

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah

SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan didirikan pada tahun 1978. Lembaga ini didirikan oleh yayasan atau di bawah naungan Kementerian Pendidikan. Pertama kali yang menjadi kepala sekolah SDN Larangan Dalam 2 ini adalah Bapak Sadili, S.Pd. Sekolah ini didirikan atas kepentingan masyarakat, khususnya masyarakat desa Larangan Dalam Kecamatan Larangan, Kabupaten Pamekasan. Mengingat pada saat itu di Desa Larangan Dalam Pamekasan, masih sedikit lembaga pendidikan Sekolah Dasar apalagi berbasis negeri.

Visi, Misi, Tujuan Sekolah dan Tujuan Kegiatan Sekolah

1. Visi SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan

“Sekolah idaman masyarakat yang unggul dalam prestasi, bersih, berwawasan lingkungan berlandaskan iman dan takwa”.

2. Misi SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan

- a. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada warga sekolah (Pendidik, Peserta didik, Orang tua, dan Masyarakat).
- b. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga setiap siswa dapat mengenali potensi dirinya, selanjutnya dapat dikembangkan secara optimal.
- c. Mendorong dan membantu setiap siswa agar mampu hidup mandiri, disiplin, berbudi pekerti luhur, serta berwawasan kebangsaan yang luas.

- d. Memotivasi seluruh komponen sekolah, agar tanggap, peduli, dan berani melakukan pembaharuan pendidikan serta bersedia mengembangkan kepada sekolah lain.
- e. Menerapkan manajemen partisipatif secara transparan yang melibatkan seluruh warga dan kelompok kepentingan yang terkait (*Stake Holder*) dalam wadah komite sekolah.
- f. Menumbuh kembangkan penghayatan terhadap agama yang dianut dan mengenai budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
- g. Memotivasi semua komponen sekolah, agar peduli terhadap lingkungan sekolah, penghijauan, dan budaya hidup bersih dan sehat.

SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang terletak di desa Larangan Dalam. Kurikulum yang digunakan dari kelas 1 sampai kelas 6 yaitu kurikulum 2013. Sejak tahun 2018, SDN Larangan Dalam 2 mulai menggunakan kurikulum 2013 untuk semua kelas, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6.

Tenaga pendidik di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan terdiri dari 16 orang. 6 orang sebagai guru kelas, 6 orang sebagai guru pendamping, 1 orang sebagai guru PAI dan 1 orang lagi sebagai guru PJOK. Dan 2 lainnya sebagai pengatur/penjaga SDN serta PTT.

Setelah peneliti mulai terjun kelapangan untuk melakukan penelitian, hal yang peneliti lakukan sesuai dengan prosedur pengumpulan data yang dipilih yaitu menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum diterapkannya Implementasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di kelas IV SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan, peneliti melakukan observasi awal yaitu dengan mengamati guru yang sedang mengajar mata pelajaran IPA materi rantai makanan. Observasi dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 7 Desember 2020 di kelas IV pada jam ke-5. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan dapat disimpulkan perolehan data sebagai berikut :

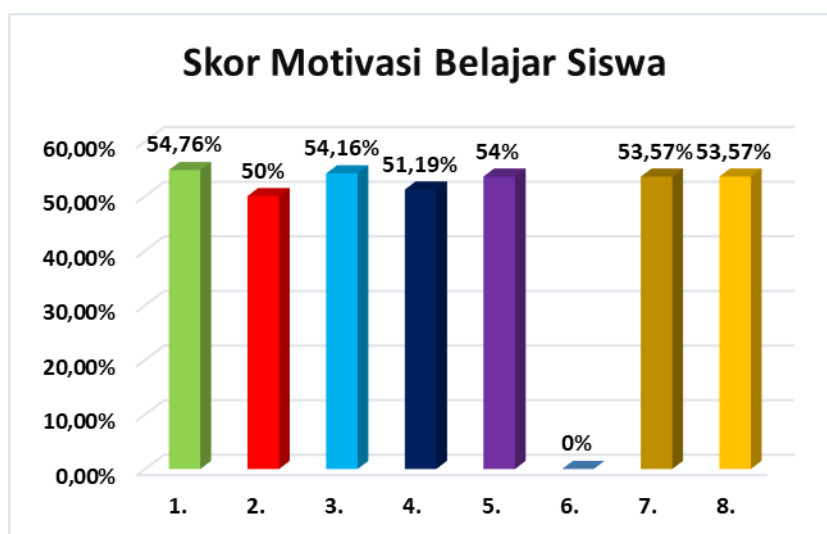
Tabel 4.1. Skor Motivasi Belajar Siswa Praobservasi (Observasi Awal).

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Siswa fokus dalam mengerjakan tugas sampai dengan tugas selesai dikerjakan	55,95%
2.	Siswa bertanya kepada guru atau teman ketika menemui kesulitan ketika pembelajaran	60,71%
3.	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi pelajaran	51,19%
4.	Siswa tidak mengobrol diluar materi pelajaran	55,95%
5.	Siswa tidak menunggu hasil diskusi temannya namun berusaha menjawab tugas secara mandiri	50%
6.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang baru	0%
7.	Siswa dapat menjelaskan alasan atau memberikan argument atau hasil pekerjaannya	54,76%
8.	Siswa mantap mengutarakan pendapatnya ketika sesi diskusi maupun presentasi	59,52%

Skor rata-rata	53,04%
-----------------------	--------

Sumber: Data Primer yang diolah 2021

Hasil data Motivasi Belajar siswa sebelum Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* disajikan dalam bentuk grafik, maka akan tampak seperti grafik 4.1 berikut:



Grafik 4.1. skor motivasi belajar siswa observasi awal

Data di atas menunjukkan Motivasi Belajar siswa kelas IV SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan diukur dari 8 indikator Motivasi Belajar Siswa. Hasil yang diperoleh belum mencapai kriteria minimum yaitu 75%. Indikator paling tinggi yaitu siswa fokus dalam mengerjakan tugas sebesar 54,76%. Hal ini disebabkan guru memberikan nilai plus bagi yang menyelesaikan tugas. Sedangkan, tentang penyampaian materi tidak terlalu menarik bagi siswa karena monoton dan tidak memberikan motivasi untuk menarik minat siswa dalam belajar. Indikator paling rendah yaitu siswa mengikuti pembelajaran

dengan metode pembelajaran yang baru sebesar 0%. Hal tersebut tidak muncul dalam penilaian karena metode pembelajaran yang baru belum diterapkan.

