

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MENGGUNAKAN METODE  
BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 01 BALAI AHAD  
KECAMATAN LUBUK BASUNG KABUPATEN AGAM  
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**FITRIYANI**

SDN 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam

**ABSTRAK**

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Sekolah Dasar bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran PAI. Hal ini disebabkan guru masih dominan menggunakan metoda ceramah yang menganggap pelajaran PAI adalah hafalan. Padahal untuk menyampaikan materi PAI dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami konsep PAI dan tidak merasa bosan. Selain itu juga dibutuhkan metode yang menunjang keberhasilan pembelajaran. Diantara berbagai metode pembelajaran yang ada terdapat metode bermain peran. Metode ini dapat menerapkan kemampuan di bidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melihat hal tersebut maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar PAI Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan bentuk penelitian yaitu penelitian tindakan kelas untuk mendeskripsikan metode bermain peran pada pembelajaran PAI. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Pada siklus I materinya tentang menghafal bacaan shalat dan siklus II tentang keserasian gerakan dan bacaan shalat. Dimana setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 105 menit. Penelitian ini dilaksanakan pada SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam dengan subjek penelitian adalah kelas III yang berjumlah 22 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, pencatatan lapangan dan evaluasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif model interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman (1992) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut : *metode bermain peran* adalah teknik simulasi yang seakan-akan benar-benar terjadi pada siswa untuk menerapkan suatu konsep dalam pendidikan. Dari hasil tes yang telah dilakukan ternyata tingkat pemahaman siswa terhadap materi meningkat, yang mana hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata 6,96, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 8,57.

**Kata Kunci** : meningkatkan hasil belajar pai, menggunakan metode bermain peran.

**PENDAHULUAN**

Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar (SD) telah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintahan. Usaha-usaha tersebut antara lain adalah menatar guru-guru SD dengan berbagai jenis kegiatan, pengadaan buku-buku sumber, penyempurnaan dan pemanfaatan kurikulum, melakukan penyempurnaan sarana dan prasarana sekolah, mengadakan kegiatan-kegiatan Kelompok Kerja Guru Agama (KKG), dan lain-lainnya. Namun usaha-usaha tersebut belum terlaksana sepenuhnya di sekolah dasar karna masih banyaknya guru-guru

Agama yang mengajar secara konvensional dalam pembelajaran. seperti guru monoton dalam mengajar, tidak menggunakan media serta dalam menyajikan materi masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang semangat mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar siswa juga tidak memuaskan. Menurut Depdikbud (1997:1) usaha tersebut belum berhasil dengan baik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan dan permasalahan yang telah ditemukan di atas, guru akan menemukan permasalahan yang sama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Untuk itu dalam proses pembelajaran PAI diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan

hasil belajar siswa. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan syarat utama yang harus di miliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik baik keberhasilan dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam PAI adalah metode Bermain Peran. Alasan pemilihan metode bermain peran karena pada metode ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran PAI yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Menurut Syaiful (2008:11) "Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*). Terutama yang menyangkut kehidupan siswa."

Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul " Peningkatan Hasil Belajar PAI dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022".

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana peningkatan hasil belajar PAI dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas III SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

### **Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan bentuk Rencana Pembelajaran PAI yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode bermain peran di kelas III SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PAI yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan metode bermain peran

- di kelas III SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.
3. Mendeskripsikan penilaian pembelajaran PAI yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan metode bermain peran di kelas III SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

### **Manfaat Penelitian**

Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar PAI dengan metode bermain peran.

Bagi siswa, siswa dapat mewujudkan tujuan pembelajaran PAI, peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spritual, dan sosial).

Bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran PAI dengan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran PAI dengan metode bermain peran.

### **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar menurut Bloom (dalam Harun dan Mensur, 2007:13) "mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil efektif" .sedangkan menurut Sudjana (2004:22) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar".

### **Metode Bermain Peran**

Oemar (2005:199) menyatakan "Bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani". Sedangkan menurut Nuryani (2005:110) "Metode bermain peran adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep".

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Setting Penelitian**

Penelitian ini diadakan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam. Alasan peneliti

memilih SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam sebagai lokasi tempat penelitian karena merupakan tempat peneliti melaksanakan tugas sebagai guru agama.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam dengan jumlah siswa 22 orang yang terdiri dari 14 orang perempuan dan 8 orang laki-laki.

