

Perlakuan Dengan Pendekatan Pembelajaran Melalui Metode Bermain Peran Bagi Siswa Yang Sulit Berinteraksi

Rukli¹, Andi Andry Tenriana²

¹Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia;

²Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia;

*Correspondence-mail; rukli@unismuh.ac.id¹, andrytenriana24@gmail.com²

Article history

Submitted:2024/01/01; Revised: 2024/01/11; Accepted: 2024/01/31

Abstrak

This research was conducted based on the findings of problems related to students' social interaction abilities in class II of SDN No. 198 Inpres Bontorita. These problems are students who have a tendency to play alone, lack of social interaction, do not greet each other, rarely make eye contact when conversing, and often use Student Activity Sheets (LKS) during the learning process. The aim of this research is to obtain an overview of the application of a learning approach through role playing methods in improving the social interaction abilities of class II students at SDN No. 198 Inpres Bontorita. This research uses classroom action research methods. The subjects in this research were 13 students consisting of 5 male students and 8 female students. The results of the research show that the achievement of students' social interaction skills has increased in each indicator, including students being able to greet, students being able to communicate verbally, students being able to ask for help, students being able to listen, students being able to ask questions and students being able to carry on a conversation.

Keywords

Student Interaction Abilities, Learning Approaches, Role Playing Methods



©2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Pendekatan pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Dengan diterapkannya pendekatan pembelajaran yang sesuai akan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Pembelajaran yang baik di sekolah dasar dapat dilakukan secara sistematis yang dirancang dengan baik dengan tujuan untuk mengubah perilaku siswa sesuai dengan kompetensi yang telah diterapkan (Asniar, 2020). Sehingga Pendidikan siswa di sekolah dasar perlu distimulasi agar aspek perkembangan siswa dapat berkembang secara tepat dan optimal. Aspek perkembangan siswa meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional. Semua Aspek saling berhubungan antara aspek yang satu dengan aspek yang lain. Perkembangan

sosial sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, karena sejak lahir siswa di pengaruhi oleh lingkungan sosial ketika siswa berada di sekolah maupun di rumah.

Havighurst (dalam Yusuf, 2019: 118) mejelaskan perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial yang diartikan sebagai proses belajar dengan cara siswa menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan untuk saling berkomunikasi, dan bekerja sama. Senada dengan pendapat Syaodih (2020: 34) menyatakan pada dasarnya siswa usia sekolah dasar sebagai makhluk sosial yang memerlukan kehadiran orang lain dalam kehidupannya serta memiliki keinginan yang kuat untuk dapat diterima oleh kelompoknya dan untuk dapat bergabung dengan teman sebaya. Indikator dari interaksi sosial anak meliputi; (1) kemampuan menyapa, (2) berkomunikasi secara verbal, (3) kemampuan meminta bantuan, (4) kemampuan menyimak, (5) kemampuan bertanya, (6) kemampuan bercakap-cakap (Lisdian, 2020: 285).

Interaksi sosial perlu dikembangkan sejak usia dini karena berpengaruh untuk masa kehidupan siswa selanjutnya. Salah satu upaya agar siswa dapat belajar berinteraksi sosial yaitu di sekolah, guru harus menyadari bagaimana pentingnya interaksi sosial bagi siswa, melalui pendidikan siswa akan lebih mudah mencapai dengan lingkungan disekitarnya. Siswapun diharapkan dapat mengontrol dorongan, tingkah laku, dan dapat bekerjasama dalam suatu kelompok agar memasuki tatanan kehidupan sosial yang lebih luas. Siswa yang kurang berinteraksi sosial akan kesulitan dalam melakukan tugasnya. Selain itu, siswa juga akan mengalami kesulitan dan ketakutan saat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial menurut Walgito (dalam Lisdian, 2020: 286) menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya, jadi terhadap adanya hubungan yang saling timbal balik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada bulan November – Desember Tahun 2023 di SDN No.198 Inpres Bontorita khususnya kelas II, ada siswa yang terlihat tidak begitu intens berinteraksi dengan siswa lainnya. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya interaksi sosial siswa dengan temannya ataupun siswa dengan guru. Adapun hal lain yaitu siswa cenderung bermain soliter ketika teman lainnya bermain dalam kelompok, kurangnya siswa dalam bergaul dengan temannya, tidak saling tegur sapa, masih jarang melakukan kontak mata saat bercakap-cakap. Selain itu proses pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan pembicaraan lebih banyak didominasi oleh guru dan cenderung

