

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

##### **1. Identitas Madrasah**

Nama Sekolah : MI TARBIYATUL KIROM

Status : Swasta

Alamat : Jl. Yayasan Al-Hidayah, Dusun Sorren, Desa Masaran

Kecamatan : Bluto

Kabupaten : Sumenep

Kode Pos : 6966

Tahun Berdiri : 2009

##### **2. Sejarah Singkat Berdirinya**

Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Kirom tidak lepas dari sejarah perkembangan Pendidikan agama Islam yaitu Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah dan PAUD Tarbiyatul Kirom. Karena K. Abu Saet (Pengasuh sekarang) yang memulai usaha pembangunan lembaga pendidikan Islam di Masaran Bluto atas dukungan Wali Murid PAUD Tarbiyatul Kirom dan Tokoh Masyarakat serta Kepala Desa yang menguatkan Argumennya melalui Forum awal akan terbentuknya

Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Kirom yang dibuktikan dengan bantuan pembangunan gedung 3 lokal. Usaha Pembangunan lembaga Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Kirom sebenarnya merupakan kelanjutan dari PAUD Tarbiyatul Kirom atas permintaan wali murid dengan harapan

tidak jauh ketika menyekolahkan putra-putrinya ke jenjang berikutnya sehingga di diirikanlah Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Kirom padan tahun 2009 dengan jumlah murid sebanyak 32 di kelas 1, sampai saat ini baru mengeluarkan Alumni 4 kali sampai di akhir pelajaran 2022/2023. .

Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Kirom didirikan dengan tujuan untuk menyikapi tantangan dalam pendidikan masyarakat. Dalam kondisi ini, masyarakat dihadapkan pada sebuah dilema yang kompleks. Fokus yang terlalu kuat pada pendidikan agama dapat menyebabkan kekurangan dalam pengetahuan umum dan keterampilan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas hidup. Di sisi lain, jika terlalu menekankan pada ilmu umum, ada risiko kehilangan kepentingan dalam pengetahuan agama yang esensial bagi kehidupan dunia dan akhirat. Oleh karena itu, pendirian madrasah ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan yang optimal antara pendidikan agama dan ilmu umum, sehingga mempersiapkan generasi yang memiliki kesadaran agama yang kuat dan pengetahuan yang luas untuk menghadapi tantangan zaman. Visi MI Tarbiyatul Kirom Masaran Bluto Sumenep adalah “Mewujudkan Madrasah Islam yang unggul berprestasi dan dipercaya masyarakat.” Tujuan sekolah adalah menjadi salah satu institusi terbaik, jika bukan yang terbaik, di wilayah Bluto dan sekitarnya sejak didirikan. MI Tarbiyatul Kirom Masaran Bluto Sumenep terus berupaya untuk berinovasi di berbagai bidang seperti metode pengajaran, pembuatan kurikulum, administrasi sekolah, dan keterlibatan orang tua siswa (paguyuban kelas dan *Teach Parenting Classes*).

## **B. Hasil Penelitian**

Peneliti memisahkan langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

### **1. Siklus 1**

#### **a. Pra Tindakan**

Setelah selesai melaksanakan seminar proposal yang dibimbing oleh Ibu Aflahah, M.Pd pada tanggal 6 November 2023, peneliti segera mengajukan surat izin penelitian ke akademik dengan persetujuan dosen pembimbing. Pada tanggal 27 November 2023 peneliti mengunjungi tempat penelitian yaitu MI Tarbiyatul Kirom. Peneliti bertemu langsung dengan Raswi, direktur sekolah, dan meminta izin untuk melakukan penelitian untuk tugas akhir program sarjana di IAIN Madura.

Kepala Madrasah menyetujui dan mendorong peneliti untuk melakukan penelitian. Kepala sekolah meyakini penelitian yang dilakukan di MI Tarbiyatul Kirom akan sangat bermanfaat bagi proses pengajaran di madrasah dan berharap dapat memberikan kontribusi yang besar dalam proses pengajaran juga menginspirasi para guru untuk lebih inovatif dalam metode pengajarannya.

Kepala madrasah mempersilahkan peneliti untuk bertemu dengan Pak Sugiyono, guru kelas 3 MI. Pada pertemuan dengan guru kelas, peneliti menyampaikan tujuannya yaitu. untuk melakukan pekerjaan penelitian di kelas 3, yaitu. Materi cerita dongeng.

Guru kelas pun menyambut baik penelitian tersebut dan memberikan izin untuk melakukan penelitian serta jadwal penelitian diserahkan sepenuhnya kepada peneliti. Namun jadwal pengajarannya tetap akan disesuaikan dengan jadwal kegiatan belajar mengajar (KBM) yang ada. Jadwal kelas 3 mata pelajaran tematik adalah Senin, Rabu, Kamis. Akhirnya peneliti memutuskan bahwa penelitian akan dilakukan pada minggu depan.

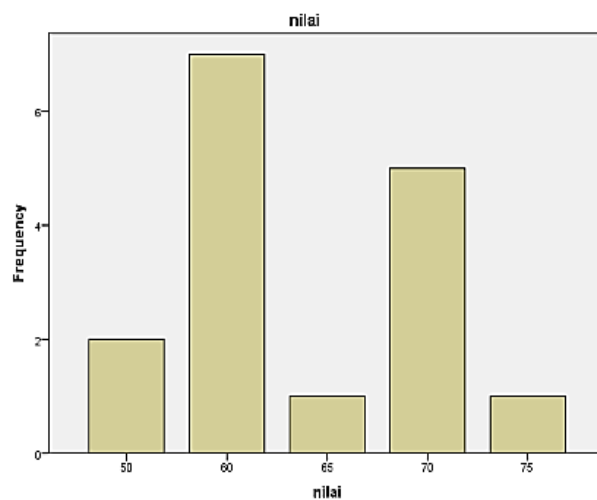
Dari observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan banyak siswa yang tidak terlibat penuh dalam proses pembelajaran, pengajar belum dapat menyiapkan kelas. Oleh karena itu peneliti mencoba meningkatkan kemampuan mendengar pada siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom dengan menerapkan metode *role playing*.