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini menghabiskan waktu selama 4 bulan, mulai bulan September sampai Desember 2021.

### **Rancangan Penelitian**

**Pendekatan dan jenis penelitian.** Pada dasarnya penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*) dibidang pendidikan dan pengajaran PAI. Dalam penelitian tindakan kelas diadakan perlakuan tertentu yang didasarkan pada masalah-masalah aktual yang ditemukan di lapangan.

Dari hal di atas sesuai dengan penelitian yang dilakukan, permasalahan yang harus dipecahkan adalah masalah yang berhubungan dengan proses pembelajaran di kelas yang diselesaikan dengan profesional.

**Alur penelitian.** Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Ritawati 2008:69), proses penelitian merupakan proses daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek : mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi terhadap tindakan dan melakukan refleksi terhadap perencanaan, kegiatan tindakan dan kesuksesan hasil yang diperoleh.

### **Data dan Sumber Data**

**Data Penelitian.** Data penelitian ini berupa hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran PAI dengan menggunakan metode bermain peran di kelas III SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

Data tersebut berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang berupa informasi sebagai berikut : 1) Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan perilaku guru dan siswa yang meliputi interaksi belajar mengajar antara guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru dalam pembelajaran PAI dengan menggunakan metode bermain peran. 2) Evaluasi pembelajaran PAI dengan menggunakan metode bermain peran baik yang berupa evaluasi proses maupun evaluasi hasil.

**Sumber Data.** Sumber data penelitian adalah proses kegiatan belajar mengajar PAI dengan menggunakan metode bermain peran meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, Kegiatan evaluasi pembelajaran, perilaku guru dan siswa sewaktu kegiatan belajar mengajar. Data diperoleh dari subjek terteliti, yakni siswa kelas III SD Negeri 09 Balai Satu, Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

### **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan, lembar observasi, wawancara dan hasil tes.

### **Analisis Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif yang ditawarkan oleh Miles dan Huberman ( dalam Ritawati 2008:77-78 ) yakni analisis data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir pengumpulan data atau Verifikasi. Tahap analisi yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus pada

berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Adapun kriteria keberhasilan setiap tindakan menurut Megawati (2004:55) adalah sebagai berikut: 1) Hasil observasi guru dan siswa telah menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana yang ditetapkan, 2) Hasil soal latihan telah menunjukkan bahwa dua pertiga dari siswa yang ada telah menjawab pertanyaan dengan baik, 3) Hasil tes terakhir dari semua subjek telah memperoleh skor lebih dari atau sama dengan 80 %, 4) Hasil wawancara telah memberikan informasi bahwa siswa senang mengikuti pelajaran.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Siklus I

Pada siklus 1 ini, peneliti melakukan 2 kali pertemuan dengan materi yang diambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang kompetensi dasarnya Melakukan shalat fardhu, dimana dalam pelaksanaannya akan dipaparkan penggunaan metode bermain peran dalam perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran PAI. Penggunaan ini akan terlihat dalam kegiatan Guru memiliki situasi bermain peran, guru merancang skenario bermain peran, sebelum bermain peran siswa harus mengikuti latihan pemanasan, guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran, guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan, para aktor melakukan perannya, bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku yang menuntut dihentikannya permainan tersebut, keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang dilakukan, guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran, guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah bermain peran selanjutnya.

**Perencanaan.** Pelaksanaan siklus ini dilakukan pada hari Senin tanggal 07 September 2021 pada pukul 7.30 sampai 9.15 WIB dengan materi yang diambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran PAI kelas III dengan menggunakan metode bermain peran. Penggunaan metode bermain peran dalam perencanaan PAI disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

**Pelaksanaan.** Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti bertindak sebagai guru praktisi, dan sebagai pengamat yaitu teman sejawat dan guru kelas yang bersangkutan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 07 September 2021 pada pukul 07.30 sampai 09.15 WIB. Yang dihadiri oleh 22 siswa

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan I pada penelitian ini melalui 3 tahap yakni tahap awal, tahap inti, tahap akhir. Dimana pada tahap inti dilaksanakan langkah-langkah metode bermain peran yaitu persiapan dan instruksi, tindak dramatik dan diskusi, evaluasi bermain peran.