menggunakan buku Lembar Kegiatan Siswa (LKS) saat kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah, pemberian tugas yang menyebabkan siswa fokus pada pekerjaan yang diberikan oleh guru sehingga kurang berinteraksi dengan guru.

Sebagai pendidik kita harus meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa secara optimal. Kemampuan interaksi sosial siswa dapat distimulasi dan dikembangkan dengan menggunakan berbagai metode, salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan cara bermain peran. Bermain peran merupakan permainan yang menggunakan imajinasi, permainan ini juga sering disebut main drama, pura-pura, main simbolik yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosi siswa pada usia 3-6 tahun. Menurut Gunarti, dkk (2019: 109) menyatakan bahwa bermain peran adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinasi. Adapun kegiatan bermain peran menurut Dhieni (dalam Hariwati & Khotimah N, 2016: 8) siswa belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antara berbagai peran yang dimainkan bersama.

Menurut Srihayati (dalam Fika, 2020) menjelaskan bahwasanya metode bermain peran ialah cara pendidik dalam menyajikan materi pengajaran dan pengalaman belajar yang mana dengan caranya anak didik memainkan bermacam peran tertentu yang sesuai dengan alur cerita yang dimainkan, semisal dengan anak bermain dokter, jual beli sayur dan lain sebagainya. Aktivitas pembelajaran yang dijalankan akan menjadi lebih tepat dan lancar jika kalau pendidik bisa memanfaatkan metode bermain peran ini secara benar yang mana perlu disesuaikan terlebih dahulu dengan kondisinya anak yang akan memainkan peran tersebut

Keunggulan dari kegiatan bermain peran dapat mengembangkan berbagai aspek yang dimiliki siswa. Melalui bermain peran siswa akan belajar cara berkomunikasi dengan orang lain, belajar bekerjasama dengan temannya, dan menyesuaikan diri. Dengan menggunakan bermain peran siswa dapat menjadi tokoh yang sesungguhnya yang diinginkan oleh siswa untuk bermain peran. Adapun kelemahan dalam kegiatan bermain peran yaitu siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik.

Metode bermain peran merupakan metode yang digunakan di SDN No.198 Inpres Bontorita, sebagai upaya dari guru untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk

mengetahui kemampuan interaksi sosial siswa sebelum diterapkan pendekatan pembelajaran melalui metode bermain peran. (2) untuk mengetahui penerapan pendekatan pembelajaran melalui metode bermain peran dalam meningkatkan interaksi sosial siswa, (3) untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial siswa setelah diterapkan pendekatan pembelajaran melalui metode bermain peran.

KAJIAN TEORI

1. Teori Konstruktivisme

Kata konstruktivisme berasal dari kata konstruktif dan isme. Konstruktif artinya membangun, memperbaiki sedangkan isme diartikan sebagai suatu paham. Konstruktivisme menurut Suparlan (2019:82) merupakan teori yang bersifat membangun secara kemampuan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi manusia melalui interaksi, pengalaman, dan lingkungan. Artinya bahwa pengetahuan bukan hanya saja tentang pemindahan konsep, norma, ide, nilai dan keterampilan namun pemindahan keterampilan tersebut sebaiknya melibatkan aktivitas belajar siswa.

2. Pendekatan Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses untuk membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, dan cara belajar. Dalam proses pembelajaran harus melibatkan para siswa (Chairudin, 2020). Pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dalam berfikir sehingga dapat memahami dengan benar pengetahuannya (Chairudin, 2020).

