



PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD GMIM VII TOMOHON

Edward Pusungulaa, Roos M. S. Tuerah & Steven Mandey

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Manado, E-mail: Roos.tuerah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah penggunaan metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon; (2) mendiskripsikan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model Kemmis dan Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data analisis observasi. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data hasil observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS. Persentase ketutasan pada pratindakan Siklus I sebesar 6,56 %, dan siklus II sebesar 85,66 %. Secara proses, menunjukkan bahwa kualitas proses pembelajaran menjadi meningkat, terlihat dari siswa yang lebih aktif, komunikatif serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam penerapan metode *Role playing*, guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) Naskah drama diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan; (2) Siswa yang mengobservasi diberi kesibukan dengan mengerjakan LKS; (3) langkah-langkah metode *Role Playing* dilaksanakan secara keseluruhan dalam satu pertemuan; (4) menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali.

Kata kunci : Hasil belajar IPS, metode *role playing*

PENDAHULUAN

Tujuan utama Social Studies (IPS) adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Berdasarkan tujuan IPS yang dikemukakan di atas, maka setelah mempelajari IPS diharapkan siswa dapat mengembangkan potensinya dengan menyesuaikan diri serta bermasyarakat supaya mendapatkan pengalaman-pengalaman langsung yang berguna, baik di masyarakat maupun negara. Hal tersebut dilakukan agar terbentuk sikap mental positif pada diri siswa yaitu mempunyai keterampilan-keterampilan dalam mengatasi setiap permasalahan (Hidayati, 2002: 22).

Berdasarkan pengalaman di SD GMIM VII Tomohon tempat penulis bekerja di temukan masalah, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon masih rendah. Selain itu, pembelajaran IPS di kelas V SD GMIM VII Tomohon diutamakan pada penguasaan konsep. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Penggunaan metode tersebut dilakukan secara berulang sehingga terkesan monoton di kelas. Hal tersebut mengakibatkan suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru. Guru juga belum pernah menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat melatih siswa

dalam mengilustrasikan bagaimana bermain peran serta mengembangkan kemampuan sosial, sikap dan nilai. Dengan digunakannya metode *Role Playing* ini dalam pembelajaran IPS maka peran anak dalam pembelajaran lebih banyak sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS. Dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS maka diharapkan hasil belajar siswa pun menjadi meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon”

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon”; (2) “Bagaimana meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon?”

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui apakah metode *Role Playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon; (2) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Somantri (Iim Wasliman dan M. Numan Somantri,

2005: 35) bahwa IPS merupakan suatu *synthetic discipline* antara sejarah, ekonomi, geografi, dan kewarganegaraan disertai pemasukan unsur pendidikan, pembangunan, dan masalah sosial dalam hidup bermasyarakat. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kosasih (Etin Solihatin dan Raharjo, 2008: 14-15) yang menyatakan bahwa IPS membahas mengenai hubungan antara manusia dengan lingkungannya sehingga menjadikan peserta didik mengerti serta memahami lingkungan masyarakatnya.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan hasil perpaduan sejumlah mata pelajaran tertentu yang terpadu serta mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan kehidupan manusia dan lingkungan sosialnya secara umum yang untuk mencapai tujuan. Jadi, pelajaran IPS tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotakan disiplin ilmu yang ada. IPS tidak menekankan pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tujuan yang luas terhadap masyarakat serta mengembangkan kehidupan manusia agar dapat lebih baik dan mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi

Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi

Nana Sudjana (Kunandar, 2011 : 276) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang di susun terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”. Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2004: 102-103) hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan- kecakapan potensial atau kapasitas yang di miliki seseorang yang dapat di perlihatkan dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar IPS baik berupa pengetahuan maupun kecakapan yang diukur menggunakan alat pengukuran berupa tes dan lembar observasi. Hasil belajar IPS ada tiga macam yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif.

Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran dalam IPS, menurut pendapat Hamzah B. Uno (2010: 26) bermain peran (Role Playing) sebagai suatu teknik atau cara yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Sedangkan menurut H. D. Sudjana (2005: 134) tujuan penggunaan Role Playing adalah untuk mengenalkan siswa mengenai peran-peran yang ada didalam dunia nyata. Melalui metode ini, diharapkan siswa dapat

memperoleh pengalaman yang diperankan oleh siswa yang lain

Penerapan metode *Role Playing* dalam IPS SD dalam penelitian ini, khususnya pada ruang lingkup materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Penjabaran materinya berupa peristiwa-peristiwa yang terjadi pada waktu Indonesia mempersiapkan proklamasi sampai Indonesia memproklamasikan kemerdekaan yang lebih menekankan pada bagaimana usaha para pejuang memperjuangkan kemerdekaan Indonesia sampai akhirnya Indonesia merdeka serta perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