Selain melakukan observasi awal, peneliti juga melakukan kegiatan wawancara kepada guru pengajar kelas IV dan beberapa siswa. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru selama proses pembelajaran salah satunya adalah yang menjadi penyebab kurangnya memotivasi belajar siswa.

Pada saat melakukan wawancara, guru memberikan ulasan bahwa pembelajaran IPA yang selama ini dilaksanakannya menggunakan metode yang sama setiap pertemuannya, yaitu ceramah. Selain itu guru juga memberikan pengarah dan penugasan, pada beberapa sesi pertemuan. metode yang selalu diterapkan dirasa terlalu monoton membuat siswa kurang minat sehingga berdampak kepada motivasi belajarnya. Siswa merasa bosan karena metode yang digunakan guru tidak bervariasi membuat siswa kurang semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

2. Laporan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) pada tanggal 15 Januari 2021 dan dilakukan selama 1 kali pertemuan. Namun dalam tahapan-tahapan pada siklus I sebagai berikut :

a. Tahapan perencanaan

Pada tahapan ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai solusi dalam pelaksanaan pembelajaran IPA untuk menyiapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) yang sebelumnya masih belum pernah diterapkan. Persiapan yang dilaksanakan meliputi:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran mengimplementasikan pembelajaran IPA (*Sains*).
2. Memilih materi yang akan dijadikan pokok pembahasan dalam pembelajaran seperti rantai makanan dan pengelompokan hewan berdasarkan jenis makannya.
3. Mempersiapkan perlengkapan pembelajaran yang akan digunakan pada saat pembelajaran sesuai tema menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) seperti buku guru, buku siswa, lembar kerja (Catatan), lembar teks untuk pemain dan name tag, untuk mempermudah mengenali setiap pemain saat pementasan.
4. Mempersiapkan lembar observasi yang berguna untuk mencatat dan mengamati sehingga dapat mempermudah observer melakukan observasi. Mempersiapkan angket untuk diberikan kepada siswa yang nantinya untuk mengetahui seberapa besar tingkat motivasi siswa dalam menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

5. Membuat catatan lapangan untuk mencatat segala hal yang terjadi disetiap kejadian saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) berlangsung.
6. Membuat daftar hadir siswa kelas IV SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.

b. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini merupakan pengimplementasian kegiatan yang ada dalam RPP yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan selama 1 kali pertemuan yaitu sebagai berikut :

1. Siklus 1

Dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2021 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru mengawali pelajaran dengan senyum, sapa, dan salam dengan dilanjutkan do'a
- 2) Guru menanyakan terlebih dahulu keadaan dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dilanjutkan dengan mengabsensi siswa serta mengkondisikan siswa dan kelas dapat berlangsung secara kondusif. Guru memberikan arahan bahwasnya pembelajaran kali ini akan dinilai oleh peneliti dan *observer*, dan langsung memperkenalkan kepada siswa agar lebih akrab.

- 3) Guru memberitahukan tujuan dan gambaran pembelajaran yang akan dibahas mengenai rantai makanan dan pengelompokan hewan berdasarkan makanannya. Juga memberitahukan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).
- 4) Sebelum masuk ke kegiatan inti guru memberikan kegiatan tanya jawab (Apersepsi) kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui rantai makanan atau masih ada yang belum mengetahui sama sekali.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan mengenai proses terjadinya rantai makanan. (Eksplorasi)
- 2) Guru memilih siswa untuk menunjuk diri secara sukarela untuk menjadi pemeran dan memandu siswa untuk mengetahui alur cerita dan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam bermain peran (*Role Playing*).
- 3) Setelah mendapatkan pemeran, guru langsung membagikan beberapa tim setiap siswa menjadi 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 4 siswa.
- 4) Guru mempersilakan siswa untuk memerankan tokoh sesuai dengan alur yang telah dijelaskan sebelumnya. (Elaborasi)

- 5) Siswa lain mengamati dan mencatat hal-hal penting seperti alur, latar, waktu dll yang berkaitan dengan isi pemeranan yang diperankan tokoh.
- 6) Kemudian, setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Siswa diberikan waktu untuk berdiskusi bersama kelompoknya untuk membahas hal apa saja yang mereka amati. Dan memberikan laporan mengenai hasil diskusi.
- 7) Guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa agar semua ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan bertanya hal yang belum dipahami. (Konfirmasi)

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menunjuk beberapa kelompok untuk memberikan kesimpulan hasil laporannya, dan guru mencoba untuk mengganiungkan jawaban setiap kelompok menjadi kesimpulan sederhana yang intinya sama dan dapat dimengerti siswa.
- 2) Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa karena sudah mengikuti pembelajaran dengan sangat baik dan disampaikan dengan menggunakan penguatan agar siswa termotivasi menjadi lebih baik.
- 3) Guru memberikan gambaran materi yang akan dibahas dipembelajaran selanjutnya.
- 4) Diakhir kegiatan guru menutup pembelajaran dengan ucapan salam dan do'a.