**Pengamatan.** Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh observer, guru kelas III. Tugas pengamat yaitu mengamati aktivitas praktisi dalam pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa, selain itu peneliti juga dibantu oleh satu teman lainnya yang bertugas mendokumentasikan semua langkah-langkah pembelajaran yang peneliti lakukan selama menjadi guru praktisi dalam proses pembelajaran

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran pada pertemuan I adalah dari kualifikasi guru baru mencapai kategori cukup sedangkan dari kualifikasi siswa juga dikategorikan cukup. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan I belum mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari segi pelaksanaan guru dan siswa. Hasil pengamatan yang dilakukan observer selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran. Pada

pertemuan I adalah dari kualifikasi guru baru mencapai kategori cukup sedangkan dari kualifikasi siswa juga dikategorikan cukup. Untuk lebih jelasnya hasil pengamatan yang diperoleh pada pertemuan I ini terdapat pada lampiran. Hasil data observasi pelaksanaan secara umum juga dapat dilihat pada lampiran. Pada pertemuan II ini aktifitas guru dan siswa sudah mulai baik dari pertemuan I namun hasil yang didapat masih kurang.

Dari segi aktifitas siswa. Dari segi aktifitas siswa, pengamat melaporan sebagai berikut: siswa kurang aktif untuk mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat bahwa siswa belum maksimal dalam bermain peran yang telah dilakukan, dan selama pembelajaran berlangsung siswa dapat dikatakan antusias dan semangat untuk belajar.

Pada akhir pembelajaran, guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara menanyakan tentang pendapatnya mengenai tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

Berikut ini data ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran yang terdapat di siklus I sebagai berikut: 1 siswa memperoleh nilai 2; 2 siswa memperoleh nilai 4; 1 siswa memperoleh nilai 5; 6 siswa memperoleh nilai 6; 5 siswa memperoleh nilai 7; 4 siswa memperoleh nilai 8; dan 3 siswa memperoleh nilai 10. Nilai rata-rata 6,96. Jumlah siswa tuntas 6 (38,47%). Jumlah siswa tidak tuntas 16 (61,53%).

**Refleksi.** Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara praktisi dan guru kelas (observer), setiap pembelajaran berakhir. Pada kesempatan ini, temuan dan hasil pengamatan peneliti dibahas bersama. Refleksi tindakan siklus I ini mencakup refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan hasil yang diperoleh oleh siswa.

Dari hasil diskusi dengan guru kelas, maka diperoleh hal-hal sebagai berikut: 1) Waktu bermain peran terlalu sedikit. 2) Anak masih susah melafalkan bacaan shalat. 3) Hasil bacaan yang diperoleh siswa sedikit memuaskan berada pada taraf sedang.

Berdasarkan pengamatan, wawancara, tes dan pencatatan lapangan maka tujuan

pembelajaran yang diharapkan pada pembelajaran siklus I belum tercapai dengan baik. Dengan demikian upaya yang telah dilaksanakan pada penggunaan metode bermain peran pada siklus I dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan langkah-langkah proses pembelajaran yang akan ditargetkan pada siklus II.

## Siklus II

**Perencanaan.** Penggunaan metode bermain peran dalam perencanaan pembelajaran PAI disusun dan diwujudkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Perencanaan yang dibuat pada siklus II ini pada umumnya sama dengan perencanaan pembelajaran pada siklus I. Perbedaannya dapat dilihat dari materi, karna materi pada siklus II ini adalah materi lanjutan dari siklus I.

Penilaian terhadap pembelajaran di siklus II ini adalah dengan penilaian hasil dan proses. Penilaian proses diambil disaat menerangkan materi kepada siswa. Sedangkan penilaian hasil dilaksanakan setelah penilain proses dilakukan. Penilaian tersebut rencananya untuk menentukan skor akhir yang diperoleh pada siklus II dan berguna untuk melihat keberhasilan dari siklus II ini.

**Pelaksanaan.** Pada kegiatan peneliti bertindak sebagai guru praktisi, dan sebagai pengamat yaitu teman sejawat dan guru kelas yang bersangkutan. Pelaksanaan pembelajaran siklus II pada penelitian ini juga melalui 3 tahap yakni tahap awal, tahap inti, tahap akhir sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam RPP.

**Pengamatan.** Observasi keberhasilan tindakan diamati selama dan sesudah tindakan dilaksanakan. Hal ini dilaksanakan untuk mendapatkan informasi dari siswa dan observer terhadap pelaksanaan pembelajaran dari siklus II. Informasi ini didapatkan melalui pengamatan dan wawancara dengan siswa dan observer pada saat pembelajaran berakhir.

