
**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK PADA MUATAN PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V DI SDN GENDINGAN 2****Oleh****Elina Rusita Dewi¹, Djoko Hari Supriyanto², Yes Matheos Lasarus Malaikosa³****^{1,2,3} STKIP Modern Ngawi****E-mail: ¹elina6075@gmail.com, ²djoko_hs@gmail.com,****³yesmatheos@stkipmodernngawi.ac.id**

Article History:*Received: 05-05-2022**Revised: 16-05-2022**Accepted: 25-6-2022***Keywords:***Bermain Peran, Hasil Belajar,
Muatan Pembelajaran IPS*

Abstract: *The role-playing method is learning through the development of students' imagination and passion by the way students play a character, both life and death figures, this method develops passion, responsibility, and skills in using the material learned. In the application of the role-playing method, students seem more interested in following the learning process because the learning process becomes less boring and students can be more creative according to their wishes. In addition, the application of this method affects student learning outcomes to be further improved because students follow the thematic learning process by using the role-playing method with enthusiasm and really so that students can understand the material provided well.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci bagi negara untuk unggul dalam persaingan global pendidikan di anggap sebagai bidang yang paling strategis dalam mewujudkan kesejahteraan sosial maka dari itu pendidikan menjadi suatu hal yang penting bagi suatu negara untuk maju dan perlu untuk diutamakan terutama pendidikan sekolah dasar karena sebagai pondasi bagi anak baik ilmu pengetahuan maupun pendidikan karakter karena dikarenakan di sekolah dasar pendidikan karakter sangatlah penting untuk membentuk karakter anak yang baik tanggung jawab jujur dan disiplin (Malaikosa, 2021a). Dalam hal pendidikan karakter guru perlu untuk berkoordinasi atau bekerja sama dengan orang tua anak didik untuk mencapai pendidikan karakter yang maksimal karena anak didik lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah di bandingkan dengan di sekolah (Sinta et al., 2022).

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan tentang pengertian pendidikan. Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Sedangkan Menurut Supriyanto, (2017) "pendidikan merupakan salah satu komponen pada sistem pendidikan yang memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan suatu proses

pembelajaran, karena tugas utama pendidik tidak hanya mengajar, tapi juga mendidik, membimbing, melatih dan mengevaluasi proses dan hasil belajar.”

Menurut Hasril et al., (2015) ”pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan”. Pendidikan sangatlah penting bagi manusia terutama pada anak – anak karena anak lebih mudah mengingat apa yang dia tau dan apa yang dia lakukan, maka dari itu pendidikan di sekolah dasar bisa di artikan sebagai fondasi bagi anak. Selain untuk belajar dan mempelajari ilmu yang ada pada buku pendamping, sekolah dasar juga salah satu tempat untuk membentuk karakter anak menjadi lebih baik, namun demikian selain pembelajaran di sekolah dasar tentunya anak juga secara tidak langsung akan belajar di rumah dalam artian belajar membentuk karakter anak (Malaikosa et al., 2020).

