Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan" pada mata pelajaran IPS, sedangkan siklus II difokuskan pada penerapan metode bermain peran dengan tema "Perjuangan Para Pahlawan" pada mata pelajaran IPS.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) Lembar Observasi; Tes Hasil Belajar; dan Dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (a) lembar observasi aktivitas guru, (b) lembar observasi aktivitas siswa, (c) soal tes hasil belajar, dan (d) catatan lapangan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Data kuantitatif dari hasil tes belajar dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Kondisi Prasiklus

Sebelum dilaksanakan tindakan, terlebih dahulu dilakukan observasi awal dan tes prasiklus untuk

mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa kelas V SDN 123 Bangko. Tes prasiklus dilaksanakan pada hari Jumat, 3 April 2026. Berdasarkan hasil tes prasiklus, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Prasiklus

No	Uraian	Nilai
1	Jumlah Siswa	17
2	Nilai Tertinggi	75
3	Nilai Terendah	35
4	Rata-rata Kelas	55,3
5	Jumlah Siswa Tuntas	5
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	12
7	Ketuntasan Klasikal	29,4%

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada prasiklus sebesar 55,3 dengan ketuntasan klasikal hanya mencapai 29,4%. Dari 17 siswa, hanya 5 siswa (29,4%) yang mencapai KKM, sedangkan 12 siswa (70,6%) masih berada di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah dan perlu ditingkatkan.

b. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 11 Mei 2026 dan pertemuan kedua pada hari Selasa, 12 Mei

2026. Materi yang diajarkan pada siklus I adalah "Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan" pada mata pelajaran IPS kelas V.

Tahap Perencanaan: Pada tahap ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan metode bermain peran, menyiapkan skenario bermain peran, menyiapkan media pembelajaran (properti dan kostum sederhana), menyusun lembar observasi, dan menyiapkan soal tes hasil belajar.

Tahap Pelaksanaan: Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilakukan dengan langkah-langkah metode bermain peran sebagai berikut:

- Pertemuan 1: Guru menjelaskan materi tentang peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan, membagi siswa ke dalam 2 kelompok, membagikan skenario bermain peran, dan siswa berlatih peran masing-masing.
- Pertemuan 2: Guru memberikan pengarahan akhir, siswa melakukan pementasan bermain peran di depan kelas, dilanjutkan dengan diskusi dan refleksi, serta pemberian tes akhir siklus I.
- Tahap Observasi: Observasi dilakukan untuk mengamati

aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi terdiri dari beberapa aspek yang dinilai dengan skor 1–4. Hasil observasi pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

N o	Aspek yang Diamati	Pert 1	Pert 2	Rata-rata	Kategori
1	Kemampuan membuka pembelajaran	3	3	3,0	Baik
2	Menyampaikan apersepsi dan motivasi	2	3	2,5	Cukup
3	Menjelaskan langkah-langkah metode bermain peran	2	3	2,5	Cukup
4	Membimbing siswa dalam latihan bermain peran	2	3	2,5	Cukup
5	Mengelola kelas selama proses pembelajaran	3	3	3,0	Baik
6	Memberikan penguatan dan umpan balik	2	3	2,5	Cukup
7	Memfasilitasi diskusi dan refleksi	2	2	2,0	Cukup
8	Kemampuan menutup pembelajaran	3	3	3,0	Baik
9	Efisiensi penggunaan waktu	2	3	2,5	Cukup
1	Penggunaan	3	3	3,0	Baik

0	n media dan properti pembelajaran				
	Jumlah	24	29	26,5	
	Persentase	60 %	72,5 %	66,3 %	Cukup

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Pert 1	Pert 2	Rata-rata	Kategori
1	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran	2	3	2,5	Cukup
2	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	2	3	2,5	Cukup
3	Keaktifan siswa dalam bertanya	2	2	2,0	Cukup
4	Antusiasme siswa dalam latihan bermain peran	3	3	3,0	Baik
5	Kerja sama siswa dalam kelompok	2	3	2,5	Cukup
6	Kemampuan siswa memerankan tokoh sesuai skenario	2	3	2,5	Cukup
7	Partisipasi siswa dalam diskusi dan refleksi	2	2	2,0	Cukup
8	Kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran	3	3	3,0	Baik

9	Percaya diri siswa saat tampil di depan kelas	2	2	2,0	Cukup
10	Kemampuan siswa menyimpulkan pembelajaran	2	2	2,0	Cukup
	Jumlah	22	26	24,0	
	Persentase	55 %	65 %	60,0 %	Cukup

Berdasarkan Tabel 2, persentase rata-rata aktivitas guru pada siklus I sebesar 66,3% dengan kategori Cukup. Aspek yang masih perlu ditingkatkan adalah kemampuan memberikan umpan balik, membimbing siswa, dan pengelolaan waktu. Berdasarkan Tabel 3, persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60,0% dengan kategori Cukup. Siswa masih terlihat malu-malu dan kurang percaya diri saat memerankan tokoh. Beberapa siswa juga masih kurang serius dan bermain-main sendiri selama proses latihan.

