

Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Tematik Melalui Strategi Pembelajaran *Role Playing* pada Peserta Didik di Sekolah Dasar

Irmawati

UPT SD Negeri 240 Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara

irmawati.215@yahoo.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui apakah meningkatkan hasil belajar tematik Subtema Perjuangan Para Pahlawan melalui menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada peserta didik Kelas IV UPT SD Negeri 240 Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan revisi. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV UPT SD Negeri 240 Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (37,50%), siklus II (70,83%), siklus III (87,50%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Peserta didik Kelas IV UPT SD Negeri 240 Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran tematik.

Kata-kata Kunci: *Motivasi belajar, Prestasi belajar, Pembelajaran Tematik, Model Role Playing.*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rustan ddk, 2016). Proses belajar mengajar guru, tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode atau strategi pembelajaran saja, seorang guru mampu menggunakan metode atau strategi pembelajaran yang bervariasi agar dalam kegiatan belajar mengajar tidak membosankan bagi peserta didik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu tercapainya peningkatan motivasi dan prestasi belajar (Maesaroh, 2013).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka seorang guru khususnya peneliti selaku Guru Kelas IV UPT SD Negeri 240 Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara dituntut untuk memilih dan menggunakan berbagai metode atau strategi pembelajaran yang tepat, membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Seperti menggunakan sistem pembelajaran bermain peran atau Role Playing. Metode atau strategi bermain peran ini lebih menekankan berdasarkan pengalaman, dalam hal ini peserta didik memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan lain.

Pembelajaran bermain peran (Role Playing) ini juga bermamfaat terjadinya interaksi antara peserta didik di kelas sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk mendiskusikan dan mengidentifikasi suatu masalah yang dialami. Bermain peran memiliki keuntungan, diantaranya peserta didik dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa sanksi, bermain peran memungkinkan memperkenalkan peserta didik untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan yang lainnya (Mustafa Kamal Ali, 2013).

Demikian penerapan pembelajaran bermain peran ini dapat membantu peserta didik dalam mengemukakan pendapat, ide ataupun gagasan sebagai salah satu wujud dari peserta didik yang memiliki kreativitas, sehingga hal ini baik secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik, pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan observasi bahwa pembelajaran tematik yang selama ini digunakan dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru lebih banyak menerapkan metode ceramah, sehingga penyampaian materi dan soal lebih didominasi oleh guru, disamping itu buku pedoman yang dimiliki oleh peserta didik cenderung menggunakan satu pedoman yang diperoleh dari sekolah saja. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi dan prestasi belajar peserta didik dengan memperhatikan nilai rata-rata hasil penilaian semester 1 pada pembelajaran tematik UPT SD Negeri 240 Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara masih rendah yaitu 50,00 dengan persentase ketuntasan belajar 27,5%. Untuk itu penelitian ini akan menerapkan strategi pembelajaran bermain peran untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik yang lebih optimal terutama kelas I, karena kelas I dianggap sebagai kelas yang kelas paling bawah.

Pada prinsipnya model pembelajaran bermain peran atau Role Playing merupakan upaya pemecahan masalah melalui peragaan tindakan. Hamalik (2006), bahwa pembelajaran bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman (Ruhani, 2012). Salah satu model pembelajaran yang mengutamakan interaksi antara peserta didik dalam demokrasi yaitu model pengajaran bermain peran (Hayati, 2020). Artinya pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran pemecahan masalah dengan mengutamakan interaksi antar peserta didik melalui peragaan tindakan (bermain peran).

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor tersebut dapat digolongkan sebagai berikut (Djamarah, 1994).