Menurut Komalasari (dalam Turdjai 2016: 18), pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis, agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Selanjutnya Miarso (dalam Turdjai 2016: 18) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa lainnya untuk membuat pembelajar atau siswa dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Oleh karena itu, agar proses pembelajaran dapat efektif maka seorang guru dituntut untuk mampu menerapkan berbagai macam pendekatan yang tepat, sebab pendekatan dalam pembelajaran diperlukan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam rangka memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Dalam hal ini

Syah (Asniar, 2020) juga menyatakan bahwa, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah pendekatan belajar (*approach to learning*). Pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh seorang guru diharapkan merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan dan menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk dapat menemukan materi dan memecahkan masalah yang dipelajarinya secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran itu berpengaruh terhadap optimal tidaknya capaian hasil belajar siswa. Apabila seorang guru mengajar dengan pendekatan dan atau strategi yang kurang baik maka akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Meskipun proses pembelajaran tidak dapat sepenuhnya berpusat pada siswa, tetapi pada hakekatnya siswalah yang harus belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran perlu berorientasi pada kebutuhan dan kemampuan siswa.

3. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan' dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran (Nurhidayah, 2020).

Menurut Gange (dalam Nurhidayah, 20020) bermain peran adalah suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar para pemain diskusi tentang peran dalam kelompok. Menurut Blatner (dalam Nurhidayah, 2020) Bermain peran adalah sebuah metode untuk mengeksplorasi hal-hal yang menyangkut situasi sosial yang kompleks. Pada kegiatan yang dilakukan dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa mengetahui situasi yang diperankan. Semuanya berfokus pada pengalaman kelompok. Guru harus mengenalkan situasinya dengan jelas sehingga tokoh dan penontonnya memahami masalah yang disampaikan. Sama seperti para pemainnya, penonton juga terlibat penuh dalam situasi belajar. Pada saat menganalisa dan berdiskusi, penonton harus memberikan solusi-solusi yang mungkin bisa digunakan untuk mengatasi masalah yang disampaikan.

Sanjaya (dalam Fajriani, 2020) mengemukakan bahwa bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan pada para anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sehari-hari. Dengan kata lain melalui metode bermain peran ini anak belajar untuk menghargai perasaan orang lain dan belajar untuk bekerjasama dengan orang lain.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikembangkan oleh (Kemmis dan McTaggart dalam Gunawan, 2021). Model tersebut menggunakan siklus spiral yang masing-masing siklus terdiri dari empat langkah pelaksanaan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan di SDN No.198 Inpres Bontorita.

