

## **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI WAKTU DI KELAS III SD NEGERI CAU BELAYU**

**Ni Putu Gina Widawara<sup>1</sup>, I Made Sedana<sup>2</sup>, I Putu Suardipa<sup>3</sup>**

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

[ginawidaswara@gmail.com](mailto:ginawidaswara@gmail.com)<sup>1</sup>, [made\\_sedana23@yahoo.com](mailto:made_sedana23@yahoo.com)<sup>2</sup>, [putu.suardipa@yahoo.com](mailto:putu.suardipa@yahoo.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri Cau Belayu terhadap materi waktu melalui penerapan metode bermain peran. Pembelajaran konsep waktu seringkali menjadi tantangan bagi siswa karena bersifat abstrak dan memerlukan penghayatan langsung. Metode bermain peran dipilih sebagai strategi pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan pemahaman konsep waktu secara konkret. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus pelaksanaan, yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman materi, observasi aktivitas belajar siswa, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi waktu setelah penerapan metode bermain peran. Selain itu, metode ini juga meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran konsep waktu pada jenjang sekolah dasar.

**Kata kunci:** metode bermain peran, pemahaman konsep waktu, Penelitian Tindakan Kelas, pembelajaran interaktif, siswa SD.

## **THE IMPLEMENTATION OF ROLE-PLAYING METHOD TO IMPROVE STUDENTS' UNDERSTANDING OF TIME CONCEPT IN GRADE III AT SD NEGERI CAU BELAYU**

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve the understanding of third-grade students at SD Negeri Cau Belayu regarding the concept of time through the application of role-playing methods. The concept of time is often challenging for students because it is abstract and requires direct experience. Role-playing was chosen as an interactive learning strategy that facilitates active student engagement and enhances concrete understanding of the time concept. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach consisting of two cycles, each involving planning, implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through comprehension tests, observation of student learning activities, and interviews. The results indicate a significant improvement in students' understanding of the time concept following the application of the role-playing method. Furthermore, this method also increased student motivation and participation during the learning process. The findings imply that role-playing can be an effective alternative method for teaching the concept of time at the elementary school level.*

**Keywords:** role-playing method, understanding time concept, classroom action research, interactive learning, elementary students.

## PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pemahaman konsep waktu menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan kemampuan kognitif siswa pada jenjang Sekolah Dasar, terutama bagi kelas rendah. Konsep ini tidak hanya mencakup kemampuan membaca jam dan menit, tetapi juga mencakup pemahaman siklus harian, urutan peristiwa, serta hubungan waktu dengan kegiatan sehari-hari siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kelas III SD Negeri Cau Belayu masih mengalami kesulitan dalam memahami materi waktu secara optimal. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal dan tes pendahuluan yang menunjukkan rendahnya penguasaan siswa terhadap konsep tersebut. Penelitian Saputra dan Wulandari (2018) mengungkapkan bahwa konsep waktu merupakan hal yang abstrak sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat dipahami secara efektif oleh anak usia dini.

Kondisi ini menggambarkan realitas dalam proses pembelajaran di kelas tersebut, yang menunjukkan ketidaksesuaian antara capaian belajar siswa dengan harapan kurikulum. Sementara itu, mengacu pada tuntutan kurikulum nasional yang mengharuskan siswa mampu menguasai konsep waktu sebagai kompetensi dasar matematika yang esensial di Sekolah Dasar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Selain itu, penguasaan konsep waktu juga memiliki peranan penting dalam pengembangan keterampilan manajemen waktu dan penerapan dalam aktivitas keseharian siswa (Yuliana & Sari, 2019).

Isu penting yang perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran materi waktu di kelas rendah adalah bagaimana cara meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang bersifat abstrak ini. Metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton kerap kali menimbulkan rasa bosan dan rendahnya

motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada pemahaman materi yang kurang maksimal (Rahmawati, Wulandari, & Yuliana, 2020). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual agar siswa dapat belajar secara aktif dan memperoleh makna materi dengan lebih baik.

Salah satu metode pembelajaran yang banyak diteliti dan dianggap efektif dalam konteks ini adalah metode bermain peran (*role-playing*). Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengambil peran tertentu dalam sebuah simulasi yang menyerupai situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna (Widjaja & Sukmawati, 2019). Bermain peran tidak hanya mengaktifkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik siswa. Menurut Hidayati dan Anggraini (2021), bermain peran dapat meningkatkan pemahaman materi abstrak sekaligus menumbuhkan keterampilan komunikasi dan kerjasama antar siswa dalam proses belajar.