c. Tahapan pengamatan

Dalam tahapan ini dilakukan pada proses pembelajaran yang berlangsung dikelas dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Dalam pengamatan ini peneliti menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Siswa fokus dalam mengerjakan tugas sampai dengan tugas selesai dikerjakan	75,00%
2.	Siswa bertanya kepada guru atau teman ketika menemui kesulitan ketika pembelajaran	76,19%
3.	Siswa memperhatikan dengan seksama penjelasan yang guru sampaikan	76,78%
4.	Siswa tidak berbicara materi maupun diluar materi pada saat pelajaran berlangsung	76,19%
5.	Siswa tidak menunggu hasil diskusi temannya namun berusaha menjawab tugas secara mandiri	75,00%
6.	Siswa mengikuti pembelajaran yang baru sesuai arahan metode pembelajaran (<i>Role Playing</i>)	75,00%
7.	Siswa bisa memberikan jawaban dan menjelaskan alasan atau memberikan argument hasil kerjanya	71,42%
8.	Siswa memberikan pendapat sendiri ketika sesi diskusi maupun presentasi	72,61%
Skor rata-rata		75,00%

Data Primer telah Diolah 2021

Apabila disajikan dalam bentuk grafik, maka akan terlihat seperti grafik 4.2 berikut ini:



Grafik 4.2. Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Data Observasi Siklus I.

Metode *Role Playing* memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Yaitu, penerapan metode ini melatih siswa untuk memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Selanjutnya siswa akan terbiasa untuk berkreasi, berinisiatif, dan kreatif. *Role Playing* menuntun siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima. Penggunaan *Role Playing* disekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi, dan mampu meningkatkan kerja samanya. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya pada materi pembelajaran sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.¹ Sedangkan metode ceramah hanya berfokuskan pada *Teacher Center* dimana siswa tidak bisa mengeksplor pengetahuannya sendiri dikarenakan

¹ Ismawati Alidha Nurhasanah, dkk. "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya," *Pena Ilmiah*, Vol.1, No.1, (2016), 614.

materi hanya berpatokan pada satu arah yaitu guru. Sehingga pembelajaran terlihat kaku dan siswa yang aktif hanya sebagian.

Indikator tertinggi pada skor motivasi belajar siswa adalah siswa memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi pelajaran sebesar 76,78%. Hal ini karena tahapan metode *Role playing* lebih di laksanakan oleh guru maka dari itu siswa merasa ada kebaharuan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, metode ini dapat menarik minat siswa saat belajar karena siswa merasa tidak jenuh. Sedangkan indikator terendah pada skor motivasi adalah siswa bisa memberikan alasan terkait argumen hasil kerjanya sebesar 71,42%. Hal ini karena siswa belum bisa beradaptasi dengan model pembelajaran baru. Siswa merasa tidak percaya diri dengan hasil pekerjaannya sehingga mereka tidak berani untuk mengutarakan pendapatnya.

d. Tahap Refleksi

Pada tahapan ini dapat diterapkan dengan cara berdiskusi antara peneliti dengan guru kelas yang akan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Refleksi dilakukan dengan memperoleh data yang didapatkan dari lembar observasi dan catatan lapangan. Kekurangan yang telah ditemukan pada penerapan pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa siswa yang masih belum aktif untuk mengutarakan pendapatnya. Mereka merasa kurang percaya diri karena sudah ada siswa yang bisa dan hanya mengandalkan temannya yang pintar.
2. Pada saat pemeranan beberapa siswa masih kurang dalam memerankan tokoh, malu-malu dan masih senyum-senyum karena banyak temannya yang menonton saat itu.
3. Siswa yang tidak ikut berperan kurang fokus menyimak dan sibuk berbicara sendiri dengan teman kelompoknya.

Berdasarkan hasil observasi guru dan peneliti melakukan evaluasi dan perbaikan untuk meminimalisir kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tindakan perbaikan yang dilakukan yaitu:

- a. Guru menekankan kepada siswa lebih serius dalam memerankan tokoh dan kepada siswa lain untuk lebih fokus memerhatikan dan menyimak proses peranan yang dipersentasikan temannya.
- b. Pemberitahuan tentang alur cerita lebih diperjelas agar tidak terjadi salah faham dan memberikan arahan kepada setiap tokoh pemain terjalin lebih akrab agar tercipta kemistri yang baik antara satu dengan yang lainnya.
- c. Guru memberikan motivasi agar siswa merasa lebih giat dalam memerankan dan membuat cerita menjadi menarik.

Dengan demikian alasan peneliti melaksanakan siklus I, yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dengan menerapkan inovasi pembelajaran berupa model pembelajaran *Role playing* yang sebelumnya belum

pernah diterapkan disekolah SDN Larangan Dalam 2 terutama pada pembelajaran IPA sehingga kualitas pembelajaran diharapkan bisa meningkat.

2. Laporan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dilakukan pada tanggal 30 Januari 2021 selama 1 kali pertemuan. Namun dalam tahapan-tahapan pada siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan data yang telah dipaparkan pada siklus I dimana skor motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA sudah mencapai nilai kriteria 75%. Tetapi nilai ini belum cukup memuaskan bagi peneliti. Hal ini karena pada hasil poin 7 siswa dapat menjelaskan dan memberikan argumen berdasarkan hasil pekerjaannya masih kurang maksimal. karena hal tersebut, maka perlu dilakukan kembali siklus ke II untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar berdasarkan hasil refleksi siklus I. Oleh sebab itu tahapan dalam perencanaan siklus II dapat didasarkan pada hasil refleksi siklus I, antara lain:

1. Guru mendeskripsikan kepada siswa untuk fokus dalam memerankan tokoh dan kepada siswa lain untuk lebih fokus memerhatikan dan menyimak pemeranan yang dimainkan oleh temannya.

