

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Energi dan Perubahannya dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas III SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura

Muamar Al Qadri^{1*}, Ahmad Zaki², Suci Agustin³

^{1,2,3} STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Muamar_Alqadri@staijm.ac.id^{1*}, Ahmad_Zaki@staijm.ac.id², suci@gmail.com³

Alamat: JL Syekh. M. Yusuf, No. 24, Pekan Tanjung Pura, Tanjung Pura, Pekan Tj. Pura, Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara 20853

Korespondensi penulis: Muamar_Alqadri@staijm.ac.id

Abstract: *This research aims to improve student learning outcomes by applying the role playing method on the theme of energy and its changes in Class III of SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura. This research explains that students' learning achievements/outcomes are still low or have not yet reached the KKM because teachers only provide or transfer teaching materials verbally and when the teacher explains, students really don't understand the material and cannot master all the material presented. The role playing method is one a learning approach that involves students in small groups which aims to activate participants actively in learning or training by directly experiencing the situation or role they play. The research used in this research is Classroom Action Research which consists of several stages including planning, action, observation and reflection using 2 cycles and involving 22 students. In the pre-cycle activities before corrective learning actions were carried out using the role-playing method, the percentage achievement obtained was 22.7%, then after corrective learning actions were carried out using the role-playing method, it increased in cycles 1 and 2. In cycle 1, students achieved a completion percentage of 77.2% and in cycle II student gains increased significantly to 100%. From the explanation above, it can be concluded that the application of the role playing method on the theme of energy and its changes improves student learning outcomes well in Class III of SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura*

Keywords: *Learning Outcomes, 1 Role Playing Method, Thematic*

Abstract. Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan menerapkan metode bermain peran pada tema energy dan perubahannya di Kelas III SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura. Penelitian ini memaparkan capaian/hasil belajar siswa yang masih rendah atau belum mencapai KKM disebabkan guru hanya memberikan atau mentransfer bahan ajar secara lisan dan pada saat guru menerangkan, siswa sangat kurang memahami materi dan tidak bisa menguasai seluruh materi yang disampaikan. Metode bermain peran adalah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dimana bertujuan untuk mengaktifkan peserta secara aktif dalam pembelajaran atau pelatihan dengan cara mengalami langsung situasi atau peran yang mereka mainkan. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari beberapa tahap diantaranya perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi dengan menggunakan 2 siklus dan melibatkan sebanyak 22 orang siswa. Pada aktivitas prasiklus sebelum dilakukannya tindakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran capaian persentase yang diperoleh sebesar 22,7% kemudian setelah dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran menggunakan metode bermain peran meningkat pada siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1 siswa yang mencapai persentase ketuntasan sebesar 77,2% dan pada siklus II perolehan siswa naik signifikan hingga 100%. Dari paparan diatas, disimpulkan bahwa diterapkannya metode bermain peran pada tema energy dan perubahannya meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik di Kelas III SD Negeri 167 Bengkulu.