1. Faktor internal, adalah faktor yang timbul dalam diri anak itu sendiri, seperti kesehatan, rasa aman, kemampuan, dan sebagainya, faktor ini terwujud sebagai kebutuhan dari anak itu.
2. Faktor eksternal yang berasal dari sekolah seperti interaksi guru dan murid, standar pelajaran, cara penyajian hubungan antara murid, standar pelajaran di atas kurikulum, media pendidikan, kurikulum keadaan gedung, waktu sekolah, pelaksanaan disiplin metode mengajar dan tugas belajar.
3. Faktor eksternal yang berasal dari masyarakat, misalnya media massa, teman bergaul, kegiatan yang lain, cara hidup lingkungan.
4. Faktor eksternal yang berasal dari keluarga, misalnya cara orang tua mendidik, suasana keluarga, pengertian orang tua, keadaan sosial ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan.

Pembelajaran Tematik merupakan program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/ topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di Sekolah. Dengan pembelajaran tematik, peserta didik dapat membangun kesalingterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lainnya, atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya, atau antara pengetahuan dengan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran menjadi menarik.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (action research), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Menurut Oja dan Sumarjan (dalam Titik Sugiarti, 1997: 8) mengelompokkan penelitian tindakan menjadi empat macam yaitu, (a) guru sebagai peneliti, (b) penelitian tindakan kolaboratif; (c) simultan terintegratif; (d) administrasi sosial eksperimental. Teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas tinggi, dan sebaliknya. Data dikumpulkan dengan Teknik wawancara, tes hasil belajar, dan observasi (Firman, 2015)

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti tidak bekerjasama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga peserta didik tidak tahu kalau diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan.

Hasil Penelitian

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 September 2018 di kelas IV UPT SD Negeri 240 Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 24 peserta didik. Dalam hal ini peneliti adalah Guru Kelas IVni. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Penilaian	%
I	Pelaksanaan		
	A. Pendahuluan		
	1. Memotivasi Peserta didik	3	75,00
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	75,00
	B. Kegiatan Inti		
	1. Mendiskusikan langkah kegiatan bersama peserta didik .	3	75,00
	2. Membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan.	3	75,00
	3. Membimbing peserta didik untuk menanggapi kegiatan belajar mengajar	3	75,00
	4. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkandengan gaya bahasa mereka.	2	50,00
	5. Membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.	2	50,00
	C. Penutup		
	1. Membimbing peserta didik membuat rangkuman.	3	75,00
	2. Memberikan evaluasi.	3	75,00

No	Aspek yang diamati	Penilaian	%
II	Pengelolaan waktu	3	75,00
III	Antusiasme kelas		
	1. Peseta didik antusias	3	75,00
	2. Guru Antusias.	2	50,00
	Jumlah	24	
	Rata-rata	2,75	
	Prosentase rata-rata	68,75	

Keterangan: Skor 86 – 100% (Baik Sekali); skor 71 – 85% (Baik); skor 55 – 70% (Cukup); di bawah 55% (Kurang).

Berdasarkan tabel di atas aspek-aspek yang mendapatkan criteria baik sudah sembilan aspek Sementara sisa tiga aspek lainnya yang mendapat penilaian cukup di atas, merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus I. Dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II. Hasil observasi berikutnya adalah aktivitas guru dan peseta didik seperti pada tabel berikut.

Tabel 2. Aktivitas Guru Dan Peseta didik Pada Siklus I

No	Aktivitas Guru yang diamati	Persentase
1.	Menyampaikan tujuan	13.33
2.	Memotivasi peseta didik /merumuskan masalah	13.33
3.	Mengkaitkan dengan pelajaran berikutnya	13.33
4.	Menyampaikan materi/langkah-langkah/strategi	13.33
5.	Menjelaskan materi yang sulit	10.00
6.	Membimbing dan mengamati peseta didik dalam menemukan konsep	10.00
7.	Meminta peseta didik menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan	10.00
8.	Memberikan umpan balik	10.00
9.	Membimbing peseta didik merangkum pelajaran	6.67
	Jumlah	100

No	Aktivitas Peseta didik yang diamati	Persentase
1.	Mendengarkan/memperh tujuan Pembelajaran dan penjelasan guru	12.78
2.	Membaca buku peseta didik	12.98
3.	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	8.52
4.	Diskusi antar peseta didik /antara peseta didik dengan guru	10.14
5.	Menyajikan hasil pembelajaran	9.74
6.	Mengajukan/menanggapi pertanyaan/ide	10.14

