

**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SDN 217
KARASSING KABUPATEN BULUKUMBA**

Satriana, Makkasau, Nursiah

Program studi PGSD UNM kampus Makassar

Jl. Tamalate I Tidung Makassar

Email : satriana2912@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia SDN 217 Karassing Kabupaten Bulukumba. Rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimanakah gambaran penerapan metode bermain peran terhadap siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Negeri 217 Karassing Kabupaten Bulukumba; (2) Bagaimanakah gambaran Minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Negeri 217 Karassing Kabupaten Bulukumba; (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam metode bermain peran terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Negeri 217 Karassing Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui gambaran penerapan metode bermain peran terhadap siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar 217 Karassing Kabupaten Bulukumba; (2) Untuk mengetahui gambaran Minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar 217 Karassing Kabupaten Bulukumba; (3) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam metode bermain peran terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar 217

Karassing Kabupaten Bulukumba.pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*. Pareabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode Bermain Peran dan variabel terikat adalah minat belajar siswa. jumlah populasi yaitu 40 siswa dari selurus kelas IV,V, dan VI. Sampel penelitian dipilih secara *purposive* dengan memilih kelas V dan VI. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, observasi serta dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang signifikan antara penerapan metode Bermain Peran dan tidak menggunakan metode tersebut. Hasil analisis nilai *pretest*, *treatment* dan *posttest* menunjukkan nilai probabilitas < 0,05 yang berarti terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap minat belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia SDN 217 Karassing Kabupaten Bulukumba.

Kata Kunci: Minat belajar, Metode Bermain Peran

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah setiap usaha pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu,atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Keberadaan pendidikan yang sangat penting tersebut memiliki legalitas yang sangat kuat sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan Undang-Undang.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar menuntut peran guru untuk lebih selektif memilih dan menetapkan metode pembelajaran. Metode yang digunakan harus relevan dengan materi yang hendak diajarkan agar tujuan dalam pembelajaran lebih menarik dan berkesan bagi siswa. pentingnya penggunaan metode pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti dikemukakan oleh Roestiyah (2012: 1) bahwa:

Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar murid dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar.

Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan relevan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diterapkan oleh guru saat mengajar. Hal ini disebabkan metode pembelajaran yang diterapkan guru akan mempengaruhi ranah afektif

dan psikomotorik, hanya mementingkan pada ranah kognitif, berupa penghafalan, pendalaman materi, serta kemampuan analisis peserta didik, maka hal itu dapat membosankan dan kurang menarik minat murid dalam mengikuti pelajaran sehingga pada gilirannya dapat mempengaruhi hasil belajar murid. Guru tidak melakukan umpan balik secara klasikal, melainkan hanya pada beberapa orang yang sama pada setiap pembelajaran, sehingga respon negatif timbul dari siswa yang kurang cakap, seperti dikemukakan oleh Suhartono (2010: 117) bahwa: “metode pendidikan adalah persoalan tentang cara pembinaan yang cocok untuk menjangkau seluruh ruang lingkup atau objek forma tersebut”.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 juli 2020 di Sekolah Dasar Negeri 217 Karassing Kabupaten Bulukumba, dari 40 orang siswa dari kelas IV,V dan VI, diperoleh data 28 siswa yang nilainya tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal 70, sementara selebihnya lulus. Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran yang sesuai perkembangan siswa. Seperti diketahui bahwa usia sekolah dasar merupakan usia bermain. Untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran seperti dalam Bahasa Indonesia, perlu diterapkan metode pembelajaran yang didalamnya ada unsur permainan. Metode pembelajaran yang ada unsur permainan yaitu metode bermain peran.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Irma Yusnita (2012) dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas VIII Mts Swasta Bastanul Falah Kec. Sei Dada”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran

bermain peran (*role playing*) dikelas VIII Mts Swasta Bastanul Falah Kec.Sei Dadap terhadap minat belajar sejarah siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 3,85 > t_{table} 2,00$ pada taraf signifikan 0,05.