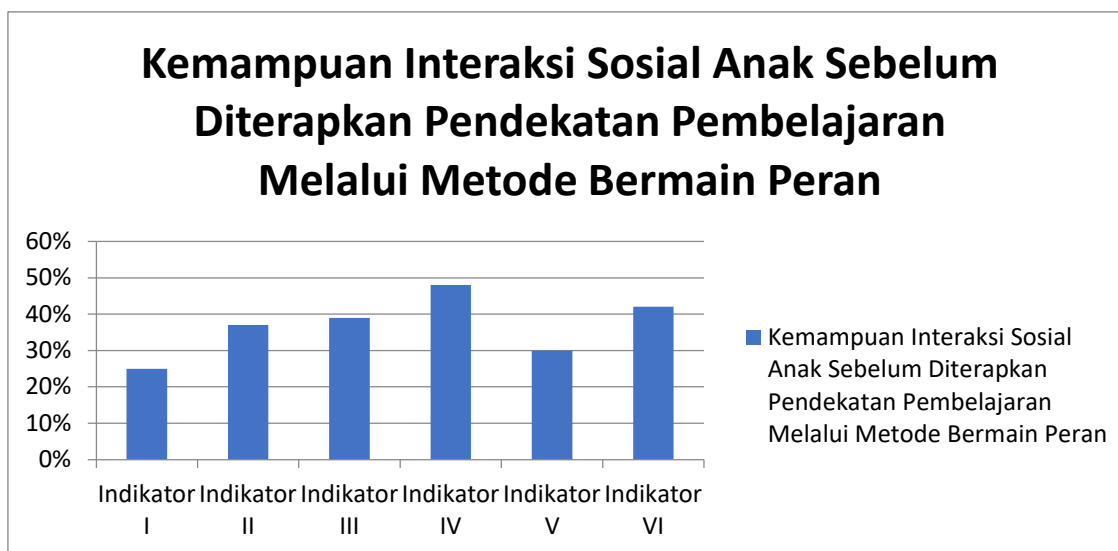
Penelitian ini berfokus pada siswa kelas II yang terdiri dari 13 orang siswa dengan satu guru. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dimana setiap siklusnya terdapat dua tindakan. Instrumen penelitian dalam penelitian ini, dibuat sendiri oleh peneliti mengacu pada teori. Instrumen yang dibuat disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada objek penelitian. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa. Kemampuan yang dimaksud disini adalah kemampuan siswa dalam berinteraksi dan bergaul dengan teman sebaya. Bermain peran dalam penelitian ini menggunakan beberapa tema dan subtema, hal ini bertujuan agar siswa tidak bosan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini berupa observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sebelum Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu penulis melakukan observasi awal pada tanggal 09 Januari 2024 pada siswa-siswa kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan interaksi sosial siswa. Kondisi awal kemampuan interaksi sosial pada siswa-siswa kelas II di SDN No.198 Inpres Bontorita sebelum diberikan tindakan yaitu dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Kemampuan interaksi sosial Siswa Sebelum Diterapkan Pendekatan Pembelajaran Melalui Metode Bermain Peran

Grafik diatas menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa kelas II masih belum mencapai perkembangan yang sesuai harapan di setiap indikatornya, terlihat pada indikator pertama kemampuan menyapa mencapai 25%, indikator kedua berkomunikasi secara verbal mencapai 37%, indikator ketiga kemampuan meminta bantuan mencapai 39%, indikator keempat kemampuan menyimak mencapai 48%, indikator kelima kemampuan bertanya mencapai 30%, indikator keenam kemampuan bercakap-cakap mencapai 42%.

2. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Pada kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita

Pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa dilaksanakan dengan dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari dua tindakan. Siklus I tindakan I dilaksanakan pada Senin, 15 Januari 2024 dengan "Tema Lingkunganku, dengan Subtema Pasar (penjual dan pembeli)". Siklus I tindakan II dilaksanakan pada Rabu, 17 Januari 2024 "Tema Lingkunganku, dengan Subtema Restoran". Siklus II tindakan I dilaksanakan pada Kamis, 18 Januari 2024 "Tema yang dipilih adalah "Tema pekerjaan dirumah sakit, dengan Subtema Dokter, Suster, dan pasien", dan siklus II tindakan II dilaksanakan pada Jumat, 19 Januari 2024 dengan "Tema transportasi, dengan Subtema Terminal (Bus)"

3. Hasil Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita

Setelah pelaksanaan penggunaan bermain peran, kemampuan interaksi sosial siswa kelas II SDN No.198 Inpres Bontoritadari hasil observasi mengalami

peningkatan dari setiap siklusnya. Berikut gambaran perbandingan hasil peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa dengan menggunakan metode bermain peran, siklus 1, hingga siklus ke 2.

Peningkatan pada kemampuan interaksi sosial siswa pada akhir siklus setiap indikatornya. Hal tersebut dibuktikan pada prasiklus kemampuan setiap indikator siswa belum mencapai sesuai yang diinginkan tetapi setelah dilakukan metode bermain peran kemampuan setiap indikator siswa pada siklus II tindakan II meningkat sangat tinggi. Berdasarkan hasil di atas bahwa metode bermain peran menunjukkan peningkatan yang sangat berpengaruh pada indikator kedua kemampuan meminta bantuan terlihat pada siklus II tindakan II mencapai paling tinggi yaitu 86%. Namun indikator pertama kemampuan menyapa siswa pada setiap siklusnya meningkat sangat tinggi awalnya pada prasiklus mencapai 25% hingga siklus II tindakan II mencapai 80%. Selain itu indikator kelima kemampuan bertanya tidak terlalu meningkat terlalu tinggi setiap tindakannya terlihat dari prasiklus mencapai 30% hingga siklus II tindakan II mencapai 62%.

