

Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Metode *Role Playing*

Handayani Wahyuningtyas
SD Negeri Jenar Kidul Purworejo
arsakh.ziggy@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode *Role Playing*. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini melibatkan 14 siswa kelas V SD Jenar Kidul Purworejo sebagai subyek. Sedangkan data diperoleh melalui pengamatan dan tes. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dilihat dari hasil tuntas belajar pada pra siklus yang hanya 57,14% dan meningkat menjadi 74% pada Siklus I. Prosentase tersebut meningkat pada Siklus II menjadi 95 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: hasil belajar, IPS, *Role Playing*

Abstract

This study aimed to improve students' achievement on social science through the Role Playing method. It was a classroom action research. The subjects of this study were 14 students of grade V of Jenar Kidul Elementary School, Purwodadi, Purworejo. Data collection methods were carried out through observation and test. Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis. The result of the study indicated an increase in the achievement of social science subject. It could be seen from the percentage of students' score in the Pre-Cycle, reaching only 57.14%. Then it improved up to 74.00% in the first cycle. And it finally reached 95% in the second cycle. As conclusion, Role Playing method could improve students' achievement on social science.

Keywords : role playing, social science, students' achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan juga merupakan wahana penting dan media yang efektif untuk mengajarkan norma, mensosialisasikan nilai, dan menanamkan etos kerja di kalangan warga masyarakat. Pendidikan juga dapat menjadi instrumen untuk memupuk kepribadian bangsa, memperkuat identitas nasional, dan memantapkan jati diri bangsa. Bahkan peran pendidikan menjadi lebih penting ketika arus globalisasi semakin kuat, yang membawa pengaruh nilai-nilai dan budaya yang sering kali bertentangan dengan nilai-nilai dan kepribadian bangsa Indonesia.

No 20 tahun 2003 dalam KTSP 2006 bahwa kurikulum pendidikan dasar mencakup: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, IPA, IPS, SBK, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Ketrampilan dan Mulok. Salah satu program pengajaran dijenjang pendidikan Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan sosial (IPS). IPS memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditunjukkan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat.

Pembelajaran IPS di SD dapat diajarkan kepada siswanya tidak hanya sebatas materi dan hafalan saja, karena teknik tersebut tidak semua siswa dapat mengikutinya. Guru harus pandai dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran yang cocok diterapkan pada pembelajaran IPS. Apalagi IPS adalah suatu bidang studi yang menyangkut dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran IPS dikaitkan langsung dengan lingkungan dan pengalaman siswa, sehingga pembelajaran lebih mudah diserap oleh siswa.

Pembelajaran yang selama ini ada kurang inovatif, pembelajaran banyak berpusat kepada guru sehingga kurang mengembangkan potensi yang ada di dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran yang diterapkan saat ini kebanyakan masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan, upaya guru ke arah peningkatan kualitas proses belajar mengajar belum optimal, metode, pendekatan, dan evaluasi yang dikuasai guru belum beranjak dari pola tradisional, dan

hal ini berdampak negatif terhadap daya serap siswa yang ternyata masih tetap lemah (Wena, 2009).

Apabila ditinjau dari segi pembelajaran di kelas, khususnya di kelas V SD N Jenar Kidul, masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran adalah : 1) antusiasme siswa dalam belajar rendah, hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar pengetahuan social para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran; 2) materi pengetahuan sosial yang terlalu bersifat informative dan menuntut aspek kognitif saja (Kartini, 2007).

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelas V. Pada kegiatan pembelajaran IPS di kelas V ketika peneliti melakukan kegiatan observasi di SD N Jenar Kidul , terlihat kondisi siswa yang kurang kondusif dan pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga membuat siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran antara lain : 1) Guru hanya duduk saja saat mengajar, Guru kurang memanfaatkan media secara efektif, 3) Guru hanya memberikan tugas saja tanpa diberikan materi yang matang kepada siswa, 4) Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 5) Kondisi pembelajaran yang kurang menyenangkan, 6) Hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut peneliti dapatkan dari hasil wawancara kepada guru kelas V SD N Jenar Kidul.

Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS yang masih kurang optimal. Dari data yang diperoleh pada saat pengamatan, hasil belajar siswa masih rendah. Banyak siswa yang hasil belajarnya pada mata pelajaran IPS masih berada di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa pada ujian semester pertama sebagai berikut:

Tabel 1.
Daftar hasil belajar siswa kelas V Ujian Semester Gasal

No	Rentang Nilai	Siswa
1.	>70	2
2.	60-69	2
3.	<59	10
Jumlah Siswa		14

Sumber : Dokumentasi Guru Mata Pelajaran IPS SD N Jenar Kidul, Purwodadi, Purworejo (Tahun Pelajaran 2016/2017)

Data tersebut menunjukkan hasil belajar siswa kurang optimal. Dari sejumlah 14 siswa kelas V, rata-rata hasil belajar siswa masih rendah. Adapun KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPS adalah 65. Siswa dapat dinyatakan tuntas jika hasil belajarnya lebih dari KKM atau minimal sama dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dan apabila hasil belajar berada di bawah KKM maka siswa dinyatakan belum tuntas.

