

## BAB IV

### DATA TEMUAN DAN ANALISIS DATA TEMUAN

#### A. Temuan Penelitian

Pada Bab ini menjelaskan data temuan tentang penggunaan metode *role playing* yang telah diperoleh dari beberapa sumber yang ditemukan. Data yang diperoleh hanya didapatkan dari beberapa sumber sekunder atau data yang menunjang pada penelitian studi literatur. Adapun sumber literasi bisa dilihat pada Tabel 4.1 berikut.

No	Penulis	Judul	Sumber
1	Mieke. Mandagi	O. Pengembangan Pembelajaran Aktif Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V SD	Perangkat Jurnal Pendidikan
2	Parawita N Tawil	& Bimbingan Belajar Melalui Bermain Peran Berbasis Islam Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional PAUD	Jurnal EDUKASI
3	Firosalia K.	Meta-Analisis Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS	Jurnal Refleksi Edukatika
4	Endang P.	Penggunaan Metode Bermain Dengan Tehnik Leader Conference Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Cendekia Leadership School Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung	Jurnal EMPOWERMENT
5.	Dinar N.I	Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran	Jurnal MediaTor
6.	Saryinati	Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn	Jurnal SCHOULID

---

7. M. N. Murtadlo Penerapan Metode Role Playing Economic Eduation Pada Standar Kompetensi Analisis Journal Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi Di Masyarakat Mata Pelajaran Ips Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smp 4 Kudus
8. Agus S & Slameto Peningkatan Hasil Belajar IPS Jurnal Handayani Siswa Kelas 4 Melalui Metode Bermain Peran Berbantuan Media Kantin Sekolah
9. Dwi Anita A. Penerapan Metode Role Playing Jurnal Pendidikan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group
10. A. Basari. E.W & Siti Partini S. Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar IPS menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD Jurnal Prima Edukasia

## B Analisis Data Temuan

Pada temuan ini menjelaskan tentang hasil-hasil yang telah ditemukan pada beberapa artikel atau sumber sekunder. Selanjutnya sumber dianalisis dan dipaparkan dengan jelas perihal kelebihan *role playing* menggunakan *syntesis matrix*. Adapun hasil analisis adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mieke O. Mandagi yang bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran aktif (buku ajar, LKS, RPP dan THB) materi peredaran darah manusia menggunakan metode bermain peran. Pengembangan mengacu model 4-D (*Thiagarajan*) yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Implementasi produk pada siswa kelas V SDN I Ketintang Surabaya berjumlah 31 orang. Analisis secara deskriptif kualitatif. Hasil validasi buku ajar, LKS, RPP dan THB menunjukkan kualitas yang sudah baik, dan layak digunakan. Hasil implementasi menunjukkan: (1) aktivitas belajar siswa yang dominan (15.6%) adalah mensimulasikan kegiatan bermain peran, (2) keterlaksanaan pembelajaran berkategori baik, (3) ketuntasan hasil belajar siswa 100%, (4) minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran aktif menggunakan metode bermain peran berkategori baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Firosalia K. Memiliki tujuan penelitian untuk menganalisis kembali penggunaan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta analisis. Penelitian ini diawali dengan merumuskan masalah, menelusuri hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis. Data dikumpulkan dengan menelusuri beberapa jurnal ilmiah. Berdasarkan hasil analisis model pembelajaran role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa mulai dari terendah 1.65% sampai yang tertinggi 64.32% dengan rata-rata 23.32%.
  
3. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Purwaningsih memiliki tujuan yang ingin dicapai adalah Mendeskripsikan penggunaan metode bermain dengan tehnik Leader Conference dalam proses pembelajaran di PAUD dalam mengembangkan kecerdasan verbal anak usia dini. Memperoleh informasi tentang proses penggunaan metode bermain melalui Leader Conference Guru dapat menggunakan metode yang tepat dalam mengembangkan kemampuan verbal anak usia dini. Memperoleh informasi tentang hasil dari pembelajaran di PAUD dengan menggunakan tehnik Leader Conference dalam pengembangan kemampuan verbal anak usia dini. Penelitian dilandasi oleh teori Pendidikan anak usia dini khususnya tentang enam aspek pengembangan anak usia dini dan teori kecerdasan ganda Howard Gardner, tentang metode pembelajaran PAUD serta tentang metode bermain dengan pendekatan Leader Conference sebagai obyek kajian utama. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus, dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi, observasi dan wawancara. Dari hasil pelaksanaan dan observasi yang dilakukan, metode bermain dengan tehnik leader conference dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini. Pembelajaran yang dapat mengarahkan tumbuhnya perkembangan kecerdasan linguistik dalam diri anak usia dini dapat dirangsang melalui kegiatan bermain. Dalam hal ini kegiatan bermain peran. Rekomendasi yang disampaikan antara lain adalah