Sesuai jadwal yang telah disusun bersama guru kelas 3, peneliti kembali ke Tarbiyatul Kirom pada hari Selasa tanggal 29 November 2023 dan masuk ke kelas 3. Peneliti melakukan tes pendahuluan (pre test) pada hari itu. Ada 16 siswa yang mengikuti tes pertama. Peneliti menyediakan lima soal yang terlampir pada lampiran untuk tes awal ini. Tes awal berjalan dengan baik meskipun suasana kelas belum terlihat kondusif. Pretest yang berdurasi 15 menit telah dilakukan. Peneliti kemudian segera mengoreksi jawaban siswa. Tabel berikut menampilkan temuan dari pre-test cerita dongeng:

### 1.1.1 Tabel Data Nilai Pretest Siklus 1

No	Nama	Nilai	Ketentuan Belajar	
			Ya	Tidak
1	AA	70	✓	
2	DS	60		✓
3	DPP	60		✓
4	FA	60		✓
5	FPR	70	✓	
6	HM	60		✓
7	JR	50		✓
8	JI	70	✓	
9	MFAEM	75	✓	
10	MHS	70	✓	
11	MS	65		✓
12	NYP	70	✓	
13	RHS	60		✓
14	SR	50		✓
15	UJ	60		✓
16	ZO	60		✓
<b>Jumlah</b>		<b>1010</b>		
<b>Nilai Max</b>		<b>75</b>		
<b>Nilai Min</b>		<b>50</b>		
<b>Range/Selisih</b>		<b>25</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>63,13</b>		
<b>SEM</b>		<b>1.819</b>		

1.1 Gambar Grafik Nilai Pre test Siklus 1



Tabel di atas menampilkan hasil tes awal yang menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan. 10 dari 16 siswa kelas 3 MI Tarbiyatul Kirom yang mengikuti tes gagal memperoleh nilai yang dipersyaratkan yaitu 70. Hanya 6 siswa yang mencapai tingkat ketuntasan maksimal, yaitu memperoleh nilai lebih dari 70.

Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada pre-test pertama adalah 60,94. Persentase ketuntasan belajar dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum nl}{n} \times 100\%$$

Keterangan

P= persentase ketuntasan klasikal

$\sum nl$ = jumlah siswa tuntas belajar secara klasikal

n= jumlah keseluruhan siswa

100= bilangan tetap

Diperoleh

$$\begin{aligned} P &= \frac{6}{16} \times 100\% \\ &= 37,5\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan persentase ketuntasan belajar. Oleh karena itu, nilai pretes jauh di bawah ketuntasan kelas sebesar 75% yang diharapkan peneliti. Untuk mengetahui perbedaan pembelajaran menggunakan pendekatan *role playing* sebelum dan sesudah pelaksanaan, peneliti menetapkan KKM (kriteria ketuntasan minimal) sebesar 70.

Selain melaksanakan pre test, peneliti juga mengobservasi dan mengisi lembar penilaian keterampilan menyimak siswa sebelum diberikan tindakan. Adapun hasilnya sebagai berikut :

### 1.1.2 Tabel Nilai keterampilan Menyimak Siswa Pra Siklus

No	Aktivitas yang Diamati	Skor	Skor Max
1	Melafalkan ulang kata yang sudah didengarkan atau disimak.	42	64
2	Mengidentifikasi bunyi yang disimak.	41	64
3	Membedakan bunyi atau bahasa yang sama.	37	64
4	Menentukan makna suatu kata dari isi simakan.	37	64
5	Merespon suatu ujaran kalimat sari yang telah disimak.	37	64
6	Mendengarkan dan memahami teks yang sifatnya sederhana dari bentuk dialog.	37	64
7	Memahami dan mendengarkan teks yang sederhana dalam bentuk sebuah narasi yang terdapat dalam isi simakan	37	64
<b>Jumlah</b>		<b>228</b>	<b>448</b>
<b>Presentase</b>		<b>50,89%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>	

#### b. Kegiatan Pelaksanaan Tindakan

Tindakan siklus 1 dilakukan dalam satu kali pertemuan (3X45 menit) yang dimulai pada tanggal 6 Desember 2023. Selain itu, tindakan juga dilakukan peneliti pada pertemuan tersebut. Pohon apel yang tulus merupakan dongeng atau cerita yang akan diperankan. Berikut akan dijelaskan prosedur siklus 1:

##### 1) Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan sebaiknya dimulai dengan perencanaan agar kegiatan dapat berjalan lebih lancar. Dalam kegiatan ini peneliti melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b) Penyusunan lembar observasi guru dan siswa, pedoman wawancara.
- c) Menyiapkan lembar kerja kelompok untuk dibagikan kepada siswa.
- d) Koordinasi dengan guru kelas 3 dan rekan-rekan dalam pelaksanaan tindakan.
- e) Mempersiapkan materi yang akan disajikan dan naskah/naskah cerita yang akan digunakan.

## **2) Tindakan**

Pertemuan pertama pelaksanaan aksi ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 6 Desember 2023 pukul 08.25 s/d 09.35, di MI Tarbiyatul Kirom. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran.

Kegiatan dimulai dengan menyapa para siswa secara hangat, diikuti dengan doa bersama untuk memohon berkah dan keberhasilan dalam pembelajaran. Setelah itu, dilakukan absensi untuk memastikan kehadiran semua siswa. Setelah siswa telah siap dan suasana kelas tercipta, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam sesi tersebut. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa mengenai arah dan tujuan dari pembelajaran



yang akan dilaksanakan. Selain itu, guru juga memberikan motivasi kepada siswa untuk berperan serta secara aktif dalam pembelajaran.

Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan pemantik tentang materi yang berkaitan dengan dongeng, dimana dongeng diadaptasikan dengan dunia atau kehidupan siswa sehari-hari. Hal ini diharapkan dapat merangsang keaktifan siswa

Guru : “Anak-anak, tahukah kalian apa itu cerita dongeng ?

Siswa: “cerita karangan bu”

Guru: betul tapi ibu perbaiki sedikit cerita dongeng adalah cerita sederhana yang disampaikan sari lisan dan tulisan dan melibatkan unsur khalayan atauajaib .

Guru : “coba sebutkan jenis cerita dongen ?”

Siswa: (salah 1 siswa mengacungkan tangan dan menjawab),”Tinkerbell bu”

Guru: “Iya benar, tapi kurang tepat. Yang temen kalian sebutkan tadi itu contoh dari salah satu jenis dongeng, ada yang tahu?, kalau tidak ada yang menjawab mari kita bahas bersama, siap belajar !

Semua murid : siap bu !

Peneliti kemudian menjelaskan materi pelajaran dan bagaimana *role playing* digunakan untuk pembelajaran. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok berperan/beracting sebagai tokoh dalam cerita.