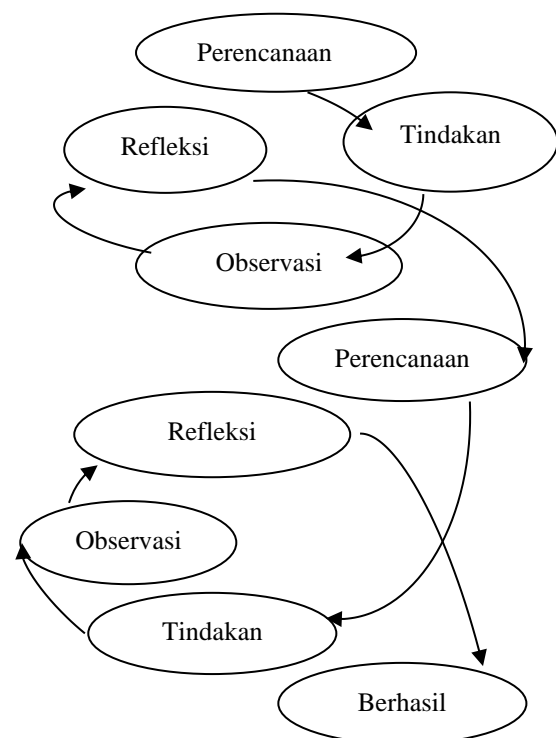
Langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Supardi (2011: 207) adalah sebagai berikut.

- Terlebih dahulu menentukan topik serta tujuan yang ingin dicapai.
- Memberikan gambaran situasi yang ingin disimulasikan.
- Siswa membentuk kelompok dan menentukan peran masing-masing kelompok.
- Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan *Role Playing*.
- Melaksanakan *Role Playing*.
- Melakukan penilaian
- Membuat kesimpulan

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian

tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Aqib Zainal, 2006 : 31). Dalam setiap siklus ada empat tahapan penelitian yaitu perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), observasi (*Observing*) dan refleksi (*Refleting*).



Alur Penelitian Tindakan model
Kemmis dan Taggart (Aqib Zainal
2009 : 31)

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon yang berjumlah 15 siswa, yang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di

SD GMIM VII Tomohon. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian (Wina Sanjaya, 2011: 84). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara mengamati secara langsung (observasi), dengan menggunakan pedoman pada lembaran pengamatan yang telah disiapkan berupa instrument penilaian dan tes.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis dengan perhitungan presentase dan rata-rata hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Peningkatan kemampuan dan keterampilan melaksanakan pembelajaran serta hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pencapaian belajar pada siklus-siklus penelitian. Kemampuan guru dinyatakan berhasil jika mencapai maksimal 80% dan keberhasilan siswa minimal 70% dengan hasil belajar yang diperoleh siswa pada setiap siklus. Untuk menghitung presentase ketuntasan minimal dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$KB : \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Di mana :

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh

siswa

Tt = Jumlah skor total

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam mata pelajaran IPS siswa kelas V SD GMIM VII Tomohon dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan satu kali pertemuan pada tanggal 20 Februari 2021 dengan waktu 2 jam pelajaran setiap 1 pertemuan (2x35 menit) dengan materi Peristiwa Rengasdengklok. Pada siklus kedua berlangsung satu kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2021, sesuai dengan materi yang sesuai pada kurikulum pembelajaran yang digunakan. penelitian tindakan kelas ini mencakup empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam setiap siklus

Tes siklus I diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 3 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 85, dengan keterangan tuntas, 5 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 70 dengan keterangan belum tuntas, 2 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 65 dengan keterangan belum tuntas, 2 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 55, dengan keterangan belum tuntas, 3 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 50 dengan keterangan belum tuntas, dan nilai tertinggi 85 sedangkan nilai terendah adalah 50. Dari data tersebut disimpulkan terdapat 12

siswa.yang belum tuntas dan 3 siswa yang sudah tuntas.

Jadi Presentasi ketuntasan belajar siswa adalah :

$$KB = \frac{985}{1500} \times 100\% = 65,66\%$$

Hasil belajar IPS siswa pada siklus I tidak mencapai ketuntasan belajar karena hanya mencapai 65,66 % oleh karena itu tindakan siklus I belum berhasil sehingga di lanjutkan tindakan pada siklus II

Siklus II

Siklus II sebagai tindak lanjut, perbaikan dan penyempurnaan proses pembelajaran pada siklus I . Siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 27 Februari 2017 mulai pukul 07.35-08.45 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit).

Tes siklus II diikuti oleh 15 siswa. Hasilnya adalah 6 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 100, dengan keterangan tuntas, 3 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 85 dengan keterangan tuntas, 4 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 80 dengan keterangan tuntas, 2 siswa dari 15 siswa mendapat nilai 70 dengan keterangan belum tuntas, Nilai tertinggi 100 sedangkan nilai terendahnya adalah 70. Dari data tersebut disimpulkan terdapat 2 siswa.yang belum tuntas dan 12 siswa yang sudah tuntas.