Hasil tes belajar pada siklus I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Uraian	Nilai
1	Jumlah Siswa	17
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai Terendah	45

4	Rata-rata Kelas	68,2
5	Jumlah Siswa Tuntas	10
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	7
7	Ketuntasan Klasikal	58,8%

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I meningkat menjadi 68,2 dengan ketuntasan klasikal mencapai 58,8%. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 orang (58,8%) dan yang tidak tuntas sebanyak 7 orang (41,2%). Meskipun terjadi peningkatan dari prasiklus, namun indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% belum tercapai, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

Tahap Refleksi: Beberapa kelemahan yang ditemukan pada siklus I antara lain: (a) siswa masih malu-malu dan kurang percaya diri saat memerankan tokoh; (b) pengelolaan waktu belum efisien karena siswa masih kaku dalam menjalankan peran; (c) beberapa siswa kurang serius dan bermain-main sendiri; (d) skenario bermain peran terlalu panjang sehingga menyita waktu; (e) guru kurang memberikan motivasi dan bimbingan selama proses latihan; dan (f) aktivitas siswa masih rendah terutama dalam hal bertanya, partisipasi diskusi, dan percaya diri.

Kelemahan-kelemahan tersebut akan diperbaiki pada siklus II.

c. Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada hari Senin, 18 Mei 2026 dan hari Selasa, 19 Mei 2026. Materi yang diajarkan pada siklus II adalah "Perjuangan Para Pahlawan" pada mata pelajaran IPS kelas V.

Tahap Perencanaan: Pada tahap ini, peneliti memperbaiki RPP berdasarkan hasil refleksi siklus I, menyusun skenario bermain peran yang lebih sederhana dan mudah dipahami, menyiapkan properti yang lebih menarik, menyusun lembar observasi yang lebih terperinci, dan menyiapkan soal tes hasil belajar.

Tahap Pelaksanaan: Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dengan perbaikan: (a) guru memberikan motivasi dan *ice breaking* sebelum pembelajaran dimulai; (b) skenario bermain peran dibuat lebih pendek dan sederhana; (c) guru membimbing siswa selama latihan secara lebih intensif; (d) siswa diberikan kesempatan bertanya apabila ada hal yang kurang dipahami; (e) pengelolaan waktu lebih diperhatikan; dan (f) guru memberikan

penghargaan kepada kelompok yang tampil dengan baik.

Tahap Observasi: Observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aktivitas guru dan aktivitas siswa. Hasil observasi pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

N o	Aspek yang Diamati	Per1	Per 2	Rata-rata	Kategori
1	Kemampuan membuka pembelajaran	4	4	4,0	Sangat Baik
2	Menyampaikan apersepsi dan motivasi	3	4	3,5	Sangat Baik
3	Menjelaskan langkah-langkah metode bermain peran	4	4	4,0	Sangat Baik
4	Membimbing siswa dalam latihan bermain peran	3	4	3,5	Sangat Baik
5	Mengelola kelas selama proses pembelajaran	3	4	3,5	Sangat Baik
6	Memberikan penguatan dan umpan balik	4	4	4,0	Sangat Baik
7	Memfasilitasi diskusi dan refleksi	3	4	3,5	Sangat Baik
8	Kemampuan menutup pembelajaran	4	4	4,0	Sangat Baik
9	Efisiensi	3	4	3,5	Sangat

	penggunaan waktu				Baik
10	Penggunaan media dan properti pembelajaran	4	4	4,0	Sangat Baik
	Jumlah	35	40	37,5	
	Persentase	87,5 %	100 %	93,8 %	Sangat Baik

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

N o	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata	Kategori
1	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran	4	4	4,0	Sangat Baik
2	Perhatian siswa terhadap penjelasan guru	3	4	3,5	Sangat Baik
3	Keaktifan siswa dalam bertanya	3	4	3,5	Sangat Baik
4	Antusiasme siswa dalam latihan bermain peran	4	4	4,0	Sangat Baik
5	Kerjasama siswa dalam kelompok	3	4	3,5	Sangat Baik
6	Kemampuan siswa memerankan tokoh sesuai skenario	4	4	4,0	Sangat Baik

	o				
7	Partisipasi siswa dalam diskusi dan refleksi	3	4	3,5	Sangat Baik
8	Kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran	4	4	4,0	Sangat Baik
9	Percaya diri siswa saat tampil di depan kelas	3	4	3,5	Sangat Baik
10	Kemampuan siswa menyimpulkan pembelajaran	3	4	3,5	Sangat Baik
	Jumlah	34	40	37,0	
	Persentase	85%	100%	92,5%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 5, persentase rata-rata aktivitas guru pada siklus II meningkat menjadi 93,8% dengan kategori Sangat Baik. Guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan baik, memberikan bimbingan secara intensif, dan menggunakan waktu secara efisien. Berdasarkan Tabel 6, persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus II meningkat menjadi 92,5% dengan kategori Sangat Baik. Siswa terlihat antusias, percaya diri,

aktif bertanya, dan mampu bekerja sama dalam kelompok dengan baik.