2. Menjelaskan alur cerita lebih diperinci agar tidak terjadi kesalahpahaman dan memberikan arahan kepada setiap tokoh pemain terjalin lebih akrab agar tercipta kemistri yang baik antara satu dengan yang lainnya.
3. Guru memberikan kata-kata motivasi agar siswa merasa lebih giat dalam memerankan dan membuat cerita menjadi lebih menarik.

Selain data yang didapatkan dari tahapan refleksi siklus I, diperlukan beberapa persiapan yang dilakukan sebelum melakukan tindakan berikut:

1. Meyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran mengimplementasikan pembelajaran IPA (*Sains*).
2. Penentuan materi pembelajarn yang akan dijadikan pokok bahasan dalam pembelajaran yaitu rantai makanan dan Pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.
3. Perlengkapan apa saja yang diperlukan pada saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) seperti buku guru, buku siswa, lembar kerja (Catatan), lembar teks untuk pemain dan name tag, untuk mempermudah mengenali setiap pemain saat pementasan.
4. Mempersiapkam lembar observasi yang berguna untuk mencatat dan mengamati sehingga observer lebih terorganisir untuk melakukan observasi. Mempersiapkan angket untuk diberikan kepada siswa yang

natinya untuk mengetahui seberapa besar tingkat motivasi siswa dalam menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

5. Membuat catatan lapangan agar hasil data semakin akurat. Mendeskripsikan segala hal yang terjadi dilapangan dan setiap kejadian saat pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) berlangsung.
6. Mengabsen daftar hadir siswa kelas IV SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pada tahapan ini dilakukan pada tanggal 30 Januari 2021 selama 1 kali pertemuan. Dimana dalam pelaksanaannya sama seperti pelaksanaan pada siklus I, Akan tetapi pelaksanaan pada siklus II ini terdapat tindakan perbaikan untuk meminimalisir kendala dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tindakan perbaikan tersebut yaitu guru menekankan kepada siswa lebih serius dalam memerankan tokoh dan lebih fokus memerhatikan serta menyimak peran yang dilakukan oleh temannya. Menjelaskan alur cerita lebih diperinci agar tidak terjadi kesalahpahaman dan memberikan arahan kepada setiap tokoh pemain terjalin lebih akrab agar tercipta kemistri yang baik antara satu dengan yang lainnya.

Selain itu, guru memotivasi agar siswa merasa lebih giat saat memerankan dan membuat cerita menjadi menarik. Adapun pelaksanaan pada siklus II dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus II

Dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2021 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru mengawali pelajaran dengan ucapan salam dan dilanjutkan dengan pembacaan do'a bersama.
- 2) Guru menanyakan terlebih dahulu keadaan dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dilanjutkan dengan mengecek absensi siswa serta mengkondisikan siswa agar kelas dapat berlangsung secara kondusif. Guru memberikan arahan kepada siswa bahwasanya pembelajaran kali ini akan dinilai oleh peneliti dan *observer*, dan langsung memperkenalkan kepada siswa agar lebih akrab.
- 3) Guru memberitahukan tujuan dan gambaran pembelajaran yang akan dibahas mengenai rantai makanan dan pengelompokan hewan berdasarkan makanannya. Juga memberitahukan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).
- 4) Sebelum masuk ke kegiatan inti guru memberikan kegiatan tanya jawab (*Apersepsi*) kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui rantai makanan atau masih ada yang belum

mengetahui sama sekali. Guru juga lebih fokus memerhatikan serta menyimak peran yang dilakukan oleh temannya

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan mengenai proses terjadinya rantai makanan. (Eksplorasi)
- 2) Guru memilih siswa untuk menunjuk diri secara suka rela untuk menjadi pemeran dan memandu siswa untuk mengetahui alur cerita dan langkah-langkah dalam bermain peran (*Role Playing*).
- 3) Setelah mendapatkan pemeran, guru langsung membagi tim siswa yang tidak terpilih memerankan tokoh menjadi 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 4 siswa.
- 4) Guru mempersilakan siswa untuk memerankan tokoh sesuai dengan alur yang telah dijelaskan sebelumnya. (Elaborasi)
- 5) Selain itu, guru memotivasi agar siswa merasa lebih giat saat memerankan dan membuat cerita menjadi menarik.
- 6) Siswa lain mengamati dan mencatat hal-hal penting seperti alur, latar, waktu, dll. Berkaitan dengan isi pemeranan yang diperankan tokoh.
- 7) Setelah kegiatan belajar berakhir berakhir siswa diberikan waktu untuk berdiskusi bersama kelompoknya untuk membahas hal apa saja yang mereka amati. Dan memberikan laporan mengenai hasil diskusi.

- 8) Guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa agar semua ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan bertanya hal yang belum dipahami. (Konfirmasi)

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru menunjuk beberapa kelompok untuk memberikan kesimpulan hasil laporannya, dan guru mencoba untuk mengganiungkan jawaban setiap kelompok menjadi kesimpulan sederhana yang intinya sama dan dapat dimengerti siswa.
- 2) Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa karena sudah mengikuti pembelajaran dengan sangat baik dan disampaikan dengan menggunakan penguatan agar siswa termotivasi menjadi lebih baik.
- 3) Guru memberikan gambaran materi yang akan dibahas dipembelajaran selanjutnya.
- 4) Guru menakhiri kegiatan dengan menutup pembelajaran dengan salam dan do'a bersama.

c. Tahap Observasi

Pada tahapan ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dikelas dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan tabel 4.3 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3. Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Skor
1.	Siswa fokus dalam mengerjakan tugas sampai dengan tugas selesai dikerjakan	84,52%
2.	Siswa bertanya kepada guru atau temannya ketika menemui kesulitan pada saat pembelajaran	80,95%
3.	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi pelajaran	83,93%
4.	Siswa tidak mengobrol diluar materi pembelajaran	85,71%
5.	Siswa tidak hanya bergantung pada hasil diskusi temannya namun berusaha menjawab tugas sendiri	88,10%
6.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang baru	84,52%
7.	Siswa dapat menjelaskan alasan atau memberikan argument hasil pekerjaannya	86,90%
8.	Siswa mengutarakan pendapatnya ketika sesi diskusi maupun presentasi	85,71%
Skor rata-rata		85,04%

Disajikan dalam bentuk grafik, maka akan terlihat seperti berikut grafik

4.3 berikut ini:



Grafik 4.3. Skor Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Data Observasi Siklus II.