Jadi Presentasi ketuntasan belajar siswa adalah :

$$KB = \frac{1285}{1500} \times 100\% = 85,66\%$$

Berdasarkan tabel siklus II terlihat bahwa tindakan yang di lakukan pada siklus II mencapai 85,66 % sehingga dapat disebut tuntas atau berhasil sehingga tindakan pada siklus II di nyatakan berhasil dan tidak perlu melanjutkan tindakan pada siklus yang ke III.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal nilai siswa belum mencapai KKM. Berangkat dari temuan tersebut peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan metode *Role Playing*. Pada siklus I belum mengalami peningkatan ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus I memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Akan tetapi belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan presentase siswa belum mencapai KKM 75%. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I masih dirasa kurang optimal dan belum sesuai dengan hasil yang diharapkan. Meskipun sudah berjalan sesuai perencanaan awal, tetapi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki, yakni: ada beberapa siswa yang belum memahami tahapan-tahapan metode *Role Playing*, siswa kurang terbuka dan mengkomunikasikan dengan guru apabila menemui kesulitan, siswa masi merasa malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain drama dan komunikasi antara guru dan siswa kurang komunikatif sehingga siswa masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II dengan menciptakan suasana pembelajaran yang santai,

menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi dalam menentukan tempat penampilan drama supaya siswa merasa dihargai dan dipenuhi kemauannya.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 6,56 % menjadi 85,66 % Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Hal tersebut, selaras dengan pendapat Roestiyah N. K (2001: 93) yang menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat lebih menarik sehingga siswa merasa lebih tertarik perhatiannya. Selain itu, siswa akan lebih aktif, baik yang menjadi penonton yang bertugas mengobservasi maupun siswa yang berperan bermain peran. Sejalan dengan pendapat tersebut, H. D. Sudjana (2005: 136) menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran IPS menunjukkan bahwa siswa diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Siswa aktif secara fisik, terlihat pada saat siswa melakukan diskusi serta bermain peran pada saat pembelajaran

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD GMIM VII Tomohon terlihat mencapai kriteria keberhasilan yang diukur dengan soal tes pada akhir siklus. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan hasil belajar IPS.
2. Dengan Menggunakan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran IPS kelas V SD GMIM VII Tomohon dapat memotivasi siswa untuk tetap belajar dan tidak merasa bosan dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas dan sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta guru juga lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu guru disarankan untuk menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS tidak hanya pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi saja, tetapi juga pada materi yang lainnya yang sesuai dengan karakteristik metode *Role Playing*

sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa semakin baik.

2. Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan bagi siswa sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami. Akan tetapi, sebaiknya pada waktu penerapan metode Role Playing pada pembelajaran IPS, naskah drama dibagikan pada hari sebelum penampilan drama supaya siswa yang berperan dapat menghafal terlebih dahulu sehingga lebih menjiwai karakter tokoh yang diperankan, memakai kostum bagi siswa yang berperan agar lebih menarik serta mengusahakan mendekati pada kenyataannya. Misal, pada drama peristiwa proklamasi lebih mendekati kenyataan apabila dilakukan di lapangan upacara bendera.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Anonim. (2006). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum SD GBPP IPS*. Jakarta : Depdikbud
- Dimiyati dan mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djodjo Suradisastra, dkk. (1991). *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamalik Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- H. D. Sudjana. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- I Gede. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Bandung : Rineka Cipta
- Iscar. 1997. *Pendidikan IPS SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Kunandar. 1992 *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung Rineka Cipta
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kasihani Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.

- Mulyono Tjokrodikaryo dan R. Soetjipto. (1980). *Metodologi Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta Timur: New Aqua Press.*
- Max Helly Waney. (1989). *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Depdikbud.*
- Oemar hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.*
- Sukirman dan Jumhana. 2006. *Perencanaan Pembelajaran. Bandung : UPI Press*
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran. Bandung : Wacana Prima*
- Suprijono. 2009. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAKEM). Yogyakarta: Pustaka Pelajar*
- Suradistra. 1991/1992. *Pendidikan IPS SD. Jakarta: Depdikbud*
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rineke Cipta*
- Susilo. 2007. *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD. Bandung: Rineka Cipta*
- Syaiful Bahri Jumarah. (2002). *Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Suradistra. 1991/1992. *Pendidikan IPS SD. Jakarta : Depdikbud*
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta : Citra Umbara*
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.*
- Yamin. 2007. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP. Jakarta : Gaung Persada Perss.*
- Rorimpandey, W. H., Maaluas, F., Mangangantung, J., & Suryanto, H. 2022. *The Student Teams Achievement Divisions Learning Model in Its Influence on the Motivation and Science Learning Outcomes of Elementary School Students. Journal of Innovation in Educational and Cultural Research, 3(3), 345-354.*