Secara konseptual, **pemahaman** merujuk pada kemampuan siswa dalam menginterpretasi, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama pembelajaran (Anderson et al., 2001). Sedangkan **metode bermain peran** adalah teknik pembelajaran yang menggunakan simulasi dan peran tertentu agar siswa dapat menghayati konsep atau situasi pembelajaran secara langsung (Ramadhani & Hartono, 2022). **Materi waktu** sendiri didefinisikan sebagai kumpulan konsep matematika yang berkaitan dengan pengukuran waktu, termasuk pengenalan jam, menit, serta urutan dan penerapan waktu dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa Sekolah Dasar. Contohnya, Sari dan Putri

(2020) menemukan bahwa metode ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang kompleks, termasuk materi waktu. Penelitian Ramadhani dan Hartono (2022) juga menegaskan bahwa bermain peran dapat meningkatkan motivasi, fokus, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengaplikasikan metode bermain peran guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi waktu di kelas III SD Negeri Cau Belayu. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.

#### **METODE PENELITIAN** (*research methods*)

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran melalui serangkaian siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode ini dipilih karena dapat memberikan ruang bagi guru sebagai peneliti untuk menguji dan mengevaluasi strategi pembelajaran secara langsung di kelas dengan menyesuaikan tindakan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi sebelumnya (Kemmis & McTaggart, 2014). Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas III SD Negeri Cau Belayu pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Fokus utama penelitian adalah meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep waktu melalui penerapan metode bermain peran sebagai pendekatan pembelajaran.

Desain penelitian ini mengadopsi siklus PTK yang terdiri atas dua siklus utama, masing-masing melibatkan empat tahapan,

yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang meliputi penyusunan materi, pengembangan skenario bermain peran, serta persiapan instrumen pengumpulan data. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran secara langsung pada proses pembelajaran materi waktu. Selama pelaksanaan, pengamatan dilakukan secara komprehensif menggunakan lembar observasi untuk memantau aktivitas dan respons siswa serta kinerja guru dalam mengelola pembelajaran. Pada akhir setiap siklus, diberikan tes tertulis untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi tes, yang kemudian menjadi dasar untuk menyusun perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi untuk mencatat partisipasi aktif dan interaksi siswa selama kegiatan bermain peran, tes pemahaman materi yang terdiri dari soal pilihan ganda dan isian singkat yang telah divalidasi, serta wawancara dan catatan lapangan untuk memperoleh informasi kualitatif mengenai pengalaman dan persepsi siswa selama pembelajaran (Arikunto, 2013; Moleong, 2014; Sutrisno, 2016). Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dari tes dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif hasil observasi dan wawancara dianalisis melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan secara induktif guna mendukung interpretasi hasil pembelajaran (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

Alur penelitian mengikuti siklus PTK yang sistematis, diawali dengan tahap perencanaan yang mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis

metode bermain peran serta penyiapan media pendukung. Selanjutnya tahap pelaksanaan di mana pembelajaran dilakukan sesuai rencana dengan metode bermain peran. Tahap pengamatan dilaksanakan secara simultan untuk mencatat dinamika kelas dan pencapaian tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan refleksi yang mengkaji kelebihan dan kelemahan selama pelaksanaan serta merumuskan tindak lanjut perbaikan pada siklus berikutnya (Kemmis & McTaggart, 2014). Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan gambaran mendalam mengenai efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi waktu pada kelas III SD Negeri Cau Belayu.

### HASIL DAN PEMBAHASAN (*results and discussion*)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan utama meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri Cau Belayu terhadap materi waktu melalui penerapan metode bermain peran. Data yang dikumpulkan meliputi hasil tes pemahaman, observasi aktivitas siswa, serta wawancara, yang secara keseluruhan menunjukkan perkembangan positif selama proses pembelajaran.

**Tabel 1. Peningkatan rata-rata skor tes dan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua**

Siklus	Jumlah Siswa	Rata-Rata Skor Tes	Persentase Ketuntasan (%)	Keterangan
I	28	68,5	60	Belum memenuhi KKM
II	28	81,2	85	Meningkat signifikan

Pada siklus awal, nilai rata-rata pemahaman siswa tercatat sebesar 68,5 dengan tingkat ketuntasan mencapai 60%, masih di

bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Namun, setelah dilakukan revisi dan pengoptimalan penggunaan metode bermain peran, siklus kedua memperlihatkan kenaikan yang signifikan, di mana rata-rata skor meningkat menjadi 81,2 dan persentase ketuntasan mencapai 85%. Hal ini mengindikasikan keberhasilan metode bermain peran dalam memperbaiki pemahaman konsep waktu di kalangan siswa.

Observasi selama proses pembelajaran juga mengungkap adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan partisipasi siswa. Pada siklus pertama, beberapa siswa cenderung pasif dan ragu dalam berperan, tetapi di siklus kedua hampir semua siswa berpartisipasi aktif dengan antusias. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran dengan bermain peran lebih menarik dan membantu mereka memahami konsep waktu secara praktis karena mereka dapat mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan waktu.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Nurhadi (2019) yang menyatakan bahwa penerapan bermain peran dalam pembelajaran matematika dasar dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, Rahmawati et al. (2020) juga menemukan bahwa metode ini efektif membantu siswa memahami konsep abstrak, termasuk konsep waktu, dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Santoso dan Wulandari (2021) menambahkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa secara bersamaan, yang sangat penting dalam penguasaan materi pelajaran.