Melalui metode bermain peran, siswa diharapkan merasa senang dan termotivasi serta meningkatkan minat belajar. Menurut Slameto (2010:180) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sehingga siswa belajar dalam situasi bermain akan merasa tidak tertekan dan tidak merasa takut sehingga situasi kelas menjadi hidup, rileks, dan menyenangkan. Dalam kondisi pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat lebih terdorong melakukan aktivitas belajar. Hal ini berarti bahwa melalui metode pembelajaran bermain peran, motivasi murid dalam belajar dapat lebih dikembangkan, karena efektivitas penggunaan metode sangat ditentukan oleh ada tidaknya peningkatan kemampuan dan hasil belajar siswa. Selain itu, murid diharapkan memiliki motivasi belajar melalui penggunaan metode bermain peran sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Menurut Sudjana (2011) bermain peran adalah mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan suatu metode dalam pembelajaran yang menekankan pada aspek permainan yang mengikuti tingkah laku sebuah objek sambil belajar. Penggunaan metode bermain peran memiliki kelebihan, karena siswa belajar sambil bermain, namun kegiatan bermain yang dilakukan sifatnya terarah sehingga pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat optimal. Diharapkan dengan metode bermain peran, murid dapat lebih aktif, lebih berminat dalam pembelajaran, dan lebih mudah menguasai materi pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, karena pendekatan ini cocok digunakan untuk pembuktian atau pun konfirmasi. Pendekatan tersebut dianggap sesuai untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Negeri 217 Karassing Kabupaten Bulukumba.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan *Quasi Experimental Design* dan termasuk jenis penelitian yang bersifat kuantitatif.

WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Waktu penelitian ini adalah semester genap tahun ajaran 2019/2020 yaitu pada bulan September pada tanggal 24 sampai tanggal 28 september 2020. Serta tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 217 Karassing, Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan.

SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah kelas VI sebagai kelas eksperimen dan kelas V sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 28 siswa.

DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan sehubungan dengan penelitian *Quasi Experimental Design* ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan satu kelompok kelas kontrol dan satu kelompok kelas eksperimen. Kelompok kelas kontrol adalah kelompok kelas yang tidak diberikan perlakuan untuk melaksanakan pembelajaran dengan

metode bermain peran. Sedangkan, kelompok kelas eksperimen adalah kelompok kelas yang diberikan perlakuan untuk melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

ANGKET

Teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini adalah angket. Angket ini digunakan untuk mengetahui minat belajar Bahasa Indonesia siswa. menurut Arifin (2014: 228) “angket merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan untuk menjangkau data atau informasi yang harus dijawab responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya”.

Angket yang digunakan merupakan angket yang beradaptasi dan dimodifikasi dari Sumarno (2017). Angket yang disajikan bersifat tertutup, sehingga responden hanya di berikan kesempatan untuk mengisi alternatif jawaban yang disediakan. Penelitian ini menggunakan angket dalam bentuk skala *Likert*, yang berupa pernyataan berbentuk deksriptif. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

OBSERVASI

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data sehubungan dengan sasaran keterlaksanaan proses pembelajaran yang difokuskan terhadap aktivitas guru dan siswa selama peribatangannya dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan tahapan pelaksanaan metode bermain peran. Adapun aspek yang diamati berdasarkan lembar observasi yaitu aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran selama 2 kali pertemuan, serta aktivitas Guru yang

berisi langkah-langkah guru dalam mengelolah proses pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia

DOKUMENTASI

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan foto-foto dokumentasi aktivitas belajar siswa.

PROSEDUR PENGUMPULAN DATA

Pembelajaran dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama diberikan masing- masing siswa angket sebagai *pretest*(tes awal) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pertemuan kedua sebagai *treatment* yaitu pemberian pengajaran mengenai metode bermain peran terhadap kelas eksperimen serta pemberian pembelajaran bahasa Indonesia tanpa melaksanakan metode bermain peran. Dengan dilaksanakannya proses belajar mengajar maka di lakukan observasi disetiap pertemuan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui apakah pembelajaran tersebut efektif atau tidak efektif. Selanjutnya pemberian *posttest* (tes akhir) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Waktu yang digunakan pada setiap pertemuan disesuaikan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 217 Karassing Kabupaten Bulukumba. Serta mengumpulkan foto-foto dokumentasi aktivitas belajar siswa.

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data bertujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur, tersusun serta berarti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif dan analisis data statistik inferensial.