Mengajar bukan suatu kegiatan yang tanpa tujuan dan oleh sebab itu harus dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip tertentu terutama agar tujuan mengajar itu dapat dicapai. Agar tujuan mengajar dapat dicapai dengan sebaik-baiknya maka perilaku dan pendekatan yang tradisional harus telah mulai ditinggalkan dan mengarah pada penerapan prinsip-prinsip dan pendekatan-pendekatan pengajaran yang lebih modern. Pengajaran yang bermakna dalam menempati arti memberi kemungkinan kepada siswa untuk berkembang dan untuk belajar lebih lanjut kiranya merupakan salah satu prinsip utama dalam mengajar terutama dalam mengajar mata pelajaran IPS (Wahab, 2007).

Peneliti dan guru bekerja sama untuk mendiskusikan dan menemukan solusi dari permasalahan di atas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk memperbaiki. aktivitas dan hasil belajar siswa baik secara kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan atau ingatan siswa, afektif yang berhubungan dengan sikap siswa saat mengikuti pembelajaran, psikomotor siswa yang berhubungan dengan keterampilan motorik siswa dengan cara menerapkan metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada materi jual beli, misalnya guru ingin menggambarkan kisah tentang suasana disebuah koperasi sekolah, siswa memerankan sebagai penjual dan pembeli, supaya siswa mengetahui bagaimana menjadi penjual dan pembeli yang ada di pasar tradisional. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui metode *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri Jenar Kidul. Sekolah Dasar ini terletak di desa Jenar Kidul, Kec. Purwodadi, Kab. Purworejo. Sedangkan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 14 terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Data diperoleh melalui tes dan observasi. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif (hasil belajar siswa) akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa. Teknik analisis deskriptif dengan menentukan persentase ketuntasan belajar dan mean (rata-rata kelas). Indikator keberhasilan penelitian ialah apabila prosentase siswa yang memperoleh nilai mencapai KKM (60) sebesar 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 2.
Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

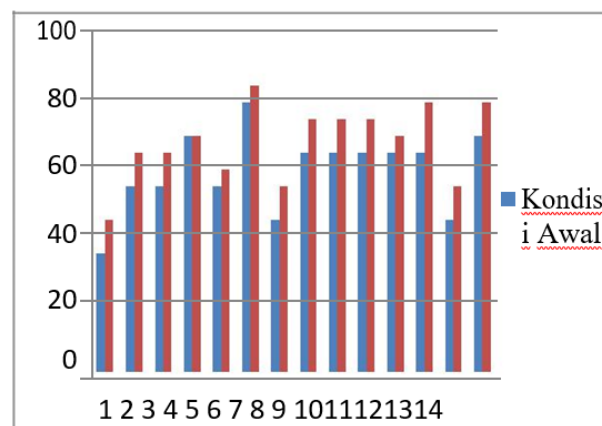
No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	BBP	35	Belum Tuntas
2	PA	55	Belum Tuntas
3	CVB	55	Belum Tuntas
4	AK	70	Tuntas
5	FRP	55	Belum Tuntas
6	NA	80	Tuntas
7	IKS	45	Belum Tuntas
8	GG	65	Tuntas
9	HS	65	Tuntas
10	ZAH	65	Tuntas
11	ALIG	65	Tuntas
12	GPA	65	Tuntas
13	MPS	45	Belum Tuntas
14	L	70	Tuntas
Nilai rata-rata			59,64
Persentase Ketuntasan Belajar			57,14%

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar masih rendah. Nilai rata-rata siswa yaitu hanya sebesar 59,64. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM sebesar 60. Dari 14 siswa, hanya 8 siswa atau 57,14% yang nilainya sudah memenuhi KKM, sedangkan 6 siswa yang lain masih belum memenuhi KKM.

Tabel 3
Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Inisial Sswa	Nilai	Keterangan	Kategori
1	BBP	45	Belum Tuntas	Sedang
2	PA	65	Tuntas	Tinggi
3	CVB	65	Tuntas	Tinggi
4	AK	70	Tuntas	Tinggi
5	FRP	60	Belum Tuntas	Sedang
6	NA	85	Tuntas	ST
7	IKS	55	Belum Tuntas	Sedang
8	GG	75	Tuntas	Tinggi
9	HS	75	Tuntas	Tinggi
10	ZAH	75	Tuntas	Tinggi
11	ALIG	70	Tuntas	Tinggi
12	GPA	80	Tuntas	Tinggi
13	MPS	55	Belum Tuntas	Sedang
14	L	80	Tuntas	Tinggi
Nilai rata- rata		68,21		
Presentase siswa yang tuntas		74,00%		

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 68,21. Namun, hasil belajar beberapa siswa masih ada yang rendah. Dari 14 siswa, ada 4 siswa atau 28,6% siswa yang nilainya masih belum memenuhi KKM. Nilai siswa pada siklus I tersebut juga dapat dikategorikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pengkategorian nilai dilakukan berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh siswa. Nilai kategori tinggi diperoleh oleh Nikita Azumi dengan skor 85.



