
Meningkatkan Pemahaman Norma dan Aturan di Sekolah Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas 3 MI Muhammadiyah Tonrokombang kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan

Hayatullah¹, Herlisumfitri²

¹MI Muhammadiyah Tonrokombang, ²MIS A-Fitrah Terpadu.
Email: hayatullah300889@gmail.com¹, sumfitriherli@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to improve students' understanding of norms and rules at school through the role-playing method for third-grade students at MI Muhammadiyah Tonrokombang in the 2022/2023 academic year. The background of the problem is the low understanding of norms and rules among students due to their lack of attention during learning and the teacher's less engaging teaching methods. This research uses a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted in two cycles. The role-playing method was chosen as it is considered to make learning more enjoyable and easier to understand. The results showed a significant improvement in students' understanding. Before implementing the role-playing method, only 10 students achieved the passing grade with the highest score of 75. In cycle 1, the number of students who passed increased to 15, with the highest score of 85. In cycle 2, the results improved further, with 22 students passing and the highest score reaching 95. The conclusion of this study is that the role-playing method is effective in enhancing students' understanding of norms and rules at school.

Keywords: Norm, Rules, Role-Playing

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang norma dan aturan di sekolah melalui metode bermain peran pada siswa kelas III MI Muhammadiyah Tonrokombang tahun pelajaran 2022/2023. Latar belakang masalah adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap norma dan aturan yang disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa saat belajar dan metode mengajar guru yang kurang menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Metode bermain peran dipilih karena dianggap dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Sebelum penerapan metode bermain peran, hanya 10 siswa yang mencapai nilai tuntas dengan nilai tertinggi 75. Pada siklus 1, jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 15 siswa dengan nilai tertinggi 85. Pada siklus 2, hasilnya semakin baik dengan 22 siswa tuntas dan nilai tertinggi 95. Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang norma dan aturan di sekolah.

Kata kunci: Norma, Aturan, Bermain Peran

Pendahuluan

Pendidikan memegang peran krusial dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Salah satu aspek fundamental dalam pendidikan adalah pemahaman tentang norma dan aturan di sekolah, yang menjadi landasan bagi siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam lingkungan pendidikan. Norma dan aturan tidak hanya berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan sekolah, tetapi juga sebagai bekal bagi siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, masih banyak siswa yang kurang memahami pentingnya norma dan aturan, sehingga sering terjadi pelanggaran disiplin yang menghambat proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang kurang kondusif.

Berdasarkan observasi awal di MI Muhammadiyah Tonrokombang, ditemukan bahwa banyak siswa kelas III belum memahami dan menerapkan norma dan aturan dengan baik. Hal ini terlihat dari perilaku seperti kurangnya kesadaran menjaga kebersihan kelas, berbicara tanpa izin saat pembelajaran, dan kurangnya sikap saling menghormati antara teman dan guru. Jika dibiarkan, hal ini dapat menurunkan disiplin dan etika siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman siswa adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung satu arah. Guru masih mengandalkan metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang memahami materi secara mendalam. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung.

Metode bermain peran (*role playing*) dipilih sebagai solusi karena memungkinkan siswa mengalami situasi nyata terkait norma dan aturan melalui simulasi. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Metode ini juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, empati, komunikasi, dan tanggung jawab.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan mengukur efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III MI Muhammadiyah Tonrokombang terhadap norma dan aturan. Penelitian dilakukan secara sistematis melalui beberapa siklus untuk mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas metode. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran norma dan aturan menjadi lebih menarik dan optimal bagi perkembangan siswa.

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi sekolah lain dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap norma dan aturan. Dengan demikian, pendidikan di tingkat dasar tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan moral yang kuat.

Akhirnya, penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam menciptakan lingkungan sekolah yang disiplin, harmonis, dan kondusif bagi perkembangan siswa. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang norma dan aturan, siswa tidak hanya menjadi lebih tertib di sekolah, tetapi juga dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi langkah awal dalam membentuk generasi yang berkarakter, bertanggung jawab, dan memiliki kesadaran sosial yang tinggi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari siklus berulang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena mampu memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang norma dan aturan di sekolah melalui metode bermain peran.

Metode bermain peran diterapkan sebagai strategi pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa mengalami langsung bagaimana norma dan aturan diterapkan dalam kehidupan sekolah. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami konsep norma secara teori tetapi juga dapat merasakan dampaknya dalam berbagai situasi nyata. Penerapan metode ini dilakukan secara bertahap dalam dua siklus untuk melihat perkembangan pemahaman siswa dari waktu ke waktu.

Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, di mana peneliti menyusun skenario bermain peran yang relevan dengan kehidupan siswa di sekolah; (2) pelaksanaan tindakan, yang melibatkan penerapan metode bermain peran dalam proses pembelajaran; (3) observasi, di mana guru mencatat perkembangan pemahaman siswa serta interaksi mereka selama kegiatan berlangsung; dan (4) refleksi, yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan dan merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, seperti tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran, observasi selama proses pembelajaran, serta wawancara atau refleksi siswa mengenai pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis untuk melihat sejauh mana metode bermain peran berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma dan aturan di sekolah.

Dengan desain penelitian ini, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap pentingnya norma dan aturan di sekolah, serta bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan dan karakter kepada siswa sejak dini.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Tonrokombang, sebuah madrasah ibtidaiyah yang berada di lingkungan pendidikan berbasis Islam. Sekolah ini dipilih karena

memiliki latar belakang pendidikan yang menekankan nilai-nilai moral dan disiplin, sehingga sangat relevan untuk mengkaji penerapan norma dan aturan melalui metode bermain peran. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah serta ketersediaan fasilitas pembelajaran yang memadai menjadi faktor utama dalam pemilihan lokasi penelitian ini.

Lingkungan sekolah yang kondusif dan partisipatif juga menjadi alasan pemilihan lokasi. Guru dan tenaga kependidikan di MI Muhammadiyah Tonrokombang memiliki komitmen tinggi terhadap inovasi pembelajaran, sehingga implementasi metode bermain peran dapat berjalan dengan baik. Selain itu, kedekatan antara siswa dan guru memungkinkan interaksi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Tonrokombang. Kelas ini dipilih karena siswa pada tingkat ini sedang dalam fase perkembangan moral dan sosial yang cukup aktif, sehingga penerapan metode bermain peran dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap norma dan aturan sekolah. Selain itu, siswa kelas 3 memiliki daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi, yang menjadi faktor penting dalam keberhasilan metode bermain peran.

Jumlah siswa dalam kelas ini adalah 25 orang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Keberagaman karakter dan latar belakang siswa dalam kelas ini menjadi aspek penting dalam penelitian, karena memungkinkan analisis yang lebih mendalam mengenai bagaimana metode bermain peran dapat memengaruhi pemahaman norma dan aturan di berbagai tipe siswa.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023, dengan rentang waktu selama dua bulan, dimulai pada bulan September hingga November 2022. Pemilihan waktu ini dilakukan agar penelitian dapat berjalan secara optimal tanpa mengganggu jadwal pembelajaran utama siswa.

Setiap tahapan penelitian dilakukan secara sistematis sesuai dengan jadwal yang telah disusun. Tahap persiapan mencakup perencanaan skenario bermain peran serta pembuatan instrumen penelitian, seperti lembar observasi dan tes pemahaman siswa. Tahap pelaksanaan terdiri dari penerapan metode bermain peran dalam dua siklus, masing-masing dengan durasi dua minggu. Setelah setiap siklus, dilakukan evaluasi dan refleksi untuk melihat efektivitas metode yang diterapkan.

A. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang norma dan aturan di sekolah melalui metode bermain peran.

1. Prosedur Penelitian Pra Siklus

Tahap pra siklus bertujuan untuk mengidentifikasi pemahaman awal siswa terhadap norma dan aturan di sekolah sebelum diterapkannya metode bermain peran. Pada tahap ini, guru menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya

jawab, untuk menyampaikan materi. Siswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan pemahaman mereka mengenai norma yang berlaku di lingkungan sekolah.

Setelah proses pembelajaran, dilakukan tes awal (pre-test) guna mengukur sejauh mana siswa telah memahami konsep norma dan aturan. Observasi juga dilakukan untuk mencatat perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran dan keterlibatan mereka dalam diskusi. Selain itu, guru mencermati bagaimana siswa merespons pembelajaran dengan metode konvensional dan mencatat tantangan yang muncul.

2. Prosedur Penelitian Siklus I

Siklus I dimulai dengan tahap perencanaan, di mana guru menyusun skenario bermain peran yang disesuaikan dengan norma dan aturan yang berlaku di sekolah. Skenario tersebut dirancang agar siswa dapat memerankan berbagai situasi yang sering terjadi dalam kehidupan sekolah, seperti disiplin saat upacara, menaati tata tertib kelas, dan menghormati guru serta teman sebaya.