perlu adanya motivasi dan dorongan dari pihak lembaga dan kepala sekolah untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran yang bertujuan untuk dapat menghasilkan metode yang memberi peluang agar kecerdasan linguistik anak usia dini dapat berkembang secara optimal.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dinar Nur Inten berlatar belakang era globalisasi dan teknologi saat ini semua orang tidak bisa terlepas dari kegiatan yang menggunakan teknologi. Begitu pula dengan anak usia dini. Seringnya anak menggunakan teknologi gadget, smartphone dan minimnya pengawasan serta pendampingan dari orangtua menjadikan kemampuan komunikasi anak tidak berkembang secara optimal. Padahal, keterampilan berkomunikasi memiliki peranan penting dalam kehidupan anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu untuk meningkatkan pengembangan kemampuan komunikasi anak usia dini. Tindakan yang dilakukan adalah penggunaan metode bermain peran yang terdiri atas tiga tema, yaitu: rumah, pasar, dan rumah sakit dalam pembelajaran yang berlangsung selama tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah pembelajaran disampaikan melalui metode bermain peran, baik pada tema rumah, pasar ataupun rumah sakit terlihat adanya peningkatan kemampuan komunikasi anak. Hal ini dapat dilihat pada grafik peningkatan yang terjadi dari prasiklus dan siklus tiga, di mana pada prasiklus rata-rata anak masih berada pada poin satu sedangkan pada siklus tiga rata-rata anak berada pada poin tiga, yaitu sudah mampu berkomunikasi. Anak dapat menyampaikan berbagai hal yang ada dalam pikiran dan imajinasinya melalui keterampilan berkomunikasi yang ia miliki.
5. Penelitian yang dilakukan Saryanti menunjukkan hasil diantaranya adalah sebagai berikut; a) Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat baik dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam hal kreatifitas, kerjasama dalam kelompok, pemecahan masalah maupun pergaulan dalam kehidupan sosialnya; b) Dalam pelaksanaan metode bermain peran ini, guru membagi siswa atas 4 kelompok yang masing-masing kelompok memainkan peranan yang sama, yaitu sebagai tokoh yang

ada dalam skenario cerita; c) Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan siswa dalam melakukan pembelajaran bermain peran dan penilaian hasil tes akhir berupa lembaran soal yang dibagikan; d) Dengan menggunakan metode ini, siswa sudah mulai cenderung untuk aktif dalam pembelajaran. Apalagi dengan menggunakan metode bermain peran ini, nantinya guru akan memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai yang tertinggi; e) Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 6,96 dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 8,57.

6. Penelitian yang telah dilakukan oleh M. Nukha Murtdlo memiliki Tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan metode role playing pada standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat mata pelajaran IPS ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Kudus dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Pengumpulan data menggunakan metode role playing. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada pre-test sebesar 44 dengan ketuntasan klasikal 0%. Siklus I pertemuan pertama sebesar 69 dengan ketuntasan klasikal 34%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan kedua sebesar 79 dengan ketuntasan klasikal 66%. Kemudian memasuki siklus II pertemuan pertama rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80 dengan ketuntasan klasikal 71%. Siklus II pertemuan kedua rata-rata hasil belajar siswa 82 dan ketuntasan klasikal 87%. Melalui penerapan metode role playing terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-H SMP 4 Kudus pada mata pelajaran IPS ekonomi standar kompetensi memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat. Saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini yaitu: guru hendaknya membimbing siswa dalam memerankan peran agar siswa dapat secara mantap dalam bermain peran dan siswa dapat memahami alur dan makna yang terkandung dalam materi yang disampaikan.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Agus S & Slameto memiliki tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPS serta mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi. Subyek penelitian ini berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Data yang didapat akan dianalisis dengan cara memberikan paparan detail kenaikan rata-rata hasil belajar dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa untuk mengetahui selisih peningkatan nilai hasil belajar antar siklus. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini yakni terjadinya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi melalui implementasi model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah. Langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam pembelajaran siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian guru meminta siswa dalam kelompok untuk berdiskusi dan mempelajari naskah bermain peran, setelah itu guru mengajak siswa ke kantin sekolah untuk bermain peran dan berdialog sesuai dengan naskah yang telah diberikan.
  
8. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Anita A. Menunjukkan hasil bahwa Seseorang belajar tidak ditentukan oleh kekuatan-kekuatan yang datang dari dalam dirinya, atau oleh stimulus-stimulus yang datang dari lingkungan, akan tetapi merupakan interaksi timbal balik dari determinan-determinan individu dan determinan-determinan lingkungan Bandura. Belajar merupakan perubahan perilaku seseorang melalui latihan dan pengalaman, motivasi akan memberi hasil yang lebih baik terhadap perbuatan yang dilakukan seseorang. Hasil belajar dapat di ukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan, perubahan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak santun menjadi santun

9. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Basari E.W & Siti Partini Suardiman menunjukkan hasil Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN Tridadi Sleman. Peningkatan karakter difokuskan pada tiga aspek yaitu kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS dengan penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter siswa. Peningkatan kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab dari Siklus I, II, dan III dimana kejujuran pada Siklus I, II, dan III berturut-turut 42,85%, 52,9%, dan 67%. kerja sama Siklus I, II, dan III memperoleh 42,14%, 51,9%, dan 62%. Sedangkan tanggung jawab pada Siklus I, II, dan III secara berurutan 44,6%, 54,1%, dan 64,1%. Peningkatan hasil belajar pada Siklus I, II, dan III berturut-turut 66,5, 72,92 dan 74,85. Jadi penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tridadi Sleman.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Parawita N & Tawil memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh layanan bimbingan belajar melalui role-based play Islam dalam meningkatkan kecerdasan emosional. Penelitian dilakukan terhadap siswa kota PAUD Amanah Magelang. Penelitian ini menggunakan desain eksperimental yaitu desain pretest-posttest satu kelompok. Sampel yang akan diambil sebanyak 7 siswa yang memiliki kecenderungan kecerdasan emosi rendah. Teknik pengambilan sampel secara purposive sampling. Metode pengumpulan data dalam survei pembelajaran mandiri. Analisis data menggunakan statistik non parametrik dengan uji wilcoxon dengan SPSS versi 17.0 for windows. Berdasarkan hasil uji beda skor post test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh Z sebesar -2,807 dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu 0,002. Artinya ada

perbedaan signifikan dalam skor kecerdasan emosional antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan belajar melalui permainan berbasis peran Islam efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa di PAUD Amanah Kota Magelang.

## **B. Pembahasan**

### **Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa**

Dari pengkajian literatur yang dilakukan ditemukan beberapa penggunaan *role playing* yang digunakan Penerapan model *role playing* atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar (Suarsana, 2013: 4). Sejalan dengan pendapat Syaodih (dalam Suarsana, 2013: 4) bahwa karakteristik anak SD yang pertama adalah senang bermain, kedua yakni senang bergerak. Jadi karakteristik anak SD tersebut mengharuskan guru untuk membuat pembelajaran di kelas yang menyenangkan dan siswa bisa belajar sambil bermain. Pengertian metode bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi), dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan (Dhinie, 2008: 7.32). Dengan demikian yang dimaksud dengan metode bermain peran pada pembelajaran anak adalah sebuah cara agar anak-anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada di sekitarnya. Tokoh-tokoh yang diperankan anak, baik berupa orang, binatang, maupun benda-benda yang dikenal oleh anak.