Beberapa siswa bingung dengan proses penerapan strategi ini. Siswa biasanya kurang percaya diri untuk mengungkapkan pemikirannya, ketika pemeranan ulang banyak yang tidak bersungguh-sungguh, ada pula yang terlalu tenggelam dalam peran, sehingga membutuhkan waktu lama untuk meninggalkan permainan ketika diminta. cukup memakan waktu. Setelah bermain peran, peneliti dan siswa mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari dan apa pendapat mereka tentang aktivitas pembelajaran tersebut. Kemudian peneliti dan siswa bersama-sama memutuskan hasil diskusi tersebut, meskipun demikian mereka perlu diberi semangat, misalnya dengan memberikan beberapa *klue* atau petunjuk untuk mendorong mereka agar berani mengungkapkannya.

### **3) Observasi**

Dalam pelaksanaan aksi atau tindakan sebagaimana di dalam perencanaan disebutkan peneliti menyiapkan lembar penilaian aktivitas siswa dan guru, dari lembar penilaian ini peneliti bisa mengetahui respon positif siswa terhadap pembelajaran dapat tercermin dalam observasi aktivitas dan partisipasi mereka.

#### **a) Observasi Guru**

Observasi yang dilakukan pada guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode *role playing*. Dengan menggunakan metode *role playing*, pengamat melakukan observasi untuk mengamati bagaimana siswa belajar. Lembar observasi yang

memuat sembilan unsur atau objek yang akan diamati oleh pengamat berfungsi sebagai acuan observasi tentang bagaimana pembelajaran dilaksanakan. skor empat dapat diberikan untuk skor tertinggi, dan skor satu untuk skor terendah. Sembilan adalah skor serendah mungkin, dan 36 adalah skor maksimum. Temuan observasi tindakan peneliti pada siklus 1 tercantum di bawah ini.

### 1.1.3 Tabel Aktivitas Guru Dalam Penerapan Metode *Role playing*

No	Aktivitas yang Diamati	Skor	Skor Max
1	Guru menjelaskan suatu topik yang perlu dipelajari di depan kelas.	3	4
2	Guru berbicara tentang karakter peran yang akan dilakukan.	3	4
3	Sejumlah siswa dipilih oleh guru untuk dijadikan pengamat.	3	4
4	Guru menginstruksikan siswa untuk memulai permainan atas inisiatif sendiri.	3	4
5	Guru dan siswa berdiskusi dimana dan bagaimana bagian-bagian tersebut akan dimainkan.	2	4
6	Guru dan siswa membicarakan dan menilai permainan peran yang telah selesai.	2	4
7	Guru menyuruh kelas untuk melanjutkan permainan.	3	4
8	Guru berkolaborasi dengan siswa untuk menganalisis dan berdiskusi berdasarkan kenyataan.	2	4
9	Guru meminta siswa mendiskusikan pengalamannya dan membuat kesimpulan tentang permainan peran yang dilakukan	3	4
<b>Jumlah</b>		<b>25</b>	<b>36</b>
<b>Presentase</b>		<b>69,44%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	

Berdasarkan tabel di atas, cara menghitung tingkat aktivitas guru yaitu. jumlah nilai dibagi nilai maksimal dan dikalikan 100%.

Dari hasil perhitungan di atas terlihat tingkat aktivitas guru pada siklus I sebesar 69,44%.

#### b) Observasi Siswa

Observasi pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada formulir observasi yang memuat 9 aspek atau poin yang diamati oleh pengamat. Setiap aspek diberi nilai poin, dengan skor tertinggi mendapat empat poin dan skor terendah mendapat satu poin. Nilai maksimal 36 dan nilai minimal 9. Sedangkan nilai seluruh siswa adalah 16, nilai maksimal 576, dan nilai minimal 144. Berikut hasil observasi aktivitas siswa. pada siklus 1.

#### 1.1.4 Tabel Aktivitas Siswa Dalam Penerapan Metode *Role playing* Siklus 1

No	Aktivitas yang Diamati	Skor	Skor Max
1	Siswa mendengarkan guru perihal masalah yang akan dipelajari	42	64
2	Siswa mendiskusikan karakteristik perannya	41	64
3	Siswa dapat menjadi pengamat	37	64
4	Guru dan siswa mendiskusikan di mana dan bagaimana peran tersebut dimainkan	39	64
5	Siswa memulai permainan peran	37	64
6	Guru dan siswa mendiskusikan dan mengevaluasi permainan peran yang telah selesai	37	64
7	Siswa memainkan kembali permainan tersebut	37	64
8	Guru berdiskusi dan mengevaluasi bersama lebih pada kenyataan.	39	64
9	Siswa berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan dari role play yang telah selesai.	37	64
<b>Jumlah</b>		<b>346</b>	<b>576</b>
<b>Presentase</b>		<b>60,07%</b>	

<b>Kategori</b>	<b>Cukup</b>
-----------------	--------------

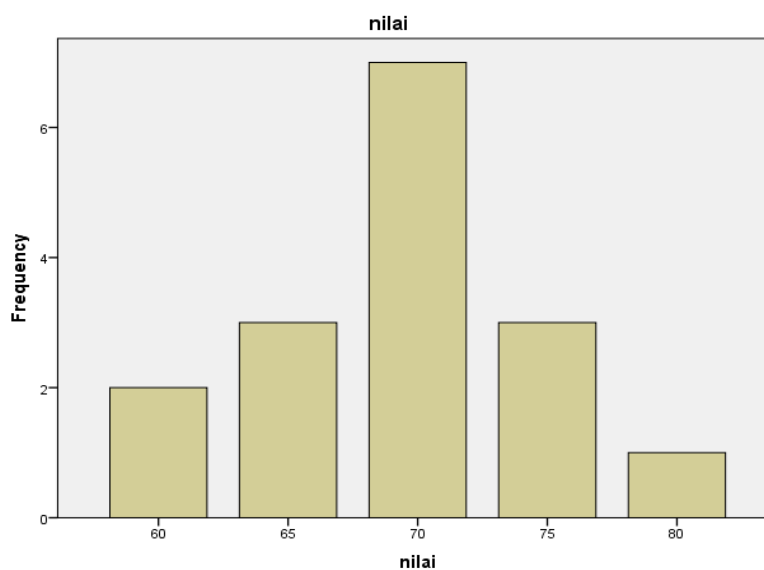
### 1.1.5 Tabel Nilai keterampilan Menyimak Siswa Siklus 1