Berdasarkan hasil perbandingan antara siklus I dan siklus II motivasi belajar siswa telah mengalami peningkatan rata-rata sebesar 9,88%. Indikator paling tinggi yaitu Pada poin 5 (Siswa tidak menggantungkan hasil diskusi dan tugas mandiri kepada temannya) sebesar 88,10%, hal ini dikarenakan sudah faham dan mengerti pembelajaran menggunakan metode ajar *Role Playing* sehingga memudahkannya untuk menjawab setiap tugas yang diberikan guru. Indikator paling rendah yaitu pada poin 2 (Siswa bertanya kepada guru atau temannya ketika menemui kesulitan pada saat pembelajaran) sebesar 80,95%, hal ini dikarenakan penerapan pembelajaran IPA sudah dikatakan berhasil sehingga siswa tidak menemukan kesulitan dalam belajar.

Terjadi peningkatan semua indikator dikarenakan minat dan motivasi belajar meningkat dikarenakan kondisi yang mendukung. Mengapa demikian,

dalam belajar perlu diciptakan suasana yang menyenangkan agar membuat siswa lebih santai dalam belajar dan pembelajaran berjalan dengan kondusif.

Kriteria minimal dari standarisasi nilai afektif dan psikomotorik yaitu 75%.² Maka data tersebut dijadikan refleksi berdasarkan hasil data. Indikator motivasi belajar siswa tertinggi yaitu siswa tidak menggantungkan hasil diskusi dan tugas mandiri kepada temannya sebesar 88,10%. Hal ini karena penerapan *role playing* dapat memotivasi dan menyarankan siswa untuk mandiri dalam membuat kesimpulan dan mengutarakan pendapatnya. Selain itu, guru memberikan *reward* bagi siswa yang dapat menyampaikan presentasi hasil belajarnya. Siswa dapat memberi kesimpulan sendiri tanpa berpatokan dan minta bantuan kepada teman sebangkunya. Siswa juga dapat mengutarakan pendapatnya ketika sesi diskusi maupun presentasi. Peningkatan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dikarenakan menarik dan mengasyikkan sehingga fokus siswa hanya pada proses belajar mengajar tidak kepada hal lainnya. indikator paling rendah pada tabel diatas yaitu siswa menanyakan kepada guru atau kepada temannya jika menemukan kesulitan pada saat pembelajaran berlangsung sebesar 80,95%. Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang baru dan Siswa dapat menjelaskan alasan atau memberikan argument atau hasil pekerjaannya. Meskipun sudah mencapai KKM namun indikator ini paling rendah sesuai dengan grafik diatas, karena siswa sudah memahami alur cerita dan langkah-langkah dalam pelajaran menggunakan *role playing*. Sehingga siswa lebih

² Hasil Observasi pada tanggal 15 Januari 2021. tentang penetapan KKM standarisasi nilai Afektif dan Psikomotorik oleh SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.

berusaha dan mudah beradaptasi dalam mengikuti pembelajaran agar tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan paparan data diatas dapat dijelaskan setiap indikator motivasi belajar siswa telah mengalami peningkatan dan melebihi kriteria minimal yaitu 75%. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwasanya rencana perbaikan yang dilakukan pasca siklus I berjalan dengan baik pada pelaksanaan siklus II. Guru lebih menekankan kepada siswa untuk lebih bersungguh-sungguh dalam memerankan tokoh. Sehingga hal tersebut mampu menggerakkan semangat siswa untuk lebih serius dalam mengikuti pembelajaran.

Peneliti dan guru ikut berperan aktif dalam memberikan arahan dengan sifat yang lebih lembut agar siswa merasa diayomi dan merasa diperhatikan dan dampaknya siswa lebih fokus memerhatikan dan menyimak dalam pemeranan yang dilakukan oleh temannya.

Salah satunya dengan lebih memberikan penjelasan bagaimana alur cerita yang akan diperankan dan memberikan arahan bagaimana setiap tokoh pemain berkomunikasi dengan baik agar terjalin komunikasi yang baik antara satu dengan yang lainnya. sehingga siswa memiliki pandangan untuk menampilkan kemampuan seninya dalam pemeranan yang bertemakan rantai makanan.

Kondisi dan situasi yang terjadi pada siklus II ini lebih tertib dan kondusif. Siswa sudah dapat mengerti bagaimana jalan dalam pemeranan. Sudah banyak yang mulai bertanya hal yang belum dipahami dan banyak juga yang memberikan pendapatnya terkait pemeranan. Siswa yang mengamati lebih serius dan teliti dalam mencatat hal yang mereka amati. Oleh karena itu, tindakan dicukupkan sampai II siklus.

Setelah melakukan observasi menggunakan angket untuk memperkuat hasil data, peneliti menggunakan wawancara. Adapun hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut:

Dalam bagian ini peneliti akan menyajikan hasil temuan dari interview dan wawancara sebelum tindakan penggunaan model pembelajaran *Role playing* (Bermain Peran) dalam proses pembelajaran.