Keywords: Hasil Belajar, Metode Bermain Peran, Tematik

1. LATAR BELAKANG

Kondisi pendidikan di Indonesia hari ini masih memperhatikan dan memiliki beberapa aspek yang perlu menjadi perhatian yaitu: *Akses Pendidikan* Meskipun terdapat kemajuan dalam meningkatkan akses pendidikan di Indonesia, masih terdapat tantangan dalam mencapai akses yang merata, terutama di daerah terpencil dan pedalaman. Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengakses pendidikan akibat jarak, infrastruktur yang terbatas, atau masalah ekonomi. *Kualitas Pendidikan*: Masalah kualitas pendidikan tetap menjadi perhatian utama. Kurangnya kualifikasi dan pelatihan guru, kurikulum yang kurang relevan, serta kurangnya fasilitas dan sumber daya pembelajaran yang memadai menjadi faktor-faktor yang memengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia. Diperlukan upaya untuk meningkatkan kualifikasi guru, memperbarui kurikulum, dan meningkatkan infrastruktur pendidikan. *Ketimpangan Pendidikan*: Ketimpangan dalam akses dan kualitas pendidikan juga menjadi masalah yang perlu ditangani. Terdapat kesenjangan pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan, serta antara wilayah yang lebih berkembang dengan yang kurang berkembang. Selain itu, ketimpangan juga dapat terjadi dalam hal kesempatan belajar, fasilitas, dan kualifikasi guru antara daerah yang berbeda. *Relevansi Kurikulum*: Kurikulum pendidikan perlu terus diperbarui agar tetap relevan dengan perkembangan global, teknologi, dan kebutuhan masyarakat. Dalam menghadapi era digital dan perkembangan industri 4.0, penting untuk memperkuat pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan abad ke-21, seperti keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, kritis berpikir, kolaborasi, dan literasi digital. *Ketersediaan Sumber Daya*: Kurangnya sumber daya seperti buku teks, laboratorium, dan perangkat teknologi juga merupakan tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Diperlukan upaya untuk memastikan bahwa semua sekolah memiliki fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. *Evaluasi dan Penilaian*: Sistem evaluasi dan penilaian juga perlu diperhatikan. Penilaian yang hanya berfokus pada tes akademik sering kali tidak mencerminkan secara menyeluruh kemampuan dan potensi siswa. Diperlukan pendekatan penilaian yang holistik yang memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Meskipun masih terdapat tantangan dalam sistem pendidikan di Indonesia, pemerintah dan berbagai pemangku kepentingan terus berupaya untuk mengatasi permasalahan ini. Langkah-langkah telah diambil untuk meningkatkan akses, kualitas, dan relevansi pendidikan di semua tingkatan.

Berangkat dari permasalahan diatas, inilah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Secara mengerucut terkait kondisi dilapangan bahwa yang sering menyebabkan terjadinya permasalahan rendahnya hasil belajar antara lain: *Kurangnya Keterampilan Mengajar Guru*: Kualitas pengajaran yang kurang memadai dapat menjadi faktor utama rendahnya hasil belajar. Guru yang tidak memiliki keterampilan pengajaran yang efektif, seperti metode pengajaran yang monoton, kurangnya pemahaman terhadap kebutuhan individual siswa, atau kurangnya kemampuan menjelaskan materi dengan jelas, dapat menyebabkan kesulitan dalam pemahaman siswa. *Lingkungan Belajar yang Tidak Mendukung*: Faktor-faktor lingkungan seperti keadaan kelas yang tidak kondusif, kurangnya sumber daya pembelajaran, atau kurangnya interaksi dan kolaborasi antara guru dan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan yang tidak menyenangkan atau tidak mendorong keterlibatan siswa dapat menghambat proses belajar mereka. *Kurangnya Motivasi dan Minat Belajar*: Ketidakmampuan guru untuk membangkitkan minat belajar siswa atau kurangnya motivasi internal siswa untuk belajar juga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar. Kurangnya pemahaman siswa tentang relevansi materi pelajaran atau kurangnya tujuan yang jelas dalam pembelajaran dapat mengurangi motivasi mereka. *Kesulitan Belajar Individu*: tiap siswa mempunyai potensi dan kecepatan belajar yang beragam. diantara siswa mungkin ada mengalami kendala belajar, seperti kendala dalam baca, tulis, atau memahami konsep belajar. Ketidakmampuan mengatasi kendala belajar ini juga dapat menjadikan rendahnya capaian/hasil belajar.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar di sekolah dasar, beberapa langkah yang dapat diambil antara lain: 1) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik dengan memperhatikan aspek fisik dan interaksi di dalam kelas. 2) Mendorong keterlibatan aktif orang tua dalam pendidikan melalui pertemuan rutin, komunikasi yang terbuka, dan dukungan dalam pembelajaran di rumah. 3) Membangkitkan motivasi siswa dengan menggunakan metode belajar interaktif, relevan, serta melibatkan siswa secara aktif. Kesemua dari solusi diatas dapat dilakukan dengan menggunakan strategi ataupun metode (cara) yang dapat membangkitkan potensi dan gairah belajar siswa sehingga peneliti mencoba menerapkan metode diskusi kelompok untuk meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi serta keaktifan dalam proses pembelajaran. Menurut Hamdayama (2015), metode bermain peran yaitu suatu teknik atau pendekatan dalam pembelajaran atau pelatihan di mana peserta memainkan peran tertentu sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.