No	Aktivitas yang Diamati	Skor	Skor Max
1	Melafalkan ulang kata yang sudah didengarkan atau disimak.	42	64
2	Mengidentifikasi bunyi yang disimak.	41	64
3	Membedakan bunyi atau bahasa yang sama.	37	64
4	Menentukan makna suatu kata dari isi simakan.	37	64
5	Merespon suatu ujaran kalimat sari yang telah disimak.	37	64
6	Mendengarkan dan memahami teks yang sifatnya sederhana dari bentuk dialog.	37	64
7	Memahami dan mendengarkan teks yang sederhana dalam bentuk sebuah narasi yang terdapat dalam isi simakan	37	64
<b>Jumlah</b>		<b>268</b>	<b>448</b>
<b>Presentase</b>		<b>59,82%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>	

### 1.1.6 Tabel Hasil Post Test Siklus 1

No	Nama	Nilai	Ketentuan Belajar	
			Ya	Tidak
1	AA	70	✓	
2	DS	70	✓	
3	DPP	65		✓
4	FA	70	✓	
5	FPR	70	✓	
6	HM	65		✓
7	JR	60		✓
8	JI	60		✓
9	MFAEM	80	✓	
10	MHS	75	✓	
11	MS	75	✓	
12	NYP	75	✓	
13	RHS	65		✓
14	SR	70	✓	

15	UJ	60		✓
16	ZO	70	✓	
<b>Jumlah</b>		<b>1100</b>		
<b>Nilai Max</b>		<b>80</b>		
<b>Nilai Min</b>		<b>60</b>		
<b>Range/Selisih</b>		<b>20</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>68,75</b>		
<b>SEM</b>		<b>1.360</b>		



### 2.1 Gambar Grafik Nilai Post Test Siklus 1

Berdasarkan hasil tes awal pada tabel di atas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai standar ketuntasan. Dari 16 siswa MI Tarbiyatul Kiromi kelas 3 yang mengikuti tes, terdapat 10 siswa yang tidak mencapai standar ketuntasan yaitu nilai 70. Sebaliknya hanya 11 siswa yang mencapai standar ketuntasan, yaitu lebih dari 70 poin.

Berdasarkan tabel juga dapat dilihat bahwa rata-rata nilai siswa pada ujian pertama adalah 68,75 dan persentase kelulusannya dapat ditentukan dengan menghitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum nl}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{10}{16} \times 100\%$$

$$= 62,5\%$$

Persentase ketuntasan belajar berdasarkan hasil perhitungan tersebut.

Dapat dikatakan bahwa hasil pre-test tersebut sangat jauh dari ketuntasan kelas yang diinginkan peneliti yaitu 75%.

#### 4) Refleksi

Masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran dari tahap pertama. Beberapa kejadian yang terlihat oleh peneliti diantaranya:

- a. Pada pertemuan pertama peneliti belum dapat mengontrol siswa secara penuh sehingga pembelajaran masih belum berjalan dengan baik.
- b. Peneliti dan siswa masih menyesuaikan diri dengan kegiatan belajar mengajar.
- c. Beberapa siswa masih terlihat bercanda dan ngobrol selama pemeranan.
- d. Peneliti bereaksi kurang kuat terhadap siswa yang berisik di kelas.
- e. Penerapan metode role-playing masih belum maksimal. Karena siswa masih bingung mengenai tahapan *role play*, khususnya tentang langkah akting dan diskusi terulang dua kali.
- f. Ketika pemenanan ulang kurang bersungguh-sungguh

- g. Di akhir pertemuan, peneliti memberikan post-test siklus I.

Dalam tahap ini peneliti dan guru kelas 3 mempertimbangkan hasil analisis data dan pelaksanaan pembelajaran seluruh siklus I. Beberapa hal yang masih perlu perbaikan, antara lain:

- a. Arahan dan bimbingan harus ditingkatkan ketika siswa melaksanakan proses diskusi.
- b. Siswa harus dimotivasi dan didorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan pelaksanaan role play. Metode
- c. Guru lebih tegas dalam menangani siswa yang berisik.
- d. Pembagian waktu untuk menyajikan materi, berdiskusi dan menyimpulkan hasil pembelajaran harus diatur secara proporsional.

## **2. Siklus 2**

### **a. Pra Tindakan**

Setelah melaksanakan tindakan siklus 1 pada tanggal 06 Desember 2023, karena tindakan yang dilakukan pada siklus 1 tidak mampu menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi, maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan menyusun strategi pembelajaran untuk perbaikan di siklus 2. Dimana siklus 2 ini merupakan bentuk langkah perbaikan secara bertahap

Langkah perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 ini berupa penerapan metode *role playing* pada saat bermain drama dan diskusi, dimodifikasi agar siswa tidak bosan dalam penggunaannya, yaitu dengan menggulirkan individu-individu dari setiap kelompok yang berkumpul



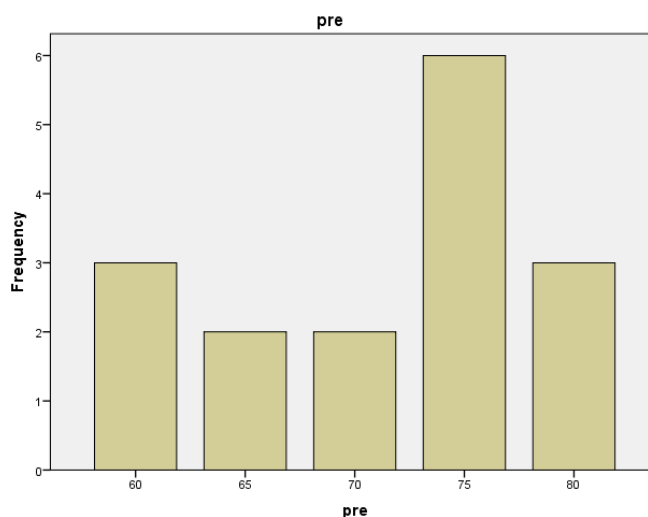
sebelumnya dalam siklus I. Dan memanfaatkan cerita atau skenario yang berbeda dari siklus 1

Pada hari itu, peneliti melakukan tes awal, disebut juga pre-test pada siklus 2. Tes ini diikuti oleh seluruh siswa, yaitu 16 siswa. Peneliti memberikan siswa satu set 5 pertanyaan yang dilampirkan pada tes. Suasana kelas tampak kondusif, ujian awal berjalan dengan lancar. Durasi pre-test kurang lebih 15 menit. Setelah pre-test selesai, peneliti segera mengoreksi lembar jawaban seluruh siswa yang berpartisipasi. Hasil dari pre-test yang khusus berfokus pada topik cerita dongeng disajikan pada tabel di bawah ini.