“Sekolah Lada menggunakan metode lama, karena hanya metode ini dirasa lebih efisien untuk mengajar dengan cara ceramah. Kadang juga diselingi dengan penugasan” ucap bu rum.

“Mengenai kendala yang terjadi pada saat menerapkan metode ceramah. Yaitu siswa hanya berfokus pada pembahasan dari guru penggunaan media ajar yang belum lengkap”.

“ sebelumnya sekolah pernah menerapkan *Role Playing*, baru pertama ini. Semoga menjadi awal yang baik kedepannya untuk sekolah Lada 2 ini”.

Peneliti melakukan praobservasi dan menjelaskan tujuan kedatangannya ke SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan. Respon guru kelas dan siswa-siswi kelas IV ketika pertama peneliti melakukan praobservasi dan menjelaskan tujuan

kedatangannya ke SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan. Berikut paparan sekolah dari ibu rum selaku guru kelas IV di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.

“Saya sangat merasa berkenan dan senang karena sekolah kami dipilih untuk dijadikan tempat penelitian untuk adik-adik mahasiswa dari IAIN Madura, Sekolah ini masih menggunakan metode ajar yang lama dikarenakan terlalu banyak minusnya mulai dari bahan ajar, alat-alat dan siswa yang masih bingung jika diterapkan metode yang baru. Keterbatasan tersebut yang menjadikan sekolah ini masih menggunakan metode ajar yang lama. Hal ini akan menjadi inovasi baru untuk SDN larangan dalam dalam mengembangkan kembali metode ajar yang baru”.³

Hasil wawancara tersebut diperkuat kembali dengan penjabaran dalam proses belajar agar lebih efisien.

“Sangat penting memberikan penguatan untuk setiap hasil usaha dan karya yang siswa lakukan. Dimana hal kecil tersebut sering kita anggap remeh namun sangat besar dampaknya terutama bagi siswa yang notabennya masih kelas dasar yang selalu ingin dipuji. Mereka merasa dihargai karena usahanya yang dia lakukan, sehingga kedepannya akan lebih semangat untuk mengerjakan tugas-tugasnya”.⁴

Dimana dalam hal ini penggunaan model pembelajaran menjadi peran penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Ibu Rummiyati, S.Pd., SD. selaku wali kelas sekaligus guru kelas IV di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan..

“Model pembelajaran itu sebagai penggerak dalam proses pembelajaran dan salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam Pembelajaran IPA adalah model pembelajaran *Role playing* (Bermain peran).”⁵

³ Rummiyati, S.Pd.SD. Guru Kelas IV. Hasil Wawancara Langsung. 07.30 WIB. 15 Januari 2021.

⁴ Rummiyati, S.Pd.SD. Guru kelas IV. Hasil Wawancara langsung di dalam kantor. 07.45 WIB. 23 Januari 2021.

⁵ Rummiyati, S.Pd., SD.sebagai guru kelas 1 di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan, wawancara langsung di dalam kantor, 07 Desember 2020, pukul 08.30 WIB.

Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 yaitu:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Hasil wawancara tersebut diperkuat lagi dengan penjabaran mengenai keterkaitan yang memuat dalam tema tersebut.

“Dalam materi rantai makanan ini juga harus disesuaikan dengan pembelajaran yang akan menggunakan metode *Role Playing* (Bermain Peran). Pembelajaran tersebut menjelaskan tentang pengelompokan hewan berdasarkan jenis makannya, dan karakteristiknya”.⁶

Tentunya dalam menerapkan suatu metode pembelajaran pasti ada faktor penghambat. Termasuk juga metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) tentu ada faktor penghambat dalam penerapannya.

Berikut paparan dari Rummiyati, S.Pd., SD. selaku wali kelas IV SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.

“Dalam penerapan model pembelajaran memang ada beberapa hal yang pasti akan menjadi penghambat. Nah, dalam penerapan metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) ini dek juga ada faktor penghambatnya. Yang pertama guru harus benar-benar mempersiapkan media yang akan diberikan kepada siswa, juga soal yang akan di berikan kepada siswa. Selain dari guru, faktor penghambat dari siswa yaitu terkadang siswa ada yang benar-benar sudah mempersiapkan dari rumah mengenai apa yang akan di pelajari esoknya dan bahkan ada pula yang belum menyiapkan

⁶ Ibid.,

mengenai pembelajaran yang akan dipelajari. Sehingga ketika saya memberikan soal secara acak, sebagian siswa masih merasa takut dan gugup untuk menjawab karena masih merasa ragu dengan jawabannya sendiri.”⁷

Hal tersebut selaras dengan hasil observasi yang diamati oleh peneliti. Bahwasannya, masih banyak siswa yang kurang persiapan sehingga siswa kelihatan gugup, takut serta malu untuk menyampaikan hasilnya. Guru kurang memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa banyak yang pesimis dengan hasil jawabannya sendiri.⁸

Respon guru kelas dan siswa-siswi kelas IV mengenai ketercapaian implementasi metode bermain peran pada siklus I mengalami peningkatan.

“Menurut pengamatan saya sudah ada peningkatan. Siswa lebih termotivasi dan seperti yang saya katakan tadi terlihat siswa lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran”.⁹

Manfaat yang dirasakan oleh guru setelah penerapan metode *Role Playing* (Bermain Peran) pada pelaksanaan siklus I.