Sejak adanya covid-19 anak anak belajar secara daring atau belajar di rumah selama 1 tahun, hal tersebut sangat mempersulit anak dan guru dalam melakukan proses pembelajaran dan guru pun juga harus lebih berkoordinasi dengan wali murid untuk mencapainya pembelajaran yang baik di karenakan siswa belajar di rumah dengan di dampingi oleh orang tua dan guru hanya bisa melakukan pembelajaran melalui media sosial (Supriyanto, 2021). Tentunya akan lebih sulit juga untuk melakukan pendidikan karakter pada anak didik. Maka dari itu pendidikan di rumah sangat mempengaruhi pembentukan karakter pada anak di karenakan anak lebih lama menghabiskan waktunya di rumah sedangkan anak memiliki waktu yang terbatas untuk belajar di sekolah. Pendidikan dalam keluarga adalah pendidikan utama yang akan di lanjutkan dengan pendidikan di sekolah. Sehingga pendidikan di rumah sangat mempengaruhi proses pembelajaran anak didik di sekolah, maka dari itu guru dan wali murid sangat perlu untuk melakukan kerja sama demi menciptakan pendidikan yang maksimal untuk anak didik (Malaikosa, 2021b; K. Rahmawati et al., 2021; Supriyanto, 2017). Pembelajaran di sekolah dasar sangat penting untuk pembentukan karakter anak didik sehingga guru harus memahami secara detail karakter anak dengan begitu guru bisa menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakter anak sehingga anak dapat dengan mudah memahami materi yang di sampaikan guru dan dapat menerapkan di kehidupan sehari hari selain itu dengan memahami karakter anak, guru juga akan lebih mudah untuk mengetahui materi yang belum di pahami oleh anak anak sehingga guru dapat menjelaskan kembali materi tersebut atau memberi waktu tambahan untuk siswa yang kesulitan memahami.

Keberhasilan suatu pendidikan sangat berpengaruh pada pembelajaran, jadi sebelum di aksanakan suatu pembelajaran seorang pendidik tentunya menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk menentukan materi yang akan di sampaikan dan metode yang akan di gunakan dalam menyampaikan materi tersebut begitu juga berkaitan dengan waktu dalam sebuah RPP waktu kegiatan juga akan tertata sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan baik. Selain menyiapkan RPP pendidik juga perlu menentukan metode yang akan di terapkan di dalam kelas yang sangat sesuai dengan materi yang akan di berikan sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi setelah di terapkan metode tersebut pendidik juga perlu melakukan penilaian untuk mengetahui kemampuan anak didik dan untuk mengetahui apakah metode yang di terapkan berjalan dengan maksimal dan berhasil dalam artian anak didik dapat memahami dengan metode yang di terapkan tersebut.

Dengan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Menyikapi hal tersebut pakar-pakar pendidikan mengkritisi dengan cara mengungkapkan teori pendidikan yang sebenarnya untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesungguhnya. Di SDN Gendingan 2 terlihat selama proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa terlihat kurang berminat untuk mengamati materi yang di berikan oleh guru, hal tersebut berakibat kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran di SDN Gendingan 2 pada kelas V. Metode bermain peran sendiri adalah metode pembelajaran yang menggunakan daya khayal dalam permainan anak-anak di minta untuk mengkhayal dan bertinkah laku sesuai dengan peran yang akan di bawakan. Maka dari itu selain untuk memahami materi metode ini juga dapat membentuk karakter anak menjadi lebih baik dan lebih bertoleransi kepada rakyat memiliki perbedaan dengan anak didik tersebut contohnya memiliki perbedaan agama dan bahasa. Terkadang anak didik yang duduk di bangku sekolah dasar masih belum bisa menerima suatu perbedaan yang ada di sekitar kebanyakan anak didik masih sering bercanda terkait dengan perbedaan yang ada di lingkungan sekitarnya sehingga dapat menimbulkan rasa tersinggung kepada orang yang memiliki perbedaan tersebut dan berujung perdebatan antar anak didik.

Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Sa'diyah, 2018; Wicaksono, 2013). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati". Dalam proses pembelajaran ini siswa akan memilih salah satu peran sesuai dengan kemampuan dan siswa juga akan berimajinasi berdasarkan peran yang di dapat maka dari itu siswa di minta untuk menghayati peran tersebut dan memerankan dengan baik dan penuh penghayatan berdasarkan peran yang di dapat. Metode bermain peran dalam penerapannya dilakukan dengan cara yakni mengajak siswa untuk menirukan suatu aktifitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, maupun suatu karakter tertentu (Muniroh, 2018; A. Rahmawati, 2015; Yanto, 2015a). Dalam metode pembelajaran ini siswa akan di ajak untuk memilih peran dan akan memerankan atau menirukan aktifitas apa saja yang ada dalam peran tersebut dengan demikian siswa akan mendapatkan pengalaman baru berdasarkan peran yang telah di mainkan atau di hayati tersebut.