ANALISIS DATA STATISTIC DESKRIPTIF

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran yang menerapkan metode bermain peran dan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan tingkat ketertarikan atau minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ketika diberi perlakuan metode bermain peran maupun tidak diberi perlakuan. Sebaran skor minat belajar siswa disajikan dalam bentuk nilai maksimum, mean, modus, median, standar deviasi, frekuensi, histogram, dan variansnya.

ANALISIS DATA STATISTIK INFERENSIAL

Pada penelitian ini, analisis data statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dimana hasil inferensi (kesimpulan) yang diperoleh dari suatu sampel dapat digeneralisasikan pada populasi, proses perhitungannya dapat di uji:

a. Uji normalitas data

Hipotesis statistik yang diuji pada pengujian normalitas ini adalah:

Ho: sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Ha: sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Kriteria penilaian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0.05 (5%) maka Ha diterima dan Ho ditolak.

b. Uji homogenitas data

Hipotesis statistik yang diuji pada pengujian homogenitas ini adalah:

Ho: ada tingkatan varian antara dua kelompok

Ha: tidak ada tingkatan varian diantara dua kelompok

Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak.

c. Uji hipotesis penelitian

Uji hipotesis penelitian dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pelaksanaan metode bermain peran terhadap keterampilan minat belajar siswa SD Inpres Tidung II Kecamatan rappocini kota Makassar. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji dua sampel bebas (*Independent Sample T-Test*) dengan bantuan perhitungan *IBM SPSS Statistic Version 22* dengan taraf kepercayaan yang digunakan adalah 95 % atau $\alpha = 5\%$.

Kriteria pengujian yang digunakan dalam menguji hipotesis ini yaitu jika nilai probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima. Sedangkan, jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Selain itu, pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} . Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL PENELITIAN

Pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran peneliti mengamati aktivitas siswa dan guru. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan nilai persentase rata-rata pertemuan pertama sebesar 62,50%. Pada pertemuan kedua nilai persentase rata-rata aktivitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran sebesar 95,83%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran pada pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dilakukan. Aktivitas mengajar guru pada pertemuan pertama memiliki skor rata-rata sebesar 66,66% dan pada pertemuan kedua skor rata-rata aktivitas mengajar guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan metode bermain peran sebesar 83,33%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum kegiatan pembelajaran

sudah efektif yaitu sesuai dengan rencana yang ditetapkan oleh peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam proses pembelajaran pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa siswa kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru memang lebih mudah dalam mengkondisikan siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan namun, siswa yang berpartisipasi aktif hanya beberapa siswa saja masih banyak siswa yang tidak berpartisipasi aktif serta perhatian siswa terhadap pembelajaran berkurang lebih banyak diam dikelas tanpa memperhatikan pembelajaran yang disampaikan. Dalam proses belajar mengajar yang diterima pada kelas eksperimen menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran dalam pelaksanaannya siswa berperan aktif dalam memainkan peran-peran tertentu atau melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang di lakoni berdasarkan arahan guru untuk didramakan.

Metode bermain peran menarik bagi siswa karena proses pembelajaran dilakukan seperti sebuah permainan. Sehingga hasil belajar ranah afektif mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen menjadi lebih baik karena dalam proses belajar mengajar menggunakan metode bermain peran siswa menjadi lebih aktif, kreatif, siswa juga dapat berimajinasi dan siswa dapat meneladani sikap-sikap kepribadian dari para tokoh yang dilakoni sehingga metode bermain peran ini dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa.

Pernyataan diatas sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Silberman (2014:23), bahwa pembelajaran yang mengandalkan banyak indera dalam prosesnya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat bahkan menguasai pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi harus selalu dilakukan agar minat belajar

siswa tetap tumbuh dan terjaga, semakin sering sebuah metode pembelajaran yang tidak menarik digunakan, maka minat belajar siswa akan semakin menurun. Oleh sebab itu metode bermain peran bisa digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa bisa lebih aktif dan dapat mempengaruhi minat belajar siswa tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan metode bermain peran lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional. Dimana dalam proses pembelajaran dengan metode ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan saling berinteraksi antar siswa sehingga siswa memiliki perasaan senang, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, perhatian siswa dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis data dengan uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara minat belajar siswa kelas eksperimen yang telah diajar dengan menggunakan metode bermain peran dengan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini terlihat dari data hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan hasil $t_{hitung} (6,428) > t_{tabel} (2,055)$. Hal tersebut juga dapat dilihat dari nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,50, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar 71,75. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis data dengan uji-t pada selisih hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol juga memperkuat perbedaan secara signifikan pada hasil belajar kedua kelas. Nilai rata-rata pada kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol.