“Banyak yang didapat, salah satunya menambah pengetahuan dan pengalaman, juga sebagai masukan dan perbaikan juga. Terutama untuk saya sebagai guru kelas khususnya pelajaran IPA. Khususnya lebih teliti dan kreatif dalam menyusun kegiatan pembelajaran seperti: penataan posisi bangku dijadikan huruf O karena ruangnya yang sempit untuk mempermudah kegiatan pembelajaran”.¹⁰

Sebagai salah satu saran perbaikan dan evaluasi dari guru kelas kepada peneliti kedepannya dalam melakukan penelitian dan menerapkan metode baru.

⁷ Rummiyati, S.Pd., SD.sebagai guru kelas 1 di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan, wawancara langsung di dalam kantor, 07 Desember 2020, pukul 08.30 WIB.

⁸ Hasil Observasi Peneliti, 03 Desember 2020.

⁹ Rummiyati, S.Pd., SD.sebagai guru kelas 1 di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan, wawancara langsung di dalam kantor, 23 Januari 2021, pukul 08.30 WIB.

¹⁰ Ibid.

“Saran saya untuk metode ini adalah siswa yang memiliki tugas pemeranan lebih ekstra dipahamkan alur dan dialog dalam cerita. Sehingga pada saat pementasan tidak grogi demam panggung dan lancer bahasanya”.

Pendapat dari siswa dan siswi kelas IV mengenai penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) sebagai salah satu metode baru dalam pembelajaran IPA.

“Disini kami sudah terbiasa menggunakan KTSP namun, tidak semua guru ada beberapa guru yang menggunakan metode yang lain sehingga terasa menyenangkan saat belajar itupun kalau bahan ajar ada dikantor kalau tidak ya bapak dan ibu guru menjelaskan di depan. kami lebih suka jika pembelajaran kita menarik dan heboh karena bisa lebih semangat mengikuti pembelajaran.”¹¹

“Menurut saya pembelajaran yang menggunakan *Role Playing* itu seru dan mudah dipahami sehingga teman-teman kelas merasa senang dan paham materi pembelajarannya”.¹²

Dalam melakukan suatu proses belajar mengajar dibutuhkan banyak persiapan salah satunya faktor apa saja yang akan memengaruhi apabila pengajar menggunakan metode, model, dan strategi belajar. Manfaat bagi siswa, sekolah dan sekitarnya. Jika hal yang dipersiapkan belum cukup sukses lebih baik mempunyai *planning* yang lain untuk meminimalisir kegagalan. Setiap pekerjaan pasti tidak sempurna maka dari itu tetaplah berusaha dan jangan putus asa untuk selalu mencoba hal baru.

Dengan adanya faktor penghambat, maka guru dituntut untuk mengetahui upaya atau cara mengatasi faktor penghambat tersebut.

¹¹ Aulia Citra Ramadhani, Siswa kelas IV. SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan. Wawancara langsung dikelas. 9.00 WIB. 23 Januari 2021.

¹² Aulia Citra Ramadhani, Siswa kelas IV. SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan. Wawancara langsung dikelas. 9.00 WIB. 30 Januari 2021.

Berikut pemaparan dari Aulia Citra Ramadhani, Siswa kelas IV. SDN Larangan

Dalam 2 Pamekasan :

“ Untuk mengatasi faktor penghambat tersebut, ya harus dimulai dari guru terlebih dahulu. Artinya guru harus benar-benar mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam menerapkan suatu model pembelajaran. Misalnya dengan menyiapkan bahan ajar untuk diapakaipada saat proses belajar berlangsung, serta melakukan pengarahan yang lebih serius untuk memahamkan siswa.”¹³

Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pada pelaksanaan metode *Role Playing* banyak hal yang perlu dipersiapkan baik dari apakah metode tersebut sudah diterima baik oleh siswa maupun guru, kelayakan pada pelaksanaannya tempat maupun waktu yang cukup, juga media dan sumber belajar belajar yang mendukung tentu harus dipikirkan dengan baik agar menjadi evaluasi perbaikan kedepannya.

C. Pembahasan

Dapat dijelaskan hasil analisis data angket, telah terjadi peningkatan skor Motivasi Belajar Siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan Implementasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*). Pada siklus I, rata-rata persentase Skor Indikator Motivasi Belajar Siswa adalah 75,00%. Kemudian skor mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,59%, dapat disimpulkan seluruh hasil penelitian tentang Motivasi Belajar Siswa telah mengalami keberhasilan. Karena indikator nilai skor rata-rata nilai KKM, yaitu 75%.

¹³ Aulia Citra Ramadhani, Siswa kelas IV. SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan. Wawancara langsung dikelas. 9.00 WIB. 23 Desember 2021.

Meningkatnya skor rata-rata Motivasi Belajar Siswa dari siklus I sama dengan (kurang lebih) ke siklus II sebesar (2-1). Sedangkan peningkatan skor rata-rata Motivasi Belajar Siswa antara observasi dan angket terjadi karena responden yang mengisi instrumen penelitian berbeda. Observer mengisi Instrumen penelitian berupa lembar observasi selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

Observasi berupa angket diisi oleh responden yaitu siswa kelas IV setelah selesai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Hasil yang berbeda disebabkan karena subjek yang mengisi lebih dari 1 subjek mengakibatkan hasil yang berbeda. Selanjutnya hasil dari observasi angket maupun wawancara dapat ditarik kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan dari setiap indikator-indikator:

1. Indikator siswa fokus mengerjakan tugas sampai selesai dikerjakan.

Pada indikator ini telah terjadi peningkatan skor sebesar 9,52% dari siklus I sebesar 75,00%, siklus II sebesar 84,52%, Peningkatan motivasi belajar siswa juga diperoleh pada data angket sebesar 9,82% dari siklus I sebesar 75%, siklus II sebesar 84,82%. Setelah pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa lebih fokus mengerjakan tugas sampai selesai dikerjakan. Hal tersebut mengalami peningkatan dikarenakan metode *role playing* dapat mengembangkan rasa tanggung jawab, kerja sama dan keterampilan siswa dalam mengambil makna dari materi ajar yang hal ini sesuai dengan pernyataan dari ibu Rum sebagai guru kelas IV.