Dalam menggunakan metode bermain peran, peran guru sangat penting. Guru berperan sebagai fasilitator yang memiliki kemampuan dalam tiga bidang utama, yaitu kognitif, sikap, dan perilaku. Guru berfungsi sebagai pengajar yang mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran. (Anni, 2006). Penelitian yang menggunakan metode bermain peran ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura, dengan fokus pada tema energy dan perubahannya. Penelitian ini dilakukan karena terdapat rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pengajaran guru yang hanya menggunakan penyampaian lisan, sehingga siswa kurang memahami materi dan belum menguasai seluruh materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan guru sebelum melakukan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada tema materi energy dan perubahannya hasil capaian nilai siswa yang diperoleh jauh di bawa KKM yaitu 70. Dapat dibuktikan dari 22 siswa, yang telah mencapai KKM hanya 5 siswa dengan pesentase 22,7%, sedangkan terdapat 17 siswa yang masih dibawah KKM dengan pesentase 77,3%. Data tersebut dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Evaluasi Bahasa Indonesia pada Kegiatan Prasiklus

<i>Nilai</i>	<i>Jumlah siswa</i>	<i>Persentase (%)</i>
<i>70>100</i>	5	22,7 %
<i><70</i>	17	77,3 %
<i>Jumlah</i>	22	100 %

Penelitian ini memiliki dukungan/hubungan dari penelitian terkait yang relevan (terdahulu), antara lain:

1. Penelitian oleh Hadijah dkk. (2016) dengan judul: "Penerapan Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ssiswa Kelas 2 pada Mata Pelajaran B.Indoneisa di SDN 01 Blitar". Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian oleh Saadah (2017), yang berjudul: "Upaya peningkatan Hasil Belajar B.Indonesia dengan Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura, Kab. Langkat". Penelitian ini memaparkan bahwa dengan diterapkannya metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berangkat dari paparan diatas peneliti memfokuskan pada peningkatan capaian/hasil belajar siswa kelas III pada tema materi energy dan perubahannya. Penelitian/riset ini menerapkan metode bermain peran sebagai pendekatan pembelajaran untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan metode kerja kelompok dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Berdasarkan paparan diatas peneliti tertarik dan termotivasi untuk mengangkat judul: " Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Tema Energi dan Perubahannya Pada Siswa Kelas III SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura". Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kegunaan metode bermain peran terhadap capaian/hasil pembelajaran siswa dalam konteks bahan ajar energy dan perubahannya.

2. KAJIAN TEORITIS

Bermain merupakan kegiatan setiap saat yang dilakukan oleh anak-anak, terlebih anak usia dini. Bahkan pembelajaran pada lembaga pendidikan anak usia dini menerapkan kegiatan bermain dimana bermain yang dilakukan yaitu bermain sambil belajar, jadi bukan sekedar bermain tetapi juga belajar untuk mengembangkan perkembangan anak agar berkembang menjadi lebih baik lagi. Selain dengan bermain dapat mengembangkan perkembangan anak, anak menjadi senang ketika melakukan semua kegiatannya. Hal ini diperkuat oleh pernyataan yang menjelaskan bahwa bermain merupakan hakikat dari setiap anak yang tidak dapat dilepas. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan menggunakan alat dan melakukan kegiatan (permainan) baik secara sendiri maupun bersama temantemannya, sehingga mendatangkan kegembiraan, rasa senang, dan asyik bagi anak. Sependapat dengan hal itu, menurut Scott G. Eberle (2014: 219) bahwa bermain memiliki unsur humor, keterampilan, kepura-puraan, fantasi, kontes, dan perayaan yang semuanya merupakan simulasi selektif dari variabilitas paradox.