Tujuan dilaksanakannya metode bermain peran pada anak adalah untuk membantu mengembangkan kreativitas, daya khayal, dan keberanian anak untuk menyampaikan gagasan, ide-ide yang ada dalam pikirannya serta membantu anak untuk mampu memecahkan masalah yang dialaminya. Menurut Nurbiana Dhinie (2008: 7.33), menyebutkan lima tujuan metode bermain peran; di antaranya: pertama, mengeksplorasi perasaan-perasaan dan memperoleh wawasan tentang

sikap dan nilai-nilai. Kedua, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah. Ketiga, melatih anak berbicara lancar dan melatih membuat kesimpulan. Keempat, membantu perkembangan intelegensi dan yang kelima menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Jenis kegiatan bermain peran pada anak seperti bermain peran dokter, guru, tukang sayur, ibu, anak, penjual dan pembeli, serta masih banyak yang lainnya yang berkenaan dengan kehidupan di sekitar anak. Melalui kegiatan bermain peran, selain anak belajar berbicara dan mengomunikasikan pemikirannya, anak pun belajar menyimak apa yang disampaikan teman-temannya serta melihat dan memerhatikan berbagai peran yang dimainkan. Langkah-langkah dalam pelaksanaan metode bermain peran adalah sebagai berikut. Pertama, menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan. Kedua, menerangkan teknik bermain peran dengan cara sederhana yang mudah dimengerti dan dipahami anak. Ketiga, memberikan kebebasan pada anak untuk memilih peran yang disukainya. Keempat, menentukan sebagian anak yang akan menjadi penonton dan pendengar. Kelima, menyarankan kalimat pertama yang sebaiknya diucapkan oleh anak. Keenam, menghentikan permainan ketika sedang mencapai puncaknya, dan melakukan diskusi dengan para penonton dan pendengar mengenai masalah yang sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya. Dan langkah yang terakhir setelah kegiatan selesai, guru melakukan evaluasi terhadap peran yang dimainkan anak (Dhinie, 2008: 7.35).

Dalam metode bermain peran, guru berperan sebagai fasilitator, pengarah, dan pengamat permainan. Guru yang mengarahkan dan bertanggung jawab pada kegiatan awal bermain peran anak. Guru pula yang memberikan motivasi, mengajukan pertanyaan, dan memberikan komentar agar anak dapat bebas mengekspresikan gagasan dan pemikirannya, sehingga anak-anak mengetahui bagian mana yang masih membutuhkan eksplorasi lebih dalam. Setelah permainan berlangsung, maka guru dapat menentukan kapan permainan berakhir dan memimpin diskusi bersama anak-anak berhubungan dengan perannya. Menurut Lilis Madyawati dalam bukunya, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*, manfaat dari bermain peran adalah: membangun kepercayaan diri pada anak,

mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kreativitas dan akal, membuka kesempatan untuk memecahkan masalah, membangun kemampuan sosial dan empati, memberi anak pandangan positif (2015: 158- 159). Bermain peran akan membantu pengembangan aspek emosional, sosial, mental, intelektual, moral agama dan fisik anak, karena dalam bermain peran, selain anak di tuntut untuk mampu bertutur secara verbal, anak-anak pun di tuntut untuk mampu mengkomunikasikan gagasannya melalui bahasa tubuhnya.

Dalam kegiatan bermain peran anak menjadi aktor, sutradara, penonton aktor lain, dan pengumpan bagi anak lain, Bahkan terkadang, anak juga menjadi komentator pemain lain melalui kegiatan berbisik-bisik ketika permainan sedang berlangsung. Menurut Beaty (2015:421), kebebasan dan waktu yang di berikan pada anak-anak membuat mereka bebas berpartisipasi dalam mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya. Melalui bermain peran, selain anak belajar memainkan berbagai peran anak pun akan memperoleh banyak kosakata baru yang dapat digunakan untuk membangun komunikasi yang lebih baik dengan teman-temannya. Menurut Nurgiantoro (2015: 43), anak akan belajar cepat karena bahasa yang diperolehnya berada dalam konteks pemakaian yang sesungguhnya.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas menunjukkan hasil bahwa kemampuan berbicara siswa bisa ditingkatkan melalui metode *role playing* karena kelebihan-kelebihan yang ada pada metode tersebut. Metode *role playing* juga menekan siswa yang pasif didalam kelas untuk secara tidak langsung berbicara dalam kelas meskipun terbata-bata karena belum terbiasa. Metode ini juga akan membuat siswa akan bekerjasama dalam bermain peran, melatih siswa untuk mengkoreksi temannya jika melakukan kesalahan dan membuat siswa aktif dalam belajar meskipun harus tetap diawasi oleh guru selaku pembimbing.