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Agung & Asmira, 2018). Siswa akan menirukan tingkah laku yang di lakukan oleh tokoh yang di perankan siswa tersebut sehingga siswa dapat mendapatkan pengalaman mengenai peran yang di perankan dan dapat menerapkan di dalam kehidupan sosial bermasyarakat.

Peneliti memilih metode bermain peran di karenakan dalam proses pembelajaran siswa terlihat bosan dan kesulitan memahami materi hal tersebut terlihat pada hasil belajar siswa. Pada siswa kelas V sebagian besar memiliki nilai yang kurang baik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai materi "keanekaragaman suku dan budaya di

Indonesia” hal tersebut menjadi salah satu alasan peneliti untuk menerapkan metode bermain peran di karenakan siswa terlihat lebih menyukai bermain dan suka menirukan tingkah laku seseorang maka dari itu peneliti memilih metode bermain peran untuk di terapkan di kelas V SDN Gendingan 2 dengan tujuan untuk meningkatkan hasil pemahaman siswa dan hasil belajar siswa kelas V.

Tujuan Metode Bermain Peran

Adapun tujuan bermain menurut (Mutiah, 2016) ditinjau dari aspek perkembangan dapat dioptimalkan, antara lain adalah:

1. Bermain untuk Pengembangan Kognisi Anak.
 - a. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain.
 - b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. Makna dan objek masih berbau menjadi satu. Ketika anak bermain telepon-teleponan, anak belajar bagaimana memahami perspektif orang lain, menemukan strategi bermain bersama orang lain, dan memecahkan masalah.
 - c. Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif. Bermain mendukung tumbuhnya pikiran kreatif, karena dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai belajar membuat identifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri dan belajar mengenali makna sosial dan keberadaan diri di antara teman sebaya.
2. Bermain untuk mengembangkan Sosial-Emosional padapeserta didik
 - a. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain mesti berpikir tentang bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain. Anak-anak yang bermain “dokter-dokteran”. Misalnya, harus berpikir di mana ruang dokter, apa yang digunakan sebagai stetoskop anak juga akan memikirkan tugas dokter dan mempertimbangkan materi-materi tertentu, seperti warna, ukuran, dan bentuk agar sesuai dengan karakteristik dokter yang diperankan. Selama bermain itu, menurut Catron dan Allen
 - b. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak Menurut Catron dan Allen dalam buku yang sama, bermain mendukung perkembangan sosialisasi, seperti: interaksi sosial, kerjasama, menghemat sumber daya dan peduli terhadap orang lain.
 - c. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut Dengan menggunakan metode ini anak menjadi lebih percaya diri dan mampu untuk mengekspresikan pengetahuannya

Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Firmansyah, (2012) metode bermain peran memiliki kelebihan diantaranya:

1. Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan di dramakan atau di perankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus di perankannya. Dengan demikian daya ingat dan keterampilan siswa akan terlatih. Siswa akan di terlatih untuk

berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain siswa di tuntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.

2. Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat di bina sehingga di mungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka di bina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.
3. Kerjasama antar pemain dapat di tumbuhkan dan di bina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
4. Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
5. Bahasa lisan siswa dapat di bina menjadi bahasa yang baik agar mudah di faham orang lain.