7. Menulis yang relevan dengan KBM	9.94
8. Merangkum pembelajaran	11.97
9. Mengerjakan tes evaluasi	13.79
Jumlah	100

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus I adalah menyampaikan tujuan, memotivasi peserta didik /merumuskan masalah, Mengkaitkan dengan pelajaran berikutnya dan Menyampaikan materi/langkah-langkah/strategi yaitu 13,33%. Aktivitas lain yang persentasenya masih kurang adalah Membimbing dan Meminta peserta didik menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan serta Membimbing peserta didik merangkum pelajaran yaitu masing-masing 6,67%. Sedangkan aktivitas peserta didik yang paling dominan pada siklus I adalah Mendengarkan/memperh tujuan Pembelajaran dan penjelasan guru, Membaca buku peserta didik, Mengerjakan tes evaluasi yaitu masing-masing 12,78%, 12,98% dan 13,79%, secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran kooperatif model Role Playing sudah dilaksanakan persentase aktivitas peserta didik lebih kecil dibandingkan dengan aktivitas guru. Untuk itu masih perlu memberikan penjelasan dan arahan kepada peserta didik, karena model tersebut masih dirasakan baru oleh peserta didik, yaitu 83,33% berbanding 54,78%..

Berikutnya adalah rekapitulasi hasil penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” peserta didik seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” Peserta didik Pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata penilaian	62,92
2.	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	9
3.	Persentase ketuntasan belajar	37,50

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model Role Playing diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 62,92 dan ketuntasan belajar masih 37,50% atau ada 9 peserta didik dari 24 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 70 belum ada. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih baru dan asing terhadap metode baru yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

3. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Guru kurang baik dalam memotivasi peserta didik dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu.

- 3) Peserta didik kurang begitu antusias selama pembelajaran berlangsung.
4. Revisi
- Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.
- 1) Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi peserta didik dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana peserta didik diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
 - 2) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.
 - 3) Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi peserta didik sehingga peserta didik bisa lebih antusias.

Siklus II

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” II dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 01 Oktober 2018 di kelas IV UPT SD Negeri 240 Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 24 peserta didik. Dalam hal ini peneliti adalah juga Guru Kelas IVni. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memerhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrument yang digunakan adalah penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian	%
I	Pelaksanaan		
	A. Pendahuluan		
	1. Memotivasi Peserta didik	4	100,00
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	100,00
	B. Kegiatan Inti		
	1. Mendiskusikan langkah kegiatan bersama	3	75,00

No	Aspek yang diamati	Penilaian	%
	peseta didik		
	2. Membimbing peseta didik yang mengalami kesulitan.	4	100,00
	3. Membimbing peseta didik untuk menanggapi kegiatan belajar mengajar	3	75,00
	4. Memberikan kesempatan pada peseta didik untuk mengungkapkan gaya bahasa mereka.	3	75,00
	5. Membimbing peseta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.	2	50,00
	C. Penutup		
	1. Membimbing peseta didik membuat rangkuman.	3	75,00
	2. Memberikan evaluasi.	4	100,00
II	Pengelolaan waktu	3	75,00
III	Antusiasme kelas		
	1. Peseta didik antusias	4	100,00
	2. Guru Antusias.	4	100,00
	Jumlah	41	
	Rata-rata	3,42	
	Prosentase rata-rata		85,42

Keterangan: Skor 86 – 100% (Baik Sekali); 71 – 85% (Baik); 55 – 70% (Cukup); dibawah 55% (Kurang).

Berdasarkan tabel di atas aspek-aspek yang mendapatkan criteria Amat baik sudah enam aspek adalah memotivasi peseta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, Membimbing peseta didik yang mengalami kesulitan, Memberikan evaluasi,. Peseta didik antusias serta Guru Antusias. Sementara keenam aspek lainnya yang mendapat penilaian baik kecuali membimbing peseta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep. yang mendapatkan criteria kurang di atas, merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus II. Dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus III.