3. METODE PENELITIAN

Metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis kelas digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang dikenal dengan nama penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan oleh guru di kelasnya masing-masing dengan tujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran serta hasil belajar bagi siswa. PTK melibatkan langkah-langkah yang sistematis

dan terencana dalam mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan perbaikan, melaksanakan tindakan, mengamati hasil, dan melakukan refleksi untuk melakukan perubahan yang lebih baik dalam pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura yang akan menjadi lokasi penelitian ini. Waktu penelitian berlangsung pada bulan Mei tahun 2024. Sebanyak 22 siswa kelas III SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura menjadi subyek penelitian. Tehknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian/riset ini yaitu: dokumentasi, pengamatan, dan penilaian kinerja. Pendekatan yang digunakan dalam proses penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (Suwarsih Madya, 2007:25). Model ini terdiri dari empat komponen utama, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat komponen tersebut membentuk satu siklus dalam proses penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa dengan menerapkan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema energy dan perubahannya pada siswa kelas III SD Negeri 6 No. 050729 Tanjung Pura dengan menggunakan 2 Siklus. Dengan beberapa tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Siklus 1

1. Tahap Perencanaan

Dalam langkah/tahap ini peneliti menyusun rencana/RPP dengan menyiapkan segala sesuatunya terkait perangkat tema materi energy dan perubahannya , menyiapkan materi dan membuat soal, membuat LKPD, menyiapkan perlengkapan untuk pembelajaran, membuat instrumen aktivitas guru dalam penerapan metode kerja bermain, lembar capaian/hasil belajar siswa dan dokumentasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Di awal pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka yaitu, guru mengucapkan salam, dan mengecek kehadiran siswa, kemudian siswa berdoa bersama. Guru menginstruksikan diantara siswa untuk kedepan kelas dan memaparkan tema materi energy dan perubahannya. Guru bertanya “energy dan perubahannya? Kemudian siswa menjawab pertanyaan guru secara bergantian. Guru meminta siswa untuk memperhatikan gambar tentang energy dan perubahannya yang telah dibawa salah satu siswa. Guru menjelaskan tentang apa itu energy dan perubahannya, serta bentuk energy dan perubahannya. Siswa menyimak penjelasan guru. Guru meminta siswa memperhatikan materi energy dan perubahannya yang telah dibagi oleh guru kemudian

membagi kelompok. Dalam satu kelompok terdapat 3-4 siswa. Siswa diminta untuk memperhatikan gambar energy dan perubahannya dari guru. Guru membagikan beberapa gambaran energy dan perubahannya kepada setiap kelompok. Siswa diminta untuk menghubungkan antara energy dan perubahannya sesuai dengan yang diminta. Guru memberikan jawaban yang benar terkait dengan energy dan perubahannya. Guru memberikan Lembar pekerjaan pada setiap individu dengan mengamati gambar energy dan perubahannya yang terdapat didalam gambar yang di bagikan tadi. Guru meminta siswa untuk mengerjakan Lembar kerja dan diminta. Siswa memeriksa lembar kerja bersama guru. Kegiatan terakhir yaitu kegiatan penutup yaitu, kegiatan berakhir dengan bersama-sama mengucapkan syukur. kemudian siswa melaksanakan tahap refleksi dengan memberi nilai kegiatan hari ini dengan aktivitas tanya jawab seperti: kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami pelajaran, dan kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama.

3. Tahap Pengamatan

Tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran dan mengevaluasi hasil kerja siswa melalui LKPD. Peneliti melakukan evaluasi dari hasil tes siswa dan mendatanya dalam bentuk tabel untuk selanjutnya dilakukan pengklasifikasian dan pengamatan. Berikut adalah hasil capaian belajarsiswa pada alur/siklus 1:

Tabel 2. Hasil Tes/Penilaian Siswa Alur/Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				T	TT
1	Alfino Alwafi	70	80	√	
2	Akmal Bifirli	70	60		√
3	Arum Hamda Sakhia	70	70	√	
4	Aszahira Ayu Permata	70	80	√	
5	Axelle Arziki Viansyah	70	75	√	
6	Denis Irhamzah	70	75	√	
7	Dzakira Talita Zahra	70	80	√	
8	Fania Dwi Rizki	70	80	√	
9	Ghava Putra	70	70	√	
10	Ivander Azka Junio	70	80	√	
11	Marsel Al Varenzo	70	65		√
12	Mikha Klaudiya	70	65		√
13	Migueldo Mataheru	70	65		√
14	Muhammad Ripano	70	70	√	
15	Nabila Dwi Kencana	70	70	√	
16	Nicko Prasetyo	70	75	√	