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh kedua pengamat adalah mengamati jalannya kegiatan pembelajaran menggunakan lembar pengamatan yang telah disediakan.

## PEMBAHASAN

**Siklus I.** Pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dengan cepat.

Berdasarkan hasil catatan lapangan dan diskusi peneliti dengan teman kolaborator di atas penyebab dari adanya siswa yang belum dapat memahami materi dengan baik. Dan menurut guru kelas III tersebut, peneliti kurang membimbing siswa dalam berdiskusi dan peneliti hanya menunjuk siswa-siswa yang dirasa dapat menjawab pertanyaan peneliti.

Dari analisis penelitian siklus I nilai rata-rata kelas baru mencapai 6,96. Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang diperoleh maka direncanakan untuk melakukan siklus II. Guru harus dapat memperhatikan perbedaan yang ada pada siswa karena tiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Rochman Natawijaya (dalam Rosna, 2006:43) “ Belajar adalah proses pembinaan yang terus menerus terjadi dalam diri individu yang tidak ditentukan oleh unsur keturunan, tetapi lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor dari luar anak.” Dalam belajar siswa banyak memperoleh dari guru, maka guru harus lebih memahami kembali ketiga aspek dalam pendidikan yaitu yang belajar, proses belajar dan situasi belajar. Yang belajar adalah anak didik atau siswa yang secara individu atau kelompok mengikuti proses pembelajaran dalam suasana tertentu.

Guru sebagai penggerak dan pengatur proses pembelajaran sudah seharusnya dapat mengaktifkan semua siswa tanpa terkecuali agar potensi memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran.

Peran guru dalam memberikan motivasi anak adalah “Mengenal setiap siswa yang diajarkannya secara pribadi, memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, menguasai berbagai metode dan teknik mengajar serta menggunakannya dengan tepat, menjaga suasana kelas supaya siswa terhindar dari konflik dan frustrasi serta yang amat penting memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.”

**Siklus II.** Pembelajaran tentang pemilihan ketua kelas dengan menggunakan metode bermain

peran pada siklus II ini sudah berjalan dengan baik, walau masih ada beberapa orang siswa yang belum dapat menyelesaikan soal yang diberikan dengan baik. Cara guru dalam membimbing siswa berdiskusi sudah cukup merata. Begitu juga dalam hal menunjuk siswa untuk melaporkan hasil diskusi ke depan kelas, juga sudah merata di seluruh siswa.

Dari hasil analisis penelitian siklus II sudah mencapai 85,7 % dan nilai rata-rata kelas 8,57 Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang diperoleh, maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pemilihan ketua kelas dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas III SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

Pembelajaran yang disajikan guru pada siklus II sangat baik. Pada proses pembelajaran guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi bersama dan bertanya tentang permasalahan yang tidak dimengerti siswa. Untuk itu guru harus mampu menciptakan situasi yang menyenangkan untuk belajar.

Untuk mencapai hal tersebut sudah seharusnya guru mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga harus memperhatikan keberhasilan siswa dalam memahami sesuatu dengan cara sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Karena guru bertugas membelajarkan siswa. Untuk membelajarkan siswa tersebut guru haruslah menggunakan berbagai macam cara agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, seperti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat baik dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam hal kretifitas, kerjasama dalam kelompok,

pemecahan masalah maupun pergaulan dalam kehidupan sosialnya.

Dalam pelaksanaan metode bermain peran ini, guru membagi siswa atas 4 kelompok yang masing-masing kelompok memainkan peranan yang sama.

Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan siswa dalam melakukan pembelajaran bermain peran dan penilaian hasil tes akhir berupa lembaran soal yang dibagikan.

Dengan menggunakan metode ini, siswa sudah mulai cenderung untuk aktif dalam pembelajaran. Apalagi dengan menggunakan metode bermain peran ini, nantinya guru akan memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai yang tertinggi.

Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 6,96 dan mengalami

peningkatan pada siklus II yakni 8,57. Hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 01 Balai Ahad Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam.

#### Saran

1. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan metode bermain peran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.
2. Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia
- Abdul. 2007. *Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta:
- Azis Wahab. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudijono. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Igak, Wardani. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Martinis, Yamin. 2008. *Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Nana, Sudjana. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo
- Oemar, Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful, Bahari, Djamarah . 2000. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Eduktf*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wina Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Satndar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group