Hasil observasi berikutnya adalah aktivitas guru dan peseta didik seperti pada tabel berikut.

Tabel 5. Aktivitas Guru Dan Peseta didik Pada Siklus II

No	Aktivitas Guru yang diamati	Persentase
1.	Menyampaikan tujuan	12.12
2.	Memotivasi peseta didik /merumuskan masalah	12.12
3.	Mengkaitkan dengan pelajaran berikutnya	12.12
4.	Menyampaikan materi/langkah-langkah/strategi	9.09
5.	Menjelaskan materi yang sulit	12.12

No	Aktivitas Guru yang diamati	Persentase
6.	Membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep	9.09
7.	Meminta peserta didik menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan	12.12
8.	Memberikan umpan balik	9.09
9.	Membimbing peserta didik merangkum pelajaran	12.12
Jumlah		100
No	Aktivitas Peserta didik yang diamati	Persentase
1.	Mendengarkan/memperh tujuan Pembelajaran dan penjelasan guru	12.17
2.	Membaca buku peserta didik	11.63
3.	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	11.10
4.	Diskusi antar peserta didik /antara peserta didik dengan guru	10.96
5.	Menyajikan hasil pembelajaran	10.43
6.	Mengajukan/menanggapi pertanyaan/ide	10.70
7.	Menulis yang relevan dengan KBM	10.96
8.	Merangkum pembelajaran	10.16
9.	Mengerjakan tes evaluasi	11.90
Jumlah		100

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus II adalah menyampaikan tujuan, memotivasi peserta didik/merumuskan masalah dan Mengkaitkan dengan pelajaran berikutnya, Menjelaskan materi yang sulit, Meminta peserta didik menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan dan Membimbing peserta didik merangkum pelajaran yaitu masing-masing 12,12%. Aktivitas lain yang persentasenya masih kurang adalah Menyampaikan materi/langkah-langkah/strategi, Membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep, Meminta peserta didik menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan dan Memberikan umpan balik yaitu masing-masing 9,09%. Sedangkan aktivitas peserta didik yang masih dominan adalah Mendengarkan/ memperhatikan tujuan Pembelajaran dan penjelasan guru, Membaca buku peserta didik, mengerjakan tes evaluasi, Bekerja dengan sesama anggota kelompok dan Mengerjakan tes evaluasi yaitu masing-masing 12,17%, 11,63% 11,10% dan 11,90%. Pada siklus II, secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran kooperatif model Role Playing sudah dilaksanakan dengan baik, ini sudah terlihat jumlah persentase aktivitas peserta didik telah meningkat yaitu 83,11%. dan peran guru masih sedikit dominan dengan melihat aktivitas guru jumlahnya adalah 91,67%.

Berikutnya adalah rekapitulasi hasil penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” peserta didik seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” Peseta didik Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata penilaian Jumlah peseta didik	73,33
2	yang tuntas belajar	17
3	Persentase ketuntasan belajar	70,83

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peseta didik adalah 73,33 dan ketuntasan belajar mencapai 70,83% atau ada 17 peseta didik dari 24 peseta didik sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan cukup lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar peseta didik ini karena peseta didik mambantu peseta didik yang kurang mampu dalam mata pelajaran yang mereka pelajari. Disamping itu adanya kemampuan guru yang mulai meningkat dalam prose belajar mengajar.

3. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Memotivasi peseta didik
- 2) Membimbing peseta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep
- 3) Pengelolaan waktu

4. Revisi Rancangan

Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus II ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus II antara lain:

- a. Guru dalam memotivasi peseta didik hendaknya dapat membuat peseta didik lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.
- b. Guru harus lebih dekat dengan peseta didik sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri peseta didik baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.
- c. Guru harus lebih sabar dalam membimbing peseta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.
- d. Guru harus mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
- e. Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh soal dan memberi soal-soal latihan pada peseta didik untuk dikerjakan pada setiap kegiatan belajar mengajar.