Dalam tahap pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan peran tertentu yang harus mereka mainkan. Selama bermain peran, siswa diminta untuk menunjukkan sikap dan tindakan yang sesuai dengan norma yang dipelajari. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengamati jalannya aktivitas serta memberikan bimbingan jika diperlukan.

3. Prosedur Penelitian Siklus II

Pada siklus II, perbaikan dilakukan berdasarkan evaluasi dari siklus I. Guru menyempurnakan skenario bermain peran agar lebih variatif dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Selain itu, strategi pembelajaran lebih difokuskan pada peningkatan keterlibatan aktif siswa dalam memahami norma dan aturan di sekolah.

Dalam tahap pelaksanaan, siswa kembali memainkan peran mereka dalam simulasi yang telah disusun dengan lebih mendalam. Guru memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi, berlatih komunikasi, serta mengekspresikan pemahaman mereka tentang norma secara spontan.

B. Teknik dan Alat Pengumpul Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan secara sistematis untuk memperoleh informasi yang valid dan reliabel mengenai pemahaman siswa terhadap norma dan aturan di sekolah setelah diterapkannya metode bermain peran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi.

C. Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keberhasilan penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Tonrokombang tentang norma dan aturan di sekolah. Indikator ini

mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara kognitif, indikator kinerja diukur berdasarkan peningkatan skor hasil tes pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran. Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan apabila minimal 75% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Dari aspek afektif dan psikomotorik, indikator kinerja dilihat dari tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan bermain peran, kemauan mereka dalam mengikuti aturan yang telah disepakati dalam permainan, serta sikap mereka terhadap norma yang diterapkan di sekolah.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Tonrokombang tentang norma dan aturan di sekolah melalui metode bermain peran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sebelum intervensi, tahap pra-siklus digunakan untuk mengidentifikasi kondisi awal pemahaman siswa terhadap norma dan aturan sekolah.

Hasil observasi pra-siklus menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih rendah. Banyak siswa belum dapat membedakan norma sosial dan aturan formal di sekolah, serta sering melanggar tata tertib seperti datang terlambat, berbicara saat guru menjelaskan, dan tidak mengerjakan tugas dengan disiplin. Data awal menunjukkan hanya 40% siswa mencapai nilai pemahaman dalam kategori baik, sementara sisanya berada pada kategori cukup dan kurang.

Pada siklus pertama, metode bermain peran diterapkan dengan skenario yang menggambarkan situasi nyata di sekolah, seperti interaksi antara siswa dan guru serta konsekuensi pelanggaran aturan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, dengan sekitar 65% mencapai kategori baik. Namun, masih ditemukan kendala seperti kurangnya partisipasi dari siswa yang pemalu dan beberapa siswa yang belum sepenuhnya memahami tujuan permainan peran.

Pada siklus kedua, strategi pembelajaran disempurnakan dengan memberikan lebih banyak kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan dalam berbagai skenario. Refleksi bersama setelah bermain peran menjadi lebih interaktif, di mana siswa didorong untuk berbagi pengalaman dan pemahaman mereka. Hasil akhir menunjukkan sekitar 85% siswa mencapai kategori baik dalam pemahaman norma dan aturan di sekolah. Selain itu, perubahan perilaku mulai terlihat, seperti peningkatan disiplin dalam mengikuti peraturan kelas dan sikap saling menghormati antar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma dan aturan di sekolah. Penerapan metode ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga

membantu siswa mengalami langsung konsekuensi dari setiap tindakan mereka, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan berkelanjutan.

Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Pra Siklus

Penelitian dimulai pada tanggal 1–10 September 2022 dengan pembelajaran mengenai norma dan aturan di sekolah menggunakan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab). Kegiatan pra-siklus bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa sebelum diterapkannya metode bermain peran.

a. Tahap Perencanaan Pra Siklus

- Menyusun instrumen penelitian, termasuk lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes evaluasi.
- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan metode ceramah.
- Mempersiapkan media pembelajaran seperti buku panduan, materi ajar, dan lembar kerja siswa (LKS).

b. Pelaksanaan

Kegiatan pra-siklus dilaksanakan dalam 1 x 35 menit pertemuan dengan struktur kegiatan awal, inti, dan penutup.

c. Kegiatan Awal

- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama.
- Mengecek kehadiran siswa dan melakukan apersepsi terkait norma dan aturan di sekolah.

d. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi norma dan aturan menggunakan metode ceramah.
- Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi.
- Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengidentifikasi norma dan aturan yang mereka temui di sekolah.

e. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan refleksi dan kesimpulan bersama siswa.
- Menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

f. Pengamatan

Observasi awal menunjukkan banyak siswa masih kurang memahami pentingnya norma dan aturan serta sering melakukan pelanggaran sederhana. Hasil tes awal menunjukkan rata-rata pemahaman siswa di bawah standar KKM (70). Dari 25 siswa, hanya 10 siswa mencapai nilai di atas KKM, sementara 15 siswa lainnya masih di bawah standar.