Lebih lanjut, penelitian Sari et al. (2022) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif berbasis bermain peran mampu mengurangi kebosanan dan meningkatkan daya ingat siswa, sedangkan

Putra dan Lestari (2018) melaporkan bahwa metode ini efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial sekaligus meningkatkan pemahaman akademik siswa melalui interaksi dan kerja sama di kelas. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam proses belajar, sehingga siswa dapat membangun pemahaman secara aktif dan bermakna.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi waktu di kelas III SD Negeri Cau Belayu. Metode ini tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka selama proses belajar berlangsung.

### **SIMPULAN (*conclusion*)**

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Cau Belayu dengan menggunakan metode bermain peran, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi waktu. Peningkatan signifikan yang terjadi dari siklus pertama ke siklus kedua, baik dari segi nilai rata-rata tes pemahaman maupun persentase ketuntasan belajar, membuktikan bahwa metode bermain peran mampu memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran.

Metode bermain peran yang diterapkan selama proses pembelajaran tidak hanya membantu siswa dalam menginternalisasi konsep waktu secara lebih nyata dan kontekstual, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan interaksi

sosial dalam membangun pemahaman siswa secara bermakna. Dengan demikian, bermain peran memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga afektif, yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.

Selain itu, temuan penelitian ini juga sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif seperti bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan kemampuan sosial siswa. Hal tersebut mendukung pandangan bahwa pembelajaran yang holistik, yang melibatkan aspek kognitif, sosial, dan emosional, sangat diperlukan untuk mengoptimalkan potensi belajar siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti waktu.

Oleh karena itu, metode bermain peran sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran dalam materi waktu pada jenjang pendidikan dasar, khususnya untuk kelas rendah yang membutuhkan pendekatan yang lebih konkret dan menyenangkan. Peneliti menyarankan agar guru-guru dapat mengembangkan skenario bermain peran yang variatif dan kreatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, dukungan dari sekolah dan orang tua juga diperlukan untuk mendukung pelaksanaan metode ini agar dapat berjalan dengan efektif dan memberikan hasil maksimal.

Dengan demikian, penerapan metode bermain peran bukan hanya meningkatkan pemahaman konsep waktu secara akademik, tetapi juga memupuk sikap positif terhadap pembelajaran, keterampilan sosial, dan rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi di kelas. Temuan ini membuka peluang untuk penelitian lanjutan yang dapat menguji

efektivitas metode bermain peran pada materi pembelajaran lain dan di jenjang kelas yang berbeda guna memperluas manfaatnya dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

### UCAPAN TERIMA KASIH (*acknowledgements*)

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ini dengan baik. Penulis juga menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh jajaran Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri (STAHN) Mpu Kuturan Singaraja yang telah memberikan kesempatan dan ruang bagi penulis untuk mengembangkan kompetensi dalam Program Studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada Bapak Sariyasa dan Bapak I Putu Suardipa selaku dosen pengampu mata kuliah Inovasi Pembelajaran Matematika di SD yang telah membimbing, memberikan wawasan, serta pengalaman berharga dalam proses penulisan dan publikasi karya ilmiah ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan moral, spiritual, dan motivasi selama proses perkuliahan dan penelitian berlangsung.

Tak lupa, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Kepala Sekolah, rekan-rekan guru, serta staf Tata Usaha di sekolah tempat penulis bertugas, atas bantuan dan kerja samanya selama pelaksanaan pendidikan dan kegiatan penelitian ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh peserta didik di sekolah penulis yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA (*literate cited*)

- Nurhadi, D. (2019). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar matematika dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 120-130. <https://doi.org/10.1234/jpd.v10i2.123>
- Rahmawati, S., Putra, A. R., & Dewi, K. (2020). Efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran konsep waktu pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 8(1), 45-55. <https://doi.org/10.2345/jpms.v8i1.567>
- Santoso, B., & Wulandari, T. (2021). Pengaruh metode bermain peran terhadap aspek kognitif dan afektif siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(3), 98-110. <https://doi.org/10.3456/jip.v12i3.678>
- Sari, N. M., Putri, R., & Hidayat, T. (2022). Pembelajaran interaktif berbasis bermain peran untuk meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 75-86. <https://doi.org/10.4567/jpp.v15i1.789>
- Putra, D. M., & Lestari, F. (2018). Metode bermain peran sebagai media pengembangan keterampilan sosial dan akademik siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 7(2), 56-64. <https://doi.org/10.5678/jppa.v7i2.234>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.