**1.1.1 Tabel Hasil Pre Test Siklus 2**

No.	Nama	Nilai	Ketentuan Belajar	
			Ya	Tidak
1	AA	75	✓	
2	DS	70	✓	
3	DPP	75	✓	
4	FA	65		✓
5	FPR	80	✓	
6	HM	60		✓
7	JR	60		✓
8	JI	70	✓	
9	MFAEM	80	✓	
10	MHS	75	✓	
11	MS	75	✓	
12	NYP	80	✓	
13	RHS	65		✓
14	SR	75	✓	
15	UJ	60		✓
16	ZO	75	✓	
<b>Jumlah</b>		<b>1140</b>		
<b>Nilai Max</b>		<b>80</b>		
<b>Nilai Min</b>		<b>60</b>		

<b>Range/Selisih</b>	<b>20</b>	
<b>Rata-rata</b>	<b>71,25</b>	
<b>SEM</b>	<b>1,797</b>	



### 3.1 Gambar Grafik Hasil Pre Test Siklus 2

Banyak siswa yang menunjukkan tingkat ketuntasan berdasarkan hasil pre-test pada siklus 2 yang disajikan pada tabel di atas. Dari seluruh siswa yang mengikuti tes, sebanyak 11 orang dianggap telah mencapai ketuntasan, sedangkan 5 siswa tergolong belum tuntas. Penting untuk dicatat bahwa tes itu sendiri memiliki rentang skor 10 poin, dengan skor tertinggi yang dapat dicapai adalah 80 dan terendah adalah 70. Selain itu, tabel tersebut memberikan informasi mengenai persentase ketuntasan pembelajaran, serta skor rata-rata yang diperoleh. yang dilakukan siswa pada tes awal yang tercatat sebesar 74,06. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar dapat mengacu pada rumus berikut.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum nl}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{11}{16} \times 100\% \\
 &= 68,75\%
 \end{aligned}$$

Persentase ketuntasan belajar ditentukan oleh perhitungan ini. Dengan demikian, hasil pre-test hampir sesuai dengan target tingkat ketuntasan kelas peneliti yakni sebesar 75%.

### 1.1.2 Tabel Nilai Keterampilan Menyimak Siswa Pra Siklus 2

No	Aktivitas yang Diamati	Skor	Skor Max
1	Melafalkan ulang kata yang sudah didengarkan atau disimak.	42	64
2	Mengidentifikasi bunyi yang disimak.	42	64
3	Membedakan bunyi atau bahasa yang sama.	42	64
4	Menentukan makna suatu kata dari isi simakan.	42	64
5	Merespon suatu ujaran kalimat sari yang telah disimak.	42	64
6	Mendengarkan dan memahami teks yang sifatnya sederhana dari bentuk dialog.	42	64
7	Memahami dan mendengarkan teks yang sederhana dalam bentuk sebuah narasi yang terdapat dalam isi simakan	42	64
<b>Jumlah</b>		<b>346</b>	<b>448</b>
<b>Presentase</b>		<b>60,27%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>	

#### b. Perencanaan

Sebelum melaksanakan kegiatan sebaiknya dimulai dengan perencanaan agar kegiatan dapat berjalan lebih lancar. Dalam kegiatan ini peneliti melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b) Penyusunan lembar observasi guru dan siswa, pedoman wawancara.
- c) Menyiapkan lembar kerja kelompok untuk dibagikan kepada siswa.
- d) Koordinasi dengan guru kelas 3 dan rekan-rekan dalam pelaksanaan tindakan.
- e) Mempersiapkan materi yang akan disajikan dan naskah/naskah cerita yang akan digunakan.

### **c. Tindakan**

Pelaksanaan tindakan ini pertemuan pertama direalisasikan pada hari Kamis tanggal 21 Desember 2023 pukul 07.15 s/d 09.35 WIB, bertempat di MI Tarbiyatul Kirom.

Kegiatan dimulai dengan menghadiri siswa dengan penuh kehangatan, diikuti dengan doa bersama untuk mencurahkan harapan akan kesuksesan dan keberkahan dalam proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan pengambilan absensi untuk memastikan kehadiran seluruh siswa dan menyusun kondisi yang optimal dalam pembelajaran. Selanjutnya, guru mengungkapkan dengan jelas tujuan-tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam sesi tersebut, menciptakan pemahaman yang kokoh dan arah yang jelas bagi para siswa.

Sebelum memulai kegiatan utama, peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menggugah pikiran mengenai struktur cerita dan hubungannya dengan kehidupan, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Strategi ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selama siklus II, peneliti memperkenalkan modifikasi strategi bermain peran yang digunakan untuk hiburan dan wacana. Penyesuaian ini dilakukan agar siswa tidak bosan dengan kegiatan tersebut. Modifikasi tersebut melibatkan pemilihan individu dari masing-masing kelompok sebelumnya pada siklus I, sehingga siswa menerima reaksi yang tidak terduga dan sangat positif. Hasilnya, siswa menunjukkan tingkat fokus yang

lebih tinggi dan lebih penuh perhatian selama persiapan pembelajaran, dengan lebih sedikit aktivitas mengobrol.

Selain itu, dengan mengulangi latihan bermain peran dan diskusi, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan dedikasi dalam memerankan peran yang ditugaskan kepada mereka, terlepas dari apakah itu peran awal atau peran kedua. Selanjutnya, para siswa saling berbagi hasil dialognya satu sama lain. Kurang lebih 15 menit sebelum pembelajaran berakhir, baik guru maupun siswa melakukan sesi refleksi kolektif, menarik kesimpulan dan memperoleh wawasan dari pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.

Sebagai kegiatan penutup, guru akan memberikan tes yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama sesi sebelumnya. Tes ini berlangsung selama 15 menit dan dirancang dengan tujuan khusus untuk mengevaluasi sejauh mana siswa dapat mengadaptasi keterampilan dan pengetahuan yang telah mereka pelajari sebelumnya dalam konteks spesifik materi yang telah dibahas dalam kelas. Dengan tes ini, diharapkan para siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka yang mendalam tentang materi tersebut dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari ke dalam situasi nyata.