17	Pela Ramadhani	70	75	√
18	Rangga	70	75	√
19	Rizky Lioner	70	80	√
20	Syabilla Ramadani	70	65	√
21	Zafran Ezio	70	70	√
22	Zetsy Handayani	70	70	√

Ket:

T(Tuntas),

TT (Tidak Tuntas)

Paparaan tabel 2. diatas dapat dibuat tabel frekuensi persentase capaian belajarsiswa pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 3 Frekuensi Capaian Hasil Tes Siklus 1

<i>KKM</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase</i>	<i>Keterangan</i>
≥ 70	17	77,2%	T
≤ 70	5	22,8 %	TT
<i>Jumlah</i>	22	100%	-

4. Refleksi

Pada awal siklus pertama pelaksanaan kegiatan belajar belum begitu sesuai dengan rencana yang diharapkan. Hal ini disebabkan:

- a. Tidak dapat memanfaatkan waktu dengan baik
- b. Pembelajaran tidak berjalan dengan sempurna karena pembagian kelompok yang besar
- c. Seluruh anggota kelompok tidak mempunyai kesempatan menyampaikan pendapat karena hanya dikuasai oleh yang suka bicara.

Siklus 2

1. Tahap Perencanaan

Dalam langkah/tahap ini peneliti menyusun rencana/RPP dengan menyiapkan segala sesuatunya terkait perangkat tema materi energy dan perubahannya, menyiapkan materi dan membuat soal, membuat LKPD, menyiapkan perlengkapan untuk pembelajaran, membuat instrumen aktivitas guru dalam penerapan metode bermain peran, lembar capaian/hasil belajar siswa dan dokumentasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pada siklus II adanya perbaikan pada proses pembelajaran dengan melengkapi kekurangan yang ada pada siklus I.

3. Tahap Pengamatan

Tahap ini peneliti melaksanakan tinjauan/pengamatan terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran dan mengevaluasi hasil kerja siswa melalui LKPD. Peneliti melakukan evaluasi dari hasil tes siswa dan mendatanya dalam bentuk tabel untuk selanjutnya dilakukan pengklasifikasian dan pengamatan. Berikut adalah hasil capaian belajarsiswa pada alur/siklus 2:

Tabel 4.Hasil Tes/Penilaian Evaluasi Alur/Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				T	TT
1	Alfino Alwafi	70	100	√	
2	Akmal Bifirli	70	80	√	
3	Arum Hamda Sakhia	70	70	√	
4	Aszahira Ayu Permata	70	85	√	
5	Axelle Arziki Viansyah	70	75	√	
6	Denis Irhamzah	70	75	√	
7	Dzakira Talita Zahra	70	100	√	
8	Fania Dwi Rizki	70	80	√	
9	Ghava Putra	70	70	√	
10	Ivander Azka Junio	70	80	√	
11	Marsel Al Varenzo	70	70	√	
12	Mikha Klaudiya	70	75	√	
13	Migueldo Mataheru	70	70	√	
14	Muhammad Ripano	70	70	√	
15	Nabila Dwi Kencana	70	70	√	
16	Nicko Prasetyo	70	75	√	
17	Pela Ramadhani	70	75	√	
18	Rangga	70	75	√	
19	Rizky Lioner	70	80	√	
20	Syabilla Ramadani	70	70	√	
21	Zafran Ezio	70	70	√	
22	Zetsy Handayani	70	75	√	

Ket:

T(Tuntas)

TT (Tidak Tuntas)

Paparaan tabel 4. diatas dapat dibuat tabel frekuensi persentase capaian belajarsiswa pada siklus 2 sebagai berikut:

Tabel 5 Frekuensi Capaian Hasil Tes Siklus 1

<i>KKM</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase</i>	<i>Keterangan</i>
≥ 70	22	100 %	T
≤ 70	0	0 %	TT
Jumlah	22	100%	-