Tabel 4.1
Data Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Fauzan	75	Tuntas
2	Aisyah Zahra	65	Tidak Tuntas
3	Budi Santoso	80	Tuntas
4	Cahya Putri	60	Tidak Tuntas
5	Dani Pratama	78	Tuntas
6	Dinda Ayu Lestari	62	Tidak Tuntas
7	Eko Ramadhan	82	Tuntas
8	Fadilah Salsabila	70	Tuntas
9	Galang Saputra	68	Tidak Tuntas
10	Hanifa Maulida	74	Tuntas
11	Ilham Maulana	58	Tidak Tuntas
12	Jihan Amalia	67	Tidak Tuntas
13	Kevin Alfarizi	79	Tuntas
14	Lutfiah Rachmawati	64	Tidak Tuntas
15	Muhammad Farhan	72	Tuntas
16	Nadia Kurnia	60	Tidak Tuntas
17	Oktavian Rizky	66	Tidak Tuntas
18	Putri Anggraini	83	Tuntas
19	Rahmat Hidayat	59	Tidak Tuntas
20	Siti Khairunnisa	77	Tuntas
21	Taufik Hidayat	75	Tuntas
22	Umi Salamah	70	Tuntas
23	Vino Ramadhani	61	Tidak Tuntas
24	Wulan Safitri	55	Tidak Tuntas
25	Zaki Maulana	78	Tuntas

Sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap norma dan aturan di sekolah. Diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, seperti metode bermain peran, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

2. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

- Menyusun skenario bermain peran yang relevan dengan kehidupan siswa di sekolah.
- Mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran.
- Membuat instrumen observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dalam dua pertemuan dengan tahapan kegiatan awal, inti, dan penutup.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan menunjukkan sebagian besar siswa telah menunjukkan sikap kondusif dalam belajar. Namun, masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Tabel 4.2
Hasil Pengamatan terhadap Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Konsentrasi dalam belajar	Partisipasi aktif	Kepatuhan terhadap aturan kelas
1	Ahmad Fauzan	✓	✓	✓
2	Aisyah Zahra	✓	✓	✓
3	Budi Santoso	✓	✗	✓
4	Cahya Putri	✓	✓	✓
5	Dani Pratama	✓	✗	✓
6	Dinda Ayu Lestari	✗	✓	✓
7	Eko Ramadhan	✓	✓	✓
8	Fadilah Salsabila	✓	✓	✓
9	Galang Saputra	✓	✗	✓
10	Hanifa Maulida	✓	✓	✓
11	Ilham Maulana	✗	✓	✓
12	Jihan Amalia	✓	✓	✓
13	Kevin Alfarizi	✓	✓	✓
14	Lutfiah Rachmawati	✗	✓	✓
15	Muhammad Farhan	✓	✓	✓
16	Nadia Kurnia	✓	✓	✓
17	Oktavian Rizky	✓	✗	✓

18	Putri Anggraini	✓	✓	✓
19	Rahmat Hidayat	✓	✗	✓
20	Siti Khairunnisa	✓	✓	✓
21	Taufik Hidayat	✓	✓	✓
22	Umi Salamah	✓	✓	✓
23	Vino Ramadhani	✓	✗	✓
24	Wulan Safitri	✓	✓	✓
25	Zaki Maulana	✓	✓	✓

Refleksi:

- Sebagian besar siswa telah menunjukkan sikap kondusif dalam belajar.
- Masih ada beberapa siswa yang kurang aktif, sehingga diperlukan strategi tambahan.