Selain itu, tes ini juga akan memberikan wawasan kepada guru tentang tingkat pemahaman siswa serta area-area yang mungkin perlu diperbaiki atau diperjelas dalam pembelajaran berikutnya. Dengan

demikian, tes ini merupakan langkah penting dalam siklus evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat mencapai pemahaman yang mendalam dan aplikatif terhadap materi pelajaran.

#### d. Observasi

##### a) Observasi Guru

Observasi yang dilakukan pada guru saat melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan strategi bermain peran. observasi dilakukan oleh *observer* yang mengamati pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain peran. observasi berkenaan dengan pelaksanaan pembelajaran berpedoman pada lembar observasi yang memuat 9 aspek atau hal-hal yang akan diamati oleh pengamat. Skor yang paling tinggi dapat diberi skor 4 dan skor 1 untuk skor yang paling rendah. Skor maksimal adalah 36 dan skor minimal adalah 9. Berikut ini adalah hasil observasi latihan analisis pada siklus 2:

#### 1.1.3 Tabel Aktivitas Guru Dalam Penerapan Metode *Role playing* Siklus 2

No	Aktivitas yang Diamati	Skor	Skor Max
1	Guru menjelaskan suatu topik yang perlu dipelajari di depan kelas.	4	4
2	Guru berbicara tentang karakter peran yang akan dilakukan.	4	4
3	Sejumlah siswa dipilih oleh guru untuk dijadikan pengamat.	3	4
4	Guru menginstruksikan siswa untuk memulai permainan atas inisiatif sendiri.	3	4

5	Guru dan siswa berdiskusi dimana dan bagaimana bagian-bagian tersebut akan dimainkan.	4	4
6	Guru dan siswa membicarakan dan menilai permainan peran yang telah selesai.	3	4
7	Guru menyuruh kelas untuk melanjutkan permainan.	3	4
8	Guru berkolaborasi dengan siswa untuk menganalisis dan berdiskusi berdasarkan kenyataan.	3	4
9	Guru meminta siswa mendiskusikan pengalamannya dan membuat kesimpulan tentang permainan peran yang dilakukan	3	4
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>36</b>
<b>Presentase</b>		<b>83,33%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan tabel di atas, untuk menghitung persentase guru, yaitu. jumlah nilai dibagi nilai maksimal dan dikalikan 100%. Dari hasil perhitungan di atas terlihat bahwa tingkat aktivitas guru pada siklus II sebesar 83,33%.

#### **b) Observasi Siswa**

Proses observasi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran melibatkan penggunaan formulir observasi tertentu yang terdiri dari sembilan aspek atau kriteria berbeda yang dicari pengamat. Setiap aspek diberi nilai poin, dengan skor tertinggi mendapat empat poin dan skor terendah mendapat satu poin. Total skor maksimal adalah 36, sedangkan skor minimal adalah sembilan. Pada skenario tertentu, terdapat 16 siswa yang secara kolektif memperoleh skor total 576, dengan skor individu terendah adalah 144.

**1.1.4 Tabel aktivitas siswa dalam penerapan metode *role playing* siklus 2**

No	Aktivitas yang Diamati	Skor	Skor Max
1	Siswa mendengarkan guru perihal masalah yang akan dipelajari	60	64
2	Siswa mendiskusikan karakteristik perannya	58	64
3	Siswa dapat menjadi pengamat	58	64
4	Guru dan siswa mendiskusikan di mana dan bagaimana peran tersebut dimainkan	57	64
5	Siswa memulai permainan peran	58	64
6	Guru dan siswa mendiskusikan dan mengevaluasi permainan peran yang telah selesai	53	64
7	Siswa memainkan kembali permainan tersebut	58	64
8	Guru berdiskusi dan mengevaluasi bersama lebih pada kenyataan.	57	64
9	Siswa berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan dari role play yang telah selesai.	49	64
<b>Jumlah</b>		<b>508</b>	<b>576</b>
<b>Presentase</b>		<b>88,19%</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	

**1.1.5 Tabel nilai keterampilan menyimak siswa pada siklus 2**

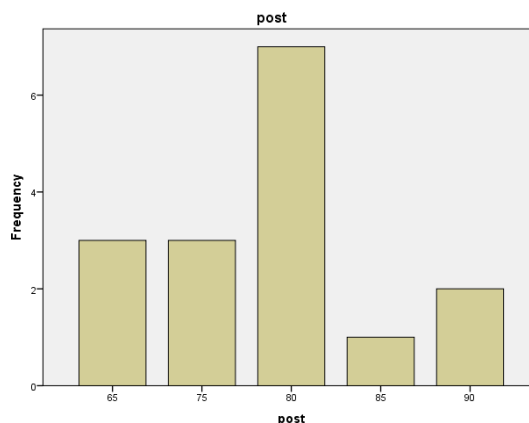
No	Aktivitas yang Diamati	Skor	Skor Max
1	Melafalkan ulang kata yang sudah didengarkan atau disimak.	<b>60</b>	64
2	Mengidentifikasi bunyi yang disimak.	<b>60</b>	64
3	Membedakan bunyi atau bahasa yang sama.	<b>60</b>	64
4	Menentukan makna suatu kata dari isi simakan.	<b>60</b>	64
5	Merespon suatu ujaran kalimat sari yang telah disimak.	<b>60</b>	64
6	Mendengarkan dan memahami teks yang sifatnya sederhana dari bentuk dialog.	<b>60</b>	64
7	Memahami dan mendengarkan teks yang sederhana dalam bentuk sebuah narasi yang terdapat dalam isi simakan	<b>60</b>	64
<b>Jumlah</b>		<b>402</b>	<b>448</b>



<b>Presentase</b>	<b>89,73%</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Baik</b>

### 1.1.6 Tabel Hasil Post Test Siklus 2

No	Nama	Nilai	Ketentuan Belajar	
			Ya	Tidak
1	AA	80	✓	
2	DS	75	✓	
3	DPP	80	✓	
4	FA	65		✓
5	FPR	80	✓	
6	HM	75	✓	
7	JR	65		✓
8	JI	80	✓	
9	MFAEM	90	✓	
10	MHS	80	✓	
11	MS	75	✓	
12	NYP	90	✓	
13	RHS	80	✓	
14	SR	80	✓	
15	UJ	85	✓	
16	ZO	65		✓
<b>Jumlah</b>		<b>1245</b>		
<b>Nilai Max</b>		<b>90</b>		
<b>Nilai Min</b>		<b>65</b>		
<b>Range/Selisih</b>		<b>25</b>		
<b>Rata-rata</b>		<b>77,81</b>		
<b>SEM</b>		<b>1.935</b>		



#### 4.1 Gambar Grafik Hasil Post Test siklus 2

Berdasarkan hasil pretest siklus 2 pada tabel di atas menunjukkan bahwa banyak siswa yang mencapai ketuntasan. Dari seluruh siswa yang lulus ujian, dikatakan lulus ujian sebanyak 11 orang, namun tidak lulus 5 orang, nilai maksimal 80 dan nilai minimal 70, dengan kisaran 10. Dari tabel tersebut Dapat dilihat juga bahwa nilai rata-rata siswa pada ujian pendahuluan adalah 74,06 dan persentase ketuntasan belajar. dengan menghitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum nl}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{13}{16} \times 100\% \\
 &= 81,25\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut persentase kelulusannya. Sehingga hasil pretest mencapai prestasi kelas yang peneliti inginkan yaitu. 75% dan bahkan bisa dikatakan melebihi target..