Dari tabel diatas dijelaskan bahwa perolehan persentasi yang didapat pada siklus II naik hingga mencapai 100%. Sehingga penelitian tindakan kelas berhenti pada siklus 2.

d. Refleksi

1. implementasi metode bermain peran dengan jika dilakukan dengan baik dan sesuai prosedur dapat memicu siswa untuk aktif dalam berpendapat.
2. Menerapkan sikap toleransi dalam berpendapat dan menerima pendapat orang lain meskipun berbeda pendapat.
3. Bertukar pikiran.
4. Proses pemecahan masalah dalam dilakukan dengan berbagai jalan
5. Implementasi bermain peran dengan dilakukan dengan langkah-langkah yang baik bisa memicu siswa/peserta didik dalam berpendapat.
6. Menerapkan sikap toleransi dalam berpendapat dan menerima pendapat orang lain meskipun berbeda pendapat.
7. Menghayati permasalahan/tema materi. Adanya metode bermain peran, kita dapat meyakinkan siswa supaya dapat memberi keputusan yang baik

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang disajikan, dapat disimpulkan: *Pertama*, Penerapan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas dalam pembelajaran khusus tema materi energy dan perubahannya. Pada aktivitas prasiklus sebelum tindakan perbaikan pembelajarn dilakukan dengan metode bermain peran hanya 5 orang siswa (22,7%) yang mencapai ketuntasan nilai KKM. Kemudian pada siklus 1 setelah dilakukan tindakan perbaikan dengan metode bermain peran meningkat menjadi 17 orang siswa (77,2%) dari 22 siswa yang mencapai ketuntasan nilai KKM. Namun, pada siklus 2, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat signifikan menjadi 22 orang siswa dengan persentase 100%. *Kedua*, Peningkatan ketuntasan capaian/hasil ulangan harian siswa terjadi setelah penerapan metode bermain peran dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2. Metode ini bisa menaikkan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan efektivitas metode bermain peran dalam menaikkan capaian/hasil belajar siswa dan aktivitas dalam pembelajaran, berikut adalah beberapa saran yang dapat diambil: Guru perlu terus mengembangkan dan memperluas penggunaan Metode bermain peran dalam pembelajaran. Guru dapat mencari variasi dalam penyusunan pertanyaan diskusi, pengelompokan siswa, dan strategi fasilitasi diskusi untuk

menjaga keberagaman dan keaktifan siswa dalam proses diskusi. Guru sebaiknya menghubungkan materi belajar dengan konteks keseharian siswa. Dengan menghubungkan materi dengan pengalaman dan situasi sehari-hari siswa, pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi mereka. Dukungan dari pihak sekolah dan pihak terkait sangat penting dalam menerapkan Metode bermain peran. Sekolah dapat memberikan fasilitas yang memadai, seperti ruang diskusi yang nyaman dan alat bantu pembelajaran yang sesuai. Selain itu, pelatihan dan pengembangan profesionalitas guru dalam menerapkan metode ini juga perlu diperhatikan.

DAFTAR REFERENSI

- Agip, Zainal dkk. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya Bandung.
- Aguswandi. (2019). *Penggunaan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran n PKN untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 006 Koto Inuman Kecamatan Inuman*. Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran), 2(1), 60–64.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fitri, Arusman (2020). *Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Tematik Integratif K.13 di PGSD UAD Yogyakarta*. PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Jurnal Psibernetika. Versi Online: <http://journal.ubm.ac.id> Vol. 10 (2): 114-122. Oktober 2017
- Hadijah, & dkk. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS: Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 4 No. 8, Kecamatan Sindue Tobata, 2016
- Hamdayama, Jumanta. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2015 <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i1.4878> <https://jurnal.ar-raniry.ac.id>
- Rusman. *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2013.
- Saadah, *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Menggunakan Pecahan Dalam Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SDN 003 Tembilahan Kota Kecamatan Tembilahan*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(2), 539. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4543>, 201
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sukardi. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Syafruddin. (2017). *Implementasi Metode Bermain Peran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Blitar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, Vol.1, No.1, Februari 2017, hal. 63-73
- Taniredja, T. (2021). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, M.U. (2020). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.