2. Siswa bertanya kepada guru atau teman ketika menemui kesulitan ketika pembelajaran.

Pada indikator ini terjadi peningkatan skor 4,76% dari siklus I sebesar 76,19% siklus II sebesar 80,95%. Peningkatan motivasi belajar siswa juga diperoleh pada data angket sebesar 6,25%, dari siklus I sebesar 75%, siklus II sebesar 81,25%. Setelah pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*), siswa lebih aktif menanyakan kepada guru tentang materi yang belum dipahami juga tidak sungkan bertanya kepada teman sebangku.

3. Siswa memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi pelajaran.

Pada indikator ini telah meningkat skor 7,15% dari siklus I sebesar 76,78%, siklus II sebesar 83,93%. Peningkatan motivasi belajar siswa juga diperoleh pada data angket sebesar 10,72%, dari siklus I sebesar 74,10%, siklus II sebesar 84,82%. Setelah pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*), Siswa lebih memperhatikan penjelasan guru dari pada sibuk dengan dunianya sendiri saat guru menyampaikan materi pelajaran.

4. Siswa tidak mengobrol diluar materi pelajaran

Pada indikator ini telah terjadi peningkatan skor 9,52% dari siklus I sebesar 76,19%, siklus II sebesar 85,71%. Peningkatan motivasi belajar siswa juga diperoleh pada data angket sebesar 9,82% dari siklus I sebesar 75,89%, siklus II sebesar 85,71%. Setelah pelaksanaan metode bermain peran

(*Role Playing*), Siswa lebih banyak menyimak daripada mengobrol dengan teman sebangkunya.

5. Siswa tidak menggantungkan hasil diskusi dan tugas mandiri pada teman.

Pada indikator ini telah terjadi peningkatan skor 13,1% dari siklus I sebesar 75,00%, siklus II sebesar 88,10%. Peningkatan motivasi belajar siswa juga diperoleh pada data angket sebesar 9,82% dari siklus I sebesar 75%, siklus II sebesar 84,82%. Setelah pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*), kebanyakan siswa lebih suka mencatat sendiri hasil belajarnya karena mereka sudah mengerti dengan arah materi yang diajarkan. Daripada sebelumnya Siswa tidak hanya bergantung pada hasil diskusi temannya namun berusaha menjawab tugas sendiri.

6. Siswa mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang baru.

Pada indikator ini terjadi peningkatan skor 9,52% dari siklus I sebesar 75,00% siklus II sebesar 84,52%. Peningkatan motivasi belajar siswa juga diperoleh pada data angket sebesar 8,07% dari siklus I sebesar 76,78%, siklus II sebesar 84,82%. Setelah pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*), Siswa lebih suka mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran yang baru.

7. Siswa dapat menjelaskan alasan atau memberikan argument atau hasil pekerjaannya.

Pada indikator ini telah terjadi peningkatan skor 15,48% dari siklus I sebesar 71,42% siklus II sebesar 86,90%. Peningkatan motivasi belajar siswa juga diperoleh pada data angket sebesar 9,82% dari siklus I sebesar 75,89%, siklus II sebesar 85,71%. Setelah pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*), Siswa bisa memberikan penjelasan tentang alasan argumentnya dalam memberikan pendapat.

8. Siswa mantap mengutarakan pendapatnya ketika sesi diskusi maupun presentasi.

Pada indikator ini telah terjadi peningkatan skor 13,1% dari siklus I sebesar 72,61% siklus II sebesar 85,71%. Peningkatan motivasi belajar siswa juga diperoleh pada data angket sebesar 12,50% dari siklus I sebesar 72,32%, siklus II sebesar 84,82%. Setelah pelaksanaan metode bermain peran (*Role Playing*), Siswa sudah bisa mengutarakan pendapatnya ketika sesi diskusi maupun presentasi tanpa ditunjuk dan malu-malu.

Setelah menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) dikelas peneliti melakukan wawancara kepada siswa untuk membuktikan keberhasilan dalam penerapan metode ini. Siswa merasa sangat menyenangkan melakukan pembelajaran yang baru serasa belajar sambil bermain. Mereka juga menginginkan guru-guru yang lain bisa menerapkan metode ini untuk semua

pembelajaran. Hal itu menjadi respon positif untuk SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan meskipun letak sekolahnya berada dipedesaan namun, tidak menyulutkan semangat pendidikan untuk terus berinovasi dan menciptakan pembelajaran yang kreatif.

Metode *Role Playing* sangat diminati oleh siswa dikarenakan system belajarnya yang bermain. Melalui Permainan ini anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan gerak dan kata namun tidak keluar dari bahan ajar. Pembelajarannya mudah diterima oleh siswa karena dapat terlibat langsung didalamnya. Penerapan metode ini memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Menimbulkan suasana baru dan menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang membentuk siswa lebih percaya diri dan menarik perhatiannya.

Dari hasil penelitian tentang Implementasi Metode Pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) telah sesuai dengan teori yang dikemukakan Hamzah B. Uno. Bahwasanya kegiatan belajar yang didesai semenarik mungkin dengan memberikan stimulus dapat membuat orang lain ingin melakukan kegiatan belajar yang lebih rajin dan giat.

Hasil dari penelitian tersebut dapat dibuktikan bahwa pembelajaran dengan menerapkan Metode *Role Playing* bisa meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat yaitu pada siklus I sebesar 75,36% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,00%. Karena hal tersebut, dengan ini dapat dibuktikan Implementasi Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA dikelas IV

SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan dan memberikan respon positif bagi guru dan siswa.