#### e. Refleksi

Setelah melakukan analisis mendalam dan evaluasi menyeluruh pada siklus II, diketahui bahwa penerapan metode role play sebagai strategi pembelajaran telah memberikan manfaat yang signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa. Temuan penelitian dengan tegas menunjukkan bahwa kemampuan mendengarkan siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan, namun juga berhasil memenuhi tolok ukur keberhasilan yang telah ditetapkan pada awal penelitian.

Melalui proses role play, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam situasi pembelajaran yang mendalam dan menantang, yang memungkinkan mereka untuk lebih baik memahami dan menerapkan keterampilan menyimak. Hal ini juga menggambarkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, temuan ini memberikan dukungan yang kuat untuk terus menerapkan metode role play dalam konteks pembelajaran yang lebih luas, serta menunjukkan pentingnya pendekatan yang berorientasi pada siswa dalam meningkatkan hasil pembelajaran.

### **C. Pembahasan**

Berdasarkan hasil tes pada pra tindakan siklus 1 yang dilakukan oleh peneliti, sebanyak 37,5% siswa berhasil mencapai ketuntasan pada KKM. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga masih rendah, tepatnya 63,13. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa kelas 3 khususnya materi cerita dongeng masih rendah, oleh karena itu perlu adanya kegiatan perbaikan yang harus dilakukan oleh para peneliti untuk meningkatkan minat siswa,

sehingga keterampilan menyimak yang rendah tersebut mengalami perbaikan atau peningkatan, sesuai dengan teori Rahman yang menyatakan bahwa minat merupakan dasar dari aktivitas seseorang sehingga penyimak harus mempunyai rasa tertarik yang kuat terhadap materi yang disimaknya.<sup>1</sup> Pada saat observasi dan wawancara awal sebelum diberikan pre test atau masih berupa informasi mentah, disini menyatakan bahwa siswa kelas 3 pada pembelajaran di kelas fokusnya pada keterampilan menyimak kebanyakan berpusat pada penjelasan guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan saja mengingat keterampilan menyimak penting dalam pembelajaran sebab keterampilan menyimak merupakan dasar dari keterampilan berbahasa yang lain. Keterampilan menyimak memungkinkan siswa untuk memahami informasi yang disampaikan oleh guru dan mengikuti instruksi dengan baik. Selain itu, keterampilan menyimak juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dibahas dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara dan menulis. Jadi jika hanya dengan cara mendengarkan penjelasan guru saja kurang efektif, pembelajaran yang seperti ini akan membuat siswa kurang membangkitkan minat menyimak anak dan membuat anak mudah bosan.

“Metode ceramah hanya mendengarkan guru, terfokus pada guru membuat siswa pada akhirnya merasa jenuh, melakukan aktivitas lain seperti menggambar, berbicara dengan teman karena minimnya atau kurang dilibatkan dalam pembelajaran”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Rahman, Haji, *‘Menyimak Dan Berbicara: Teori Dan Praktik/Penulis’*,(Sumendang: Alqaprint Jatinangor, 2019), 29.

<sup>2</sup> Sugiono, Guru Kelas 3 di MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep, *Wawancara Langsung* (29 November 2023).

Dalam pelaksanaan siklus 1 peneliti mulai menerapkan metode *role playing* yang disebut juga bermain peran. Pada kesempatan kali ini guru menerangkan materi selanjutnya guru menggali pemahaman siswa tentang dongeng dengan membagikan LKPD TTS kemudian guru menyuruh berkumpul bersama kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya untuk permainan peran, siswa berlatih perannya masing-masing sesuai peran yang akan dimainkannya dan kelompok pertama memerankan peran guru beserta kelompok setelahnya mengamati penampilan setiap kelompok begitu seterusnya, setelah permainan peran kegiatan dilanjutkan dengan diskusi setiap kelompok mendiskusikan pesan moral yang terdapat dalam dongeng, siswa bersama kelompoknya menyusun atau merangkai kata-kata menjadi pesan moral dari dongeng pada tempat-tempat yang tersedia di LKPD. Secara bergantian setiap kelompok mempresentasikan atau menerangkan hasil diskusinya. Hal ini dilakukan untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan menyimak siswa karena sebelumnya terfokuskan pada penjelasan guru saja, pada akhirnya siswa merasa bosan, jenuh dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu guru kurang membangkitkan minat siswa. Untuk keterampilan menyimak pada pelaksanaan siklus 1, siswa kurang dalam menentukan makna dari isi simakan, kurang tangkap merespon suatu ujaran dari simakan, kurang memahami dan mendengarkan teks sederhana dalam bentuk sebuah narasi yang terdapat dalam isi simakan.

Hasil penelitian data aktivitas guru dalam penerapan metode pembelajaran siklus I memperoleh skor baik sebesar 69,44% dengan kategori

baik, siklus II memperoleh skor baik sebesar 83,33% dengan kategori baik. Hasil penelitian data kinerja siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu. pada siklus I rata-rata persentasenya sebesar 60,07% dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh 88,19% dengan kriteria sangat baik. Keterampilan menyimak siswa dengan menerapkan metode *role play*, dari hasil pre-test ketuntasan pembelajaran klasikal sebesar 37,5%, dan dari hasil post-test ketuntasan pembelajaran klasikal sebesar 62,5%. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, tidak ada satupun yang jauh dari ketuntasan yang diharapkan peneliti yaitu 75%. Walaupun belum mencapai tujuan dengan materi dongeng, namun pada siklus ke 2 kita akan melanjutkan dengan materi pesan moral dari dongeng tersebut dengan melihat pertimbangan-pertimbangan penting yang masih perlu diperhatikan dalam penelitian selanjutnya.