Metode bermain membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang di berikan dan juga akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran hal ini di sebabkan peserta didik yang duduk di bangku sekolah dasar memiliki kesenangan bermain sehingga jika pembelajaran dilaksanakan dengan bermain maka siswa akan lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kekurangan Metode Bermain Peran

Selain memiliki beberapa kelebihan metode role playing (bermain peran) juga memiliki beberapa kekurangan, berikut kelemahan metode bermain peran menurut (Firmansyah, 2012)

- a) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat atau sesuai dengan masalah yang terdapat dalam pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, sedangkan siswa yang menjadi penonton dengan tugas – tugas tertentu pula.
- b) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah tersebut.
- c) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan saat adegan berlangsung

Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Metode bermain peran dapat diterapkan di pendidikan sekolah dasar, namun sebelum menerapkan metode bermain peran harus memahami terlebih dahulu langkah-langkah yang akan di lakukan dalam metode bermain peran. Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan metode bermain peran menurut (Yanto, 2015b)

1. Persiapan dan Instruksi
 - a. Guru memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang di pilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus di jelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu – individu yang di libatkan, dan posisi-posisi dasar yang di ambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak di dasarkan pada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman

- b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini di ikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini di rancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan dan interaksi.
 - c. Guru memberikan instruksi khusus kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan ataupun penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa di beri kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Dalam briefing, kepada pemeran di berikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat di rancang ruangan dan peralatan yang perlu di gunakan dalam bermain peran tersebut.
 - d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan di mainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas di bagi dua kelompok, yakni **Kelompok I** bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: perasaan individu karakter, karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan mengapa karakter merespon cara yang mereka lakukan. **Kelompok II** bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah di lakukan oleh pemeran.
2. Tindakan dramatik
 - a. Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
 - b. Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut di hentikannya permainan tersebut.
 - c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. masing-masing kelompok di berkesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi di pimpin oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi kehidupan siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari
 3. Evaluasi bermain peran

Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang di capai dalam bermain peran. Siswa di perkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang di laksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah di lakukan selama bermain peran dan cara meningkatkan efektivitas bermain selanjutnya.

Hasil Belajar

Menurut Rahmawati, (2015) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah semua akibat yang dapat terjadi dan dapat di jadikan sebagai indikator tentang nilai dari

penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda”. Dengan di terapkannya metode bermain peran peneliti berharap dapat menghasilkan hasilbelajar yang lebih baik di bandingkan dengan sebelum di terapkannya metode bermain peran. Hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu (Yanto, 2015a). Jadi dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, untuk menukur hasil belajar di kelas V SDN Gendingan 2 dengan jumlah siswa 12 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *The One Group PretestPosttest*. Desain ini digunakan karena peneliti hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol.

Sampel adalah bagian dari jumlah atau karekteristik yang dimiliki oleh populasi (Mukhadis, 2016; Wiyono, 2007). Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh Sugiyono, maka dapat diketahui bahwa sampel adalah sebagai bagian dari populasi. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini adalah Sampling Purposive. Sampling Purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Wiyono, 2007).

Sumber data penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa kelas V di SDN Gendingan 2, data diperoleh melaluiobservasi, wawancara mendalam, dan tes. Dalam proses pengambilan data, peneliti dapat melihat dan mendengar secara langsung penerapan metode bermain peran pada pembelajaran tematik IPS kelas V di SDN Gendingan 2, serta bertanya kepada informan yang dilakukan secara sadar dan terarah sehingga menghasilkan jawaban yang diperlukan sebagai sumber informasi bagi peneliti. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik berbantuan *software* SPSS versi25.

Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini di kelas V SDN Gendingan 2 dengan jumlah siswa 12 siswayaitu9 siswalaki – laki dan 3 siswa perempuan.

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara dan tes(Mukhadis, 2016; Sugiyono, 2013). Dalam memperoleh informasi peneliti melakukan observasi pendahuluan untuk mengetahui proses pembelajaran di SDN Gendingan 2. Setelah memperoleh informasi dari hasil observasi peneliti melanjutkan pengumpulan data dengan wawancara secara mendalam kepada Kepala Sekolah sebagai informan utama terkait penerapan metode bermain peran pada pembelajaran tematik kelas V di SDN Gendingan 2, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru dan siswa sebagai bentuk triangulasi sumber data penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapanmetode bermain peran dalam pembelajaran tematik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada hasil *posttest* terlihat ada peningkatanpada hasil

belajar siswa jika di bandingkan dengan hasil *pretest*. Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran tematik pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa .

Dalam penerapan metode bermain peran ini guru harus memberikan pengarahan terlebih dahulu kepada siswa mengenai peran yang akan di tugaskan supaya siswa dapat mengetahui peran seperti apa yang akan diperankan dan apa saja yang perlu di pelajari dalam memerankan tugasnya tersebut selain itu metode bermain peran ini juga memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan tersebut.

Dalam peneliiian ini selain diberikan soal *pretest* dan *posttest* penilaian pada siswa juga dapat di lihat pada saat memainkan perannya dapat di nilai dari ekspresi siswa ataupun cara berbicara siswa pada saat memainkan peran apakah gaya berbicaranya sudah sesuai dengan karakter yang di mainkan atau belum.

Setelah selesai kegiatan dan siswa sudah mengerjakan soal *posttest* kemudian peneliti mulai mewawancarai siswa dan guru secara bergantian untuk mengetahui pendapat siswa setelah melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran untuk mengetahui apakah siswa senang selama proses pembelajaran dan apakah materi yang di berikan lebih mudah di pahami oleh siswa. Selain melakukan wawancara kepada siswa peneliti juga mewawancarai guru untuk mengetahui pendapat guru selama proses pembelajaran apakah lebih mudah dalam memberikan materi dan bagaimana suasana kelas pada saat proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran selain itu guru juga dapat menjelaskan apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah di terapkan metode bermain peran. Dalam penelitian ini setelah di beri perlakuan dan di laksanakan *posttest*. Soal tes di lakukan validasi, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Dalam penelitian ini terdapat 15 soal tes yang di nyatakan valid dan sudah di ujikan ke siswa. Uji tingkat kesukaran dalam penelitian ini menunjukkan $TK < 0.30$ (sukar), $0.30 \leq TK \leq 0.70$ (sedang) dan $TK > 0.70$ (mudah). Berdasarkan tabel di atas menunjukkan tingkat kesukaran.

Setelah di lakukan penerapan metode bermain peran siswa di berikan soal *posttest* untuk di kerjakan hal ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa setelah siswa selesai mengerjakan *posttest* terlihat dari nilai hasil *posttest* siswa mengalami peningkatan di bandingkan dengan nilai *pretest* siswa hal ini dapat di ambil kesimpulan bahwa metode bermain peran mempengaruhi hasil belajar siswa selain itu metode bermain peran juga dapat memberikan pengertian bagi siswa untuk bersikap lebih bertoleransi dengan orang lain yang berbeda dengan siswa tersebut.

Berdasarkan perlakuan yang diberikan dan hasil tes yang dilakukan terjadi perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan uji t paired sampel test dan dapat diketahui bahwa Berdasarkan tabel uji t-test nilai sig.(2-tailed) untuk uji paired sample test adalah 0.000 atau kurang dari 0.005, sehingga dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penggunaan media sosial sebagai media promosi memiliki peran dan impact yang cukup efektif untuk menarik minat dan perhatian konsumen. Namun keefektivitasan itu didasari dengan konten dan postingan yang memiliki isi dari tujuan pemasaran dan berisi kalimat yang meyakinkan konsumen. Media sosial memiliki keunggulan di segi jangkauan

dan penggunaan yang cukup mudah di mengerti. Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan manusia, jadi dengan media sosial pemasaran dari sebuah produk dapat lebih mudah untuk dilihat dan ditemukan oleh konsumen.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, siswa lebih mudah memahami materi dapat di lihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan terutama nilai siswa pada saat di berikan soal pretest dan soalposttest.selain itu siswa juga lebih dapat menyesuaikan sikap jikabertemu denganorang yang berbeda dengannya.