Pembahasan

1. Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Pada Kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita

Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan interaksi sosial siswa sebelum diterapkan metode bermain peran belum berkembang secara optimal. Terlihat dari adanya masalah seperti kurangnya siswa dalam bergaul dengan temannya, siswa yang suka bermain sendiri, tidak saling tegur sapa, masih jarang melakukan kontak mata saat bercakap-cakap. Selain itu siswa masih malu-malu saat berkomunikasi dengan temannya dan ada siswa yang terlihat bersikap negatif saat diajak untuk bermain. Hal yang menyebabkan kondisi tersebut karena beberapa factor diantaranya seperti pada saat proses pembelajaran cenderung menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain itu kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan guru lebih mendominasi, sehingga siswa hanya menerima informasi dari guru, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa bosan. Sehingga guru harus memilih metode yang tepat sehingga pembelajaran lebih menyenangkan untuk siswa, serta tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik. Selain itu guru harus dapat menguasai beberapa metode seperti karya wisata, demonstrasi, bercerita, sosiodrama, eksperimen, dan proyek.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana

yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode merupakan sebuah langkah yang turut membantu terealisasinya proses kegiatan yang maksimal, efektif dan efisien (Hidayatr, 2020: 73). Dalam proses pembelajaran peranan metode sangat dibutuhkan sekali, yakni sebagai sub sistem yang turut menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan memancing minat siswa dalam belajar secara serius.

Melalui bermain peran diharapkan siswa dapat memperluas pengetahuannya untuk melakukan kegiatan yang diharapkan dengan bermacam bahan yang menarik perhatiannya, dan memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya. Selain itu mendukung kemampuan siswa dalam menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

2. Pelaksanaan Kegiatan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita

Dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa melalui metode bermain peran. Metode ini dilakukan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan Siklus II. Pada setiap siklusnya peneliti melaksanakan dua tindakan yaitu siklus I tindakan I, siklus I tindakan II, siklus II tindakan I, dan siklus II tindakan II.

Pelaksanaan siklus I tindakan I dilaksanakan pada Senin 15 Januari 2024. Sebelum memulai kegiatan bermain peran membaca doa, salam dan bernyanyi bersama. Kemudian guru menyapa siswasiswa dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai guru menjelaskan kepada siswasiswa tentang kegiatan yang akan dilaksanakan tentang suasana pasar, disana terdapat penjual dan pembeli. Selanjutnya guru memilih siswa-siswa yang pendiam untuk bermain pertama. Siswa pun bermain peran sesuai yang telah dirancang oleh peneliti dan guru. Setelah selesai guru memerintahkan siswa untuk bercerita pengalamannya tentang peran yang sudah diperankan. Selain itu guru memberi nasihat kepada siswa dan menceritakan makna yang diangkat dalam cerita.

Pada pelaksanaan siklus I tindakan II dilakukan pada Rabu 17 Januari 2024. duduk melingkar dikarpet dan memulai kegiatan pembelajaran dengan membaca doa, salam dan bernyanyi bersama. Sebelum guru akan memulai kegiatan hari ini guru mengatur strategi duduk siswa menjadi pola perempuan laki-laki perempuan laki-laki dan seterusnya. Kemudian guru menyapa siswa-siswa dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai guru menjelaskan kepada siswasiswa tentang kegiatan yang akan dilaksanakan tentang suasana yang ada di dalam restoran, disana terdapat

koki, kasir, pelayan, dan pembeli. Selanjutnya guru membagi peran-peran yang akan diperankan sesuai cerita. Setelah selesai bermain peran Guru Tanya jawab kepada siswa tentang tokoh-tokoh apa saja yang sudah diperankan tadi, dan guru pun menyuruh siswa-siswa untuk bercerita didepan teman-temannya satu persatu.