Pada pelaksanaan siklus 2, peneliti dan guru melakukan upaya perbaikan agar catatan-catatan penting yang menjadi kendala pada siklus 1 dapat diperbaiki. Refleksi yang dilakukan melibatkan serangkaian langkah yang ditujukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Beberapa perbaikan yang dilakukan meliputi: guru lebih tegas menghadapi siswa yang gaduh, lebih berusaha mengkondisikan kelas juga mengatur pembagian waktu secara proporsional dalam mendemonstrasikan materi, pelaksanaan peran dan diskusi yang masing-masing dilakukan 2 kali atau pengulangan dan juga guru meningkatkan arahan saat proses diskusi, serta meningkatkan motivasi atau dorongan pada siswa untuk lebih aktif. Kendala pada siklus 1 sudah diperbaiki pada siklus 2 sehingga dari hasil pre test diperoleh ketuntasan belajar klasikal

68,75% dan dari post test diperoleh ketuntasan belajar klasikal 81,25 %. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, mencapai ketuntasan kelas yang diinginkan oleh peneliti yaitu 75%, bisa dikatakan melebihi target yang diinginkan. Perhitungan nilai keterampilan menyimak siswa diperoleh pra siklus 1 didapatkan persentase 50,89% dan siklus 1 59,82% sementara pra siklus 2 60,27 % dan siklus 2 89,73%. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan menyimak sebelum dan sesudah tindakan baik di siklus 1 dan siklus 2.

Komponen pendukung yang krusial dalam mewujudkan metode role playing ini adalah adanya partisipasi aktif dan kerjasama yang baik dari semua pihak yang terlibat, mulai dari pihak yang memberikan persetujuan untuk melakukan penelitian hingga guru-guru kelas 3 di MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep. Keterbukaan dan kerjasama yang ditunjukkan oleh guru kelas 3 sangatlah penting, karena hal tersebut memungkinkan peneliti untuk mendapatkan bimbingan dan arahan yang diperlukan sehingga proses penelitian dapat berjalan dengan lancar dan efisien. Selain itu, solidaritas dan rasa hormat terhadap siswa, khususnya siswa kelas 3, juga menjadi faktor penting. Sikap yang inklusif dan penuh penghargaan terhadap siswa akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung bagi proses pembelajaran.

Sementara itu, kendala yang menghambat dalam menerapkan metode bermain peran adalah keterbukaan siswa terhadap guru terkadang membuat siswa berbeda dalam menyikapi suatu kegiatan, dengan kata lain siswa terlalu dekat sehingga cenderung kurang mengapresiasi ketika pembelajaran sedang

berlangsung, serta waktu untuk mengaktualisasikan strategi bermain peran karena diberikan waktu satu jam sehingga pembelajaran kurang ideal di pelaksanaan siklus 1 kemudian diganti hari pelaksanaan pada siklus 2 yaitu hari Kamis dengan alokasi waktu pembelajaran 4x35 menit, sehingga dalam mengaktualisasikan model pembelajaran ini pada siklus 2 lebih ideal.

“Dengan adanya penerapan metode *role playing*, saya melihat peningkatan yang cukup signifikan dalam keterampilan menyimak siswa. Sebelumnya siswa sering kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh namun setelahnya mereka menjadi lebih terampil dalam menanggapi situasi yang mungkin terjadi dalam kehidupan nyata. Selain itu, keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal siswa juga terlihat meningkat, karena mereka harus berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik selama sesi *role playing*”.<sup>3</sup>

Metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan menyimak merupakan salah satu pendekatan yang melibatkan siswa dalam simulasi situasi komunikatif yang realistis. Dalam metode ini, siswa diberikan skenario atau peran tertentu yang sesuai dengan konteks yang ditetapkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengarkan informasi secara pasif, tetapi mereka secara aktif terlibat dalam situasi berbicara dan mendengarkan seperti dalam kehidupan nyata. Dalam proses ini, siswa memiliki kesempatan untuk secara langsung mengalami dan memahami informasi yang disampaikan, serta responnya sesuai dengan peran yang mereka mainkan. Dengan terlibat langsung dalam peran-peran yang telah ditugaskan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki kesempatan untuk menerapkan keterampilan mendengarkan dengan cara yang bermakna dan praktis.

"Setelah menggunakan metode *Role playing*, saya merasa lebih yakin dalam memahami materi. Ketika saya berada dalam peran karakter, saya benar-benar

---

<sup>3</sup> Sugiono, Guru Kelas 3 di MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep, *Wawancara Langsung* (29 November 2023)



merasa seolah-olah saya mengalami situasi tersebut secara langsung. Itu membuat konsep-konsep yang sebelumnya sulit menjadi lebih jelas. Dan itu membuat saya lebih memahami dan mengingat materi tersebut."<sup>4</sup>

Selain itu, unsur kesenangan bermain juga menjadi faktor penting dalam metode ini. Pada dasarnya, siswa cenderung lebih terlibat dan antusias ketika mereka diberi kesempatan untuk bermain peran dan berinteraksi dengan teman-teman sekelas. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan memotivasi, dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif.

"Menurut saya, metode role playing bisa sangat efektif tergantung pada topiknya. Saya merasa lebih memahami materi yang melibatkan interaksi sosial atau simulasi situasi tertentu setelah menggunakan metode ini. Misalnya, ketika belajar tentang negosiasi, berperan sebagai salah satu pihak dalam sebuah permainan peran membantu saya memahami strategi dan taktik yang dapat digunakan."<sup>5</sup>

Dengan demikian, metode role playing tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sesuai dengan pandangan Miftahul Huda bahwa manfaat metode *role-playing* adalah dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan sulit untuk dilupakan, serta kesan belajar yang kuat dan bertahan lama dalam ingatan siswa.<sup>6</sup> dapat dikatakan metode bermain peran memiliki peran ganda sebagai aktivitas yang menghibur dan sebagai alat pembelajaran yang berguna dalam pengembangan keterampilan interpersonal.

---

<sup>4</sup> Ayla, Siswa Kelas 3 di MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep, *Wawancara Langsung* (13 Desember 2023)

<sup>5</sup> Desi, Siswa Kelas 3 di MI Tarbiyatul Kirom Bluto Sumenep, *Wawancara Langsung* (13 Desember 2023)

<sup>6</sup> Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran; Isu-isu Metodis Dan Paradigmatis*, (Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2013), 210.