Pengakuan/Acknowledgements

Alhamdulillah Puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridha, dan karuniaNya artikel ini dapat terselesaikan dengan Tak lupa pula pada kesempatan kali ini saya mengucapkan termia kasih kepada :

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung membantu terselesaikannya skripsi ini, maka dalam kesempatan ini tidak lupa dan dengan segenap kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Djoko Hari Supriyanto, M.Pdsebagai bapak kaprodi prodi PGSD dan juga selaku Dosen Pembimbing saya yang sudah sabar dalam membimbing saya sehingga skripsi saya dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. Yes Matheos Lasarus M,M.Pd selaku Dosen pembimbing yang senantiasa membimbing saya dalam mengerjakan skripsi dan memberi pengarahan dalam penyusunan skripsi.
3. Ibunda Danik Erwanti terkasih yang telah memberikan doa dan dukungannya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan saya hingga memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
4. Ayahku Rusdianto yang telah memberikan dukungan dan doanya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan saya hingga memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.
5. Adikku Wildan Akaru dan Nirma Rusita Akaru
6. Sahabat -sahabatku yang telah membantu.

Penyusun menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh Karena itu penyusun mohon maaf atas kekurangan dalam pembuatan laporan. Semoga laporan ini berguna bagi semua pembaca.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 139–158. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.195>
- [2] Firmansyah, A. (2012). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 161–174.
- [3] Hasril, M., Abd, N., & Othman, N. (2015). An Investigation Effects Of Mastery Learning Strategy On Entrepreneurship Knowledge Acquisition Among Aboriginal Students.

- Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 204(November 2014), 183–190. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.131>
- [4] Malaikosa, Y. M. L. (2021a). *Penguatan life skills peserta didik dengan pendekatan ekonomi kreatif*. V(2), 300–312.
- [5] Malaikosa, Y. M. L. (2021b). *Strategi Kepala Sekolah Dalam Mengimplementasikan Manajemen Berbasis Sekolah Untuk Meningkatkan Mutu Sekolah*. *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5 (1).
- [6] Malaikosa, Y. M. L., Ulfatin, N., Degeng, N. S., & Maisyaroh. (2020). Curriculum management and learning with creative economics to shape life skills. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(12), 444–456. https://www.ijicc.net/images/vol12/iss12/121239_Malaikosa_2020_E_R.pdf
- [7] Mukhadis, A. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aditya Media Publishing.
- [8] Muniroh. (2018). *Metode Bermain Peran Dan Metode Role Playing*. 1–23.
- [9] MUTIAH, D. (2016). PENGEMBANGAN MODEL MODIFIKASI PERILAKU UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK (Penelitian Pengembangan Di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Dan Sd Islam Ruhama Ciputat Tangerang Selatan). *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10(2), 365–384. <https://doi.org/10.21009/jpud.102.10>
- [10] Rahmawati, A. (2015). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- [11] Rahmawati, K., Nurhidayah, A. B., Syaharani, N. A., & Lasarus, Y. M. (2021). *Implementasi ANBK Terhadap Kesiapan Mental Peserta Didik*. 02(01).
- [12] Sa'diyah, H. (2018). Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam. *Tarbiyatuna*, 3, 1–29.
- [13] Sinta, L., Malaikosa, Y. M. L., & Supriyanto, D. H. (2022). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas Rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3193–3202. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2326>
- [14] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- [15] Supriyanto, D. H. (2017). *Pengembangan Media Jembatan Zebra Pada Materi Satuan*. 70–74.
- [16] Supriyanto, D. H. (2021). Analisis Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Proses Berfikir Siswa Kelas IV dalam Memecahkan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 85–90. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.208>
- [17] Wicaksono, G. (2013). Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia Smk Ikip Surabaya. *Journal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, 1, 61–78.
- [18] Wiyono, B. (2007). *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Action Research*. Universitas Negeri Malang.
- [19] Yanto, A. (2015a). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>
- [20] Yanto, A. (2015b). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>