Pada siklus I tindakan I ditemukan kelemahan seperti guru terlihat belum maksimal mengkondisikan siswa dan juga guru kurang dalam memotivasi siswa agar terlibat secara aktif dalam kegiatan bermain peran dengan suasana pasar. Selain itu saat melakukan metode bermain peran suasana kelas sedikit tidak kondusif karena belum terbiasa dengan metode tersebut dan terlihat guru masih kebingungan saat melaksanakan metode bermain peran. adapun hal yang lain seperti alat media yang kurang lengkap sehingga saat melakukan bermain peran kurang menarik. Perbaikan yang harus dilakukan pada tindakan selanjutnya guru lebih fokus dalam memberi dorongan dan mengatur strategi tempat duduk kepada siswa untuk mendengarkan guru ketika menjelaskan kegiatan bermain peran. Kemudian guru mempersiapkan media yang lebih menarik agar kegiatan bermain peran tersebut lebih menyenangkan dan berkesan.

Pada siklus I tindakan II selama proses pembelajaran dapat terlihat adanya peningkatan seperti, siswa menyapa temannya dan bersalaman dengan teman ketika masuk kelas, mulai menceritakan kembali pengalaman setelah bermain peran. kemudian perbaikan yang harus dilakukan untuk tindakan selanjutnya adalah guru harus lebih ekstra dalam mengkondisikan siswa karena masih ada siswa yang mengobrol dan mengganggu temannya saat guru menjelaskan aturan permainan. Selain itu guru memotivasi lagi siswa yang masih malu-malu untuk terlibat dalam bermain peran.

Pada siklus II tindakan I dilakassiswaan pada Kamis, 18 Januari 2024. siswa-siswa duduk melingkar dikarpet dan memulai kegiatan pembelajaran dengan membaca doa, salam dan bernyanyi bersama. Kemudian guru menyapa siswa-siswa dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai guru menjelaskan kepada siswasiswa tentang kegiatan yang akan dilaksanakan tentang suasana dirumah sakit, disana terdapat dokter, suster, pasien. Selanjutnya guru membagi peran penjual dan pembeli untuk diperankan sesuai cerita. Setelah selesai bermain peran guru memerintahkan siswa untuk menceritakan pengalamannya dan Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakasnakan. Perbaikan yang harus dilakukan untuk tindakan selanjutnya yaaitu guru harus lebih memotivasi siswa agar siswa lebih antusias lagi dalam

melaksanakan kegiatan bermain peran dan membiasakan siswa untuk bergaul dengan teman-teman yang lainnya agar komunikasi siswa terjalin baik.

Pada siklus II tindakan I dapat terlihat adanya peningkatan dari setiap indikator pada saat melakukan observasi. Namun belum ada siswa yang dalam kategori sering sekali muncul. Sehingga peneliti harus memperbaiki untuk tindakan selanjutnya diantaranya Perbaikan yang harus dilakukan pada tindakan selanjutnya guru harus lebih memotivasi siswa agar siswa lebih antusias lagi dalam melaksanakan kegiatan bermain peran dan membiasakan siswa untuk bergaul dengan teman-teman yang lainnya agar komunikasi siswa terjalin baik.