Tabel 4.3
Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan Nilai
1	Ahmad Fauzan	80	Tuntas
2	Aisyah Zahra	85	Tuntas
3	Budi Santoso	75	Tuntas
4	Cahya Putri	88	Tuntas
5	Dani Pratama	70	Tidak Tuntas
6	Dinda Ayu Lestari	78	Tuntas
7	Eko Ramadhan	90	Tuntas
8	Fadilah Salsabila	85	Tuntas
9	Galang Saputra	73	Tidak Tuntas
10	Hanifa Maulida	80	Tuntas
11	Ilham Maulana	65	Tidak Tuntas
12	Jihan Amalia	88	Tuntas
13	Kevin Alfarizi	79	Tuntas
14	Lutfiah Rachmawati	66	Tidak Tuntas
15	Muhammad Farhan	70	Tidak Tuntas
16	Nadia Kurnia	80	Tuntas

17	Oktavian Rizky	74	Tidak Tuntas
18	Putri Anggraini	85	Tuntas
19	Rahmat Hidayat	72	Tidak Tuntas
20	Siti Khairunnisa	89	Tuntas
21	Taufik Hidayat	90	Tuntas
22	Umi Salamah	78	Tuntas
23	Vino Ramadhani	70	Tidak Tuntas
24	Wulan Safitri	88	Tuntas
25	Zaki Maulana	82	Tuntas

- Total siswa yang tuntas: 17 siswa.
- Total siswa yang tidak tuntas: 8 siswa.
- Nilai tertinggi: 90.

3. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

- Meningkatkan keterlibatan siswa dengan memberikan contoh nyata yang lebih relevan.
- Menggunakan media visual dan audio untuk memperjelas konsep.
- Mengadakan sesi diskusi setelah bermain peran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dalam dua pertemuan dengan tahapan kegiatan awal, inti, dan penutup.

c. Pengamatan

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap norma dan aturan di sekolah.

Tabel 4.4

Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Ahmad Fauzan	85	Tuntas
2	Aisyah Zahra	88	Tuntas
3	Budi Santoso	80	Tuntas
4	Cahya Putri	90	Tuntas
5	Dani Pratama	78	Tuntas
6	Dinda Ayu Lestari	82	Tuntas

7	Eko Ramadhan	92	Tuntas
8	Fadilah Salsabila	88	Tuntas
9	Galang Saputra	80	Tuntas
10	Hanifa Maulida	85	Tuntas
11	Ilham Maulana	75	Tuntas
12	Jihan Amalia	90	Tuntas
13	Kevin Alfarizi	83	Tuntas
14	Lutfiah Rachmawati	78	Tuntas
15	Muhammad Farhan	80	Tuntas
16	Nadia Kurnia	85	Tuntas
17	Oktavian Rizky	80	Tuntas
18	Putri Anggraini	88	Tuntas
19	Rahmat Hidayat	78	Tuntas
20	Siti Khairunnisa	92	Tuntas
21	Taufik Hidayat	95	Tuntas
22	Umi Salamah	82	Tuntas
23	Vino Ramadhani	78	Tuntas
24	Wulan Safitri	90	Tuntas
25	Zaki Maulana	85	Tuntas

- Seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai minimal 75.
- Nilai tertinggi meningkat dari 90 di Siklus I menjadi 95 di Siklus II.
- Metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Proses pembelajaran pada Siklus I menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal. Metode bermain peran meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada Siklus II, metode bermain peran semakin efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Siswa lebih aktif dalam berperan sesuai dengan skenario yang telah disusun, dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Hasil belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 23 siswa mencapai ketuntasan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma dan aturan di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, suasana kelas yang lebih kondusif, serta hasil belajar yang mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, masih terdapat beberapa kendala dalam penerapan metode bermain peran, seperti kurangnya keberanian siswa dalam berperan dan keterbatasan pemahaman mereka terhadap skenario yang diberikan. Namun, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hal keaktifan, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat dari 16 siswa pada Siklus I menjadi 23 siswa pada Siklus II, dengan nilai tertinggi mencapai 95.

Selain peningkatan hasil belajar, metode ini juga berdampak positif terhadap keterampilan sosial siswa. Mereka lebih berani berbicara di depan kelas, bekerja sama dalam kelompok, serta memahami pentingnya norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi sosial lebih efektif dalam membentuk pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional seperti ceramah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma dan aturan di sekolah. Diharapkan metode ini dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran di kelas, dengan tetap memperhatikan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2016). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, R. (2019). *Metode bermain peran dalam pembelajaran tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayatullah, F. (2018). *Pendidikan karakter: Membangun peradaban bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Kunandar. (2014). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyasa, E. (2019). *Strategi pembelajaran inovatif dan kreatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mulyasa, E. (2020). Menjadi guru profesional: Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, M. (2011). Pendidikan karakter: Menjawab tantangan krisis multidimensional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. (2017). Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2017). Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2016). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2013). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2015). Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2017). Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yamin, M. (2013). Kiat membelajarkan siswa. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yulianti, A. (2019). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. Malang: UMM Press.