Hasil analisis untuk data peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 217 Karassing Kabupaten Bulukumba diperoleh nilai rata-rata gain kelompok eksperimen 0,15 sedangkan nilai rata-rata gain kelas kontrol sebesar 0,65. Perolehan nilai rata-rata gain didasarkan pada peningkatan minat belajar siswa setelah menerima pembelajaran dengan metode bermain peran baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol, dari rata-rata nilai gain kelompok kontrol menunjukkan peningkatan minat belajar Bahasa Indonesia masih rendah dibanding rata-rata gain kelompok eksperimen.

Hasil penelitian ini didukung didukung oleh peneltian yang dilakukan oleh Tri Winarti, dkk (2017) dengan judul “Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat siswa kelas X yang diberikan metode *role playing* dengan siswa yang diberikan metode ceramah pada materi ikatan ion di SMK Negeri 2 Pontianak. Pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* memberikan pengaruh terhadap minat siswa kelas X pada materi ikatan ion sebesar 29,67% dengan kategori tinggi.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tien Kartini (2007) dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran IPS. Siswa tampak lebih berminat dan antusias untuk melaksanakan belajar. Siswa tidak canggung dan malu lagi dalam memerankan tokoh yang diperankannya, siswa sudah mulai dapat berfantasi dan berimprovisasi, kondisi seperti ini karena mendapatkan tambahan alat-alat untuk bermain peran. Selain itu, siswa sudah dapat berkonsentrasi karena sudah terbiasa dengan bermain peran namun masih ada siswa yang

kurang konsentrasi pada saat mengerjakan soal evaluasi. Daya tangkap materi pembelajaran lebih baik dan siswa sudah berani dalam mengungkapkan pendapat dan berkomentar.

Selanjutnya, Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Munir, dkk (2017) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang”. Hasil penelitian terbukti bahwa metode *role playing* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, Hal ini dibuktikan pada kelas eksperimen siswa lebih bersemangat dalam belajar biologi pada materi virus. Siswa tidak kaku dan tidak malu serta sudah terbiasa mengikuti metode *role playing*, siswa sepenuhnya aktif melaksanakan peran dan pemerannya. Karena metode *Role Playing* menjadikan peserta didik terlibat aktif, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh pendidik. Selain itu, metode *Role Playing* juga memberikan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Keaktifan siswa dalam suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, mengakibatkan pemahaman siswa dalam materi replikasi virus dan peranan virus meningkat sehingga minat belajar peserta didik meningkat.

Penelitian ini dilaksanakan pada saat Pandemi Covid-19. Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Coronavirus jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan Cina, pada Desember 2019, kemudian diberi nama Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV2), dan menyebabkan penyakit Coronavirus Disease-2019 (COVID-19).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Proses pembelajaran yang berlangsung selama dua kali pertemuan dan observasi dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan penerapan Metode Bermain Peran pada kelas eksperimen berlangsung secara baik, dikarenakan kategori persentase untuk setiap pertemuan meningkat.
2. Gambaran Minat belajar siswa kelas eksperimen lebih meningkat dibanding kelas kontrol.
3. Terdapat pengaruh antara minat belajar siswa kelas eksperimen yang telah diajar dengan menggunakan metode bermain peran dengan kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan metode konvensional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya kepada kedua orang tua dan saudara saudaraku yang telah memberikan dukungan moral dan materil bagi saya sampai pada tahap ini. Selain itu, ucapan terima kasih saya kepada dosen dan seluruh pihak dari program studi PGSD Universitas Negeri Makassar yang telah membimbing dan mendampingi penulisan artikel ini, juga kepada guru dan kepala sekolah SDN 217 Karassing Kabupaten Bulukumba yang telah memberikan ruang bagi pelaksanaan penelitian ini, serta seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Roestiyah. 2012. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.