Siklus II tindakan II dilaksanakan pada Jumat 19 Januari 2024. Siswa-siswa duduk melingkar di karpet dan memulai kegiatan pembelajaran dengan membaca doa, salam dan bernyanyi bersama. Sebelum guru akan memulai kegiatan hari ini guru mengatur strategi duduk siswa menjadi pola perempuan laki-laki perempuan laki-laki dan seterusnya. Kemudian guru menyapa siswa-siswa dan melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai guru menjelaskan kepada siswa-siswa tentang kegiatan yang akan dilaksanakan tentang suasana yang ada di terminal, disana terdapat penjual karcis, supir bis, kondektur, dan penumpang bis. Selanjutnya guru membagi peran-peran yang akan diperankan sesuai cerita. Setelah selesai bermain peran guru memerintahkan setiap siswa untuk bercerita pengalamannya, Akhirnya guru memberi nasihat kepada siswa dan menceritakan makna yang diangkat dalam cerita. Pada siklus II tindakan II saat pembelajaran siswa-siswa sangat antusias dalam melakukan bermain peran, guru pun tidak mengalami kesulitan lagi saat mengondisikan siswa sata bermain peran. Selain itu saat guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa-siswa mulai kondusif karena siswa yang biasanya mengganggu temannya sudah mulai diam dan memperhatikan guru. Siswa juga sudah berani mengacungkan tangan ketika guru memerintahkan siswa untuk bercerita didepan kelas sehingga guru tidak perlu menunjuk siswa.

3. Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Pada kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita Setelah Dilaksanakan Kegiatan Bermain Peran

Hasil penelitian pada kemampuan interaksi sosial siswa yang telah dilaksanakan selama dua siklus, ternyata metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. hal ini didasarkan pada penelitian hasil obserbasi dari siklus I tindakan I, siklus I tindakan II, siklus II tindakan I, dan siklus II tindakan II. Hasil pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran mengembangkan kemampuan interaksi sosial siswa. dalam

penerapan pemahaman kegiatan bermain peran akan lebih baik apabila menggunakan metode bermain peran yang tepat. Tempat yang digunakan dalam penelitian ini di aula dan dikelas. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran siswa tentunya dengan maksud untuk belajar. Dengan metode bermain peran siswa diikat oleh tujuan dan tugas belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan yang baik pada kemampuan intreraksi sosial siswa hal ini dibuktikan dari setiap tindakan siklus I tindakan I, siklus I tindakan II, siklus II tindakan I, dan siklus II tindakan II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari semakin bertambahnya indikator yang telah tercapai dari prasiklus 37.38% sampai akhir siklus II 78.22%.

Menurut Beaty (2019: 420) melalui metode bermian peran siswa akan menerapkan pengalamannya secara kreatif pada kegiatan pura-pura dan siswa akan mengembangkan komunikasinya melalui penambahan dialog pada alur cerita yang siswa perankan. Selain itu Suryadi, (2021) menyatakan bahwa siswa mengembangkan krearivitasnya untuk berkomunikasi sendiri saat diberi kebebasan dan waktu untuk berpartisipasi dalam permainan imajinatif.

Adapun metode yang baik digunakan untuk siswa adalah metode yang tepat dan bervariasi agar menarik perhatian siswa agar mau mengikuti pembelajaran. Selain itu Manfaat lain dari bermain peran menurut Yuliani (dalam Fika, 2020) adalah sarana bagi siswa untuk belajar pengalaman yang dilihat dari orang lain, mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, membuat siswa lebih mudah untuk bersosialisasi, dan membantu siswa untuk bergaul dengan teman yang lainnya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita, darisiklus I tindakan I, sikus I tindakan II, siklus II tindakan I, dan siklus II tindakan II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan disetiap tindakan pada indikatornya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang kemampuan interaksi sosial siswa pada kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita: (1) kemampuan interaksi sosial siswa di SDN No.198 Inpres Bontorita sebelum diberi tindakan pada umumnya kemampuan interaksi siswa masih rendah. (2) pelaksanaan kegiatan