Siklus III

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” 3 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2. Tahap kegiatan dan pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 08 Oktober 2018 di kelas IV UPT SD Negeri 240 Poreang Kecamatan Tanalili Kabupaten Luwu Utara . Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 24 peserta didik. Dalam hal ini peneliti adalah Guru Kelas IVni. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” III. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus III

No	Aspek yang diamati	Penilaian	%
I	Pelaksanaan		
	A. Pendahuluan		
	1. Memotivasi Peserta didik	4	100,00
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	100,00
	B. Kegiatan Inti		
	1. Mendiskusikan langkah kegiatan bersama peserta didik .	4	100,00
	2. Membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan.	4	100,00
	3. Membimbing peserta didik untuk menanggapi kegiatan belajar mengajar	3	75,00
	4. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan dengan gaya bahasa mereka.	3	75,00
	5. Membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.	3	75,00
	C. Penutup		
	1. Membimbing peserta didik membuat rangkuman.	4	100,00
	2. Memberikan evaluasi.	4	100,00
II	Pengelolaan waktu	3	75,00
III	Antusiasme kelas		

1. Peserta didik antusias	4	100,00
2. Guru Antusias.	4	100,00
Jumlah	44	
Rata-rata	3,67	
Prosentase rata-rata		91,67

Keterangan: Skor 86 – 100% (Baik Sekali); 71 – 85% (Baik); 55 – 70% (Cukup); Dibawah 55% (Kurang).

Berdasarkan tabel di atas hampir semua aspek-aspek sudah mendapatkan criteria Amat baik kecuali hanya empat aspek mendapatkan kriteria baik adalah Membimbing peserta didik untuk menanggapi kegiatan belajar, Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengungkapkan gaya bahasa mereka, Membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep serta pengelolaan waktu. Sementara aspek lainnya yang mendapat penilaian cukup dan kurang di atas tidak ada lagi,

Hasil observasi berikutnya adalah aktivitas guru dan peserta didik seperti pada tabel berikut.

Tabel 8. Aktivitas Guru Dan Peserta didik Pada Siklus III

No	Aktivitas Guru yang diamati	Persentase
1	Menyampaikan tujuan	11.76
2	Memotivasi peserta didik /merumuskan masalah	11.76
3	Mengkaitkan dengan pelajaran berikutnya	11.76
4	Menyampaikan materi/langkah-langkah/strategi	11,76
5	Menjelaskan materi yang sulit	11.76
6	Membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep	11,76
7	Meminta peserta didik menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan	11.76
8	Memberikan umpan balik	11.76
9	Membimbing peserta didik merangkum pelajaran	11.76
	Jumlah	100
No	Aktivitas Peserta didik yang diamati	Persentase
1	Mendengarkan/memperh tujuan Pembelajaran dan penjelasan guru	12.00
2	Membaca buku peserta didik	11.74
3	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	10.97
4	Diskusi antar peserta didik /antara peserta didik dengan guru	10.97
5	Menyajikan hasil pembelajaran	10.45
6	Mengajukan/menanggapi pertanyaan/ide	10.32
7	Menulis yang relevan dengan KBM	10.58
8	Merangkum pembelajaran	10.71
9	Mengerjakan tes evaluasi	12.26

Jumlah

100

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa aktivitas guru dan peserta didik tidak ada lagi yang paling dominan pada siklus ini, semua aspek prosentasenya telah merata bila dibandingkan dengan aktivitas guru dan peserta didik pada siklus sebelumnya.

Berikutnya adalah rekapitulasi hasil penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” peserta didik seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” Peserta didik Pada Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata penilaian	80,42
2	Jumlah peserta didik yang tuntas	21
3	belajar	87,50
	Persentase ketuntasan belajar	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata penilaian bermain peran “seorang anak yang sedang membantu kakek menyeberang jalan ” sebesar 80,42 dan dari 24 peserta didik yang telah tuntas sebanyak 21 peserta didik dan 3 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 87,50% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang telah diterapkan selama ini serta ada tanggung jawab kelompok dari peserta didik yang lebih mampu untuk mengajari temannya kurang mampu.