Tabel 7. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Uraian	Nilai
1	Jumlah Siswa	17
2	Nilai Tertinggi	95
3	Nilai Terendah	60
4	Rata-rata Kelas	81,5
5	Jumlah Siswa Tuntas	15
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	2
7	Ketuntasan Klasikal	88,2%

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 81,5 dengan ketuntasan klasikal mencapai 88,2%. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang (88,2%) dan yang tidak tuntas sebanyak 2 orang (11,8%). Dengan demikian, indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% telah tercapai dan bahkan terlampaui, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Tahap Refleksi: Pada siklus II, proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Siswa terlihat antusias, percaya diri, dan aktif dalam memerankan tokoh sesuai skenario. Properti yang digunakan juga membuat siswa lebih bersemangat dan memahami konteks peristiwa yang diperankan. Dua siswa yang belum tuntas (nilai 60) perlu diberikan

remedial dan bimbingan khusus agar dapat mencapai KKM.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 123 Bangko secara bertahap dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahab (2017) yang menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran karena melibatkan siswa secara langsung dalam situasi yang konkret.

Pada prasiklus, rata-rata hasil belajar siswa hanya 55,3 dengan ketuntasan klasikal 29,4%. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, yaitu ceramah dan penugasan. Siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mudah bosan. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah dan Zain (2014)

yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membuat siswa pasif dan tidak berkembang secara optimal.

Setelah diterapkan metode bermain peran pada siklus I, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 68,2 dengan ketuntasan klasikal 58,8%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru mencapai 66,3% (kategori cukup) dan aktivitas siswa mencapai 60,0% (kategori cukup). Namun demikian, peningkatan tersebut belum optimal karena masih terdapat beberapa kendala, seperti siswa yang masih malu-malu, pengelolaan waktu yang kurang efisien, dan skenario yang terlalu panjang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Fadillah (2018) yang menyatakan bahwa penerapan metode bermain peran memerlukan persiapan yang matang dan bimbingan yang intensif dari guru agar dapat berjalan dengan efektif.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I, rata-rata hasil belajar meningkat signifikan menjadi 81,5 dengan

ketuntasan klasikal 88,2%. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan aktivitas guru menjadi 93,8% (sangat baik) dan aktivitas siswa menjadi 92,5% (sangat baik). Peningkatan ini membuktikan bahwa metode bermain peran yang diterapkan dengan persiapan yang matang dan pelaksanaan yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2019) yang menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari keunggulan metode bermain peran itu sendiri. Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengalami sendiri peristiwa atau situasi yang dipelajari. Pengalaman langsung ini membuat materi pelajaran lebih bermakna dan mudah diingat oleh siswa (Susanto, 2016).

Selain itu, metode bermain peran juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Melalui bermain peran, siswa belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, berkomunikasi dengan baik, menghargai pendapat orang lain, serta mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Aspek-aspek tersebut sangat penting dalam pembentukan karakter siswa dan tidak dapat diperoleh melalui metode pembelajaran konvensional (Kurniasih & Sani, 2017).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2020) menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD. Penelitian lainnya oleh Nugroho (2019) menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 123 Bangko. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan aktivitas guru dari 66,3% (siklus I) menjadi 93,8% (siklus II), aktivitas siswa dari 60,0%

(siklus I) menjadi 92,5% (siklus II), rata-rata hasil belajar dari 55,3 (prasiklus) menjadi 68,2 (siklus I) dan 81,5 (siklus II), serta peningkatan ketuntasan klasikal dari 29,4% (prasiklus) menjadi 58,8% (siklus I) dan 88,2% (siklus II).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 123 Bangko. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari:

1. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 55,3 pada prasiklus, menjadi 68,2 pada siklus I, dan 81,5 pada siklus II.
2. Ketuntasan klasikal meningkat dari 29,4% pada prasiklus (5 siswa tuntas), menjadi 58,8% pada siklus I (10 siswa tuntas), dan 88,2% pada siklus II (15 siswa tuntas).
3. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 68% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II, yang menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Beberapa saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru – Disarankan untuk menerapkan metode bermain peran sebagai alternatif dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep secara kontekstual. Guru perlu mempersiapkan skenario, properti, dan alokasi waktu dengan matang agar pembelajaran berjalan efektif.
2. Bagi sekolah – Hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif, seperti ruang kelas yang fleksibel, properti pembelajaran, dan media audio-visual.
3. Bagi peneliti selanjutnya – Disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada mata pelajaran lain, jenjang kelas yang berbeda, atau dengan menggunakan metode pembelajaran inovatif lainnya sebagai bahan perbandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, M. (2018). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 120–135.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Nugroho, A. (2019). Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui metode bermain peran pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 55–68.
- Rahmawati, D. (2020). Pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 89–102.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparno, P. (2017). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suryani, E. (2019). Efektivitas metode bermain peran terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 145–158.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahab, A. A. (2017). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.