bermain peran dilakukan sebanyak dua siklus yaitu siklus I tindakan I, siklus I tindakan II, siklus II tindakan I, dan siklus II tindakan II. Dalam pelaksanaan kegiatan adanya perubahan pada setiap indikator dalam kemampuan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran. (3) peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa pada kelas II SDN No.198 Inpres Bontorita setelah dilakukan dengan metode bermain peran menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan berkaitan dengan kemampuan interaksi sosial siswa melalui kegiatan bermain peran adalah (1) bagi kepala sekolah hendaknya memfasilitasi sarana prasarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, (2) bagi guru hendaknya dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa melalui berbagai metode, dimana tujuannya agar siswa merasa senang dan mengikuti pembelajaran, (3) bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengaplikasikan semua metode untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Hal yang harus diperhatikan sebaiknya berkolaborasi dengan orang yang lebih ahli dibidangnya sehingga lebih maksimal dalam pelaksanaannya. Selain itu peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengidentifikasi metode lain yang dapat digunakan sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa.

PENGAKUAN

Penulis ucapkan terimakasih pada kedua orang tua saya tercinta yang telah mendidik dan membesarkan saya sampai saat sekarang ini. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Ucapan terimakasih kepada Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dr. Rukli, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang dengan senantiasa memberikan motivasi dan bimbingan kepada kami. Kepala sekolah SDN No.198 Inpres Bontorita. Bapak/Ibu guru SDN No.198 Inpres Bontorita yang telah tulus dan ikhlas memberikan bimbingan dan arahan kepada kami selama penelitian. Siswa SDN No.198 Inpres Bontorita yang dengan senang hati menerima peneliti. Serta semua pihak yang telah ikut serta memberikan bantuan yang tidak disebutkan namanya karena bimbingan, bantuan dan partisipasinya yang telah diberikan sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Asniar. (2020). Pendekatan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series 3 (3)*.
file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/57085-153517-1-SM%20(1).pdf
- Beaty. J. (2019). *Observasi Perkembangan Siswa Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Chairudin, A. (2020). Definisi Dan Konsep Model Pembelajaran Berbasis Masalah/Problem Based Definisi Dan Konsep Model Pembelajaran Berbasis Masalah/Problem Based Learning (PBL). May
- Fajriani Citra, Selia Dwi Kurnia. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, Vol. 2 No. 2.
file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/1319-3759-1-SM%20(2).pdf.
- Fika Novia Ilsa, Nurhafizah. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol 4 No 2.
file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/jptamadmin,+23+Fika+1080-1090.pdf
- Gunawan, Undang. (2021). Teknik Penelitian Tindakan Kelas. : Sayagatama.
- Gurnati, W. Muis, A dan Muis, A . (2019). *Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar siswa usia dini*. Jakarta: universitas terbuka.
- Hariwati dan Khotimah, N. (2016). Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Siswa Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 5, (2), 1-4. Diakses dari:
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/14843/13501>
- Hidayat Ariep. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, VOL: 09/NO: 01. DOI : 10.30868/ei.v9i01.639
- Lisdian, S. (2020). Studi Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelompok A Dalam Kegiatan Metode Proyek Di Tk Plus Al-Falah Pungging Mojokerto. *Jurnal BK Unesa*, 4, (1), 285-292. Diakses dari:
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/in dex.php/jurnal-bk- unesa/article/view/6592>
- Nurhidaya, Arif Firmansyah, Hasdin. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 1.

<https://media.neliti.com/media/publications/113791-ID-penggunaan-metode-bermain-peran-untuk-me.pdf>.

- Rumilasari, N. Tegeh, I dan Ujianti P. (2016). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelompok A. *e-Journal Pendidikan Siswa Usia Dini*, 4, (2), 1-11. Diakses dari: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/7704/5255>
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79– 88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryadi, E. (2021). Model Komunikasi Efektif Bagi Pengembangan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8 (3), 263 – 279. Diakses dari: <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/135>
- Syaodih, E. (2020). *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Turdjai. (2016). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Triadik* Vol 15 No 2. [file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/2865-Article%20Text-3191-5179-10-20171110%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Manar.Com/Downloads/2865-Article%20Text-3191-5179-10-20171110%20(1).pdf)
- Yusuf, S. (2019). *Psikologi Perkembangan Siswa dan Remaja*. Bandung: Remaja.