3. Refleksi

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pembelajaran kooperatif model Role Playing. Dari data-data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut:

- a. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- b. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa peserta didik aktif selama proses belajar berlangsung.
- c. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- d. Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

4. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan pembelajaran kooperatif model Role Playing dengan baik dan dilihat dari aktivitas peserta didik serta hasil belajar peserta didik pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk

tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan pembelajaran kooperatif model Role Playing dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembahasan

1. Ketuntasan Hasil belajar Peserta didik

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model Role Playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 37,50%, 70,83%, dan 87,50%. Pada siklus III ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran kooperatif model Role Playing dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik dan penguasaan materi pelajaran yang telah diterima selama ini, yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata peserta didik pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pembelajaran kooperatif model Role Playing yang paling dominan adalah, mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar peserta didik/antara peserta didik dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif model Role Playing dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati peserta didik dalam mengerjakan kegiatan, menjelaskan materi yang tidak dimengerti peserta didik, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model Role Playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus, yaitu siklus I (37,50%), siklus II (70,83%), siklus III (87,50%). Penerapan pembelajaran kooperatif model Role Playing mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia, hal

ini ditunjukkan dengan antusias peserta didik yang menyatakan bahwa peserta didik tertarik dan berminat dengan pembelajaran kooperatif model Role Playing sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar. Selanjutnya, pembelajaran kooperatif model Role Playing memiliki dampak positif terhadap kerjasama antara peserta didik, hal ini ditunjukkan adanya tanggung jawab dalam kelompok dimana peserta didik yang lebih mampu mengajari temannya yang kurang mampu.

Reference

- Balqis, P., Ibrahim, N. U., & Ibrahim, S. (2014). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada SMPN 3 Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Administrasi Pendidikan: Program Pascasarjana Unsyiah*, 2(1), Article 1. <http://e-repository.unsyiah.ac.id/JAP/article/view/2497>
- Darmawati, J. (2017). Pengaruh Motivasi Belajar dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Sma Negeri Di Kota Tuban. *JURNAL EKONOMI PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 1(1), 79–90. <https://doi.org/10.26740/jepk.v1n1.p79-90>
- Firman. (2015). Terampil Menulis Karya Ilmiah (Vol. 138). Penerbit Aksara Timur.
- Fiteriani, I. (2015). Membudayakan Iklim Semangat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 115–125. <https://doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1286>
- Hayati, N. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Biologi Bagi Siswa Kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 1 Boyolangu Tahun Pelajaran 2017/2018. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(2), 76–86. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i2.1627>
- Helentina, I. (2017). *Hubungan Antara Motivasi dengan Kinerja Pegawai (Studi kasus pada Kantor Kecamatan Sibolangit Kabupaten Deliserdang)*. <http://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/19070>
- Maesaroh, S. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 150–168. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>
- Mustafa Kamal Ali, 1401409390. (2013). *Penggunaan Metode Role Playing Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IVB SDN Gisikdrono 03 Semarang* [Other, Universitas Negeri Semarang]. <http://lib.unnes.ac.id/18083/>
- Prasetya, N. A. (2011). *Studi tentang minat dan motivasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Malang untuk menjadi guru / Noerman Adi Prasetya* [Diploma, Universitas Negeri Malang]. <http://repository.um.ac.id/43934/>
- Ruhani, A. W. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bersikap Toleransi Melalui Metode Bermain Peran di Kelompok B TK Batik Magersari Mojo Tahun Ajaran 2012/2013 (PTK Kelompok B TK Batik Magersari)* [S1, Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/20092/>

- Rustan, S., Jufriadi, J., Firman, F., & Rusdiana, J. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Tudassipulung. *Prosiding Seminar Nasional*, 2(1), 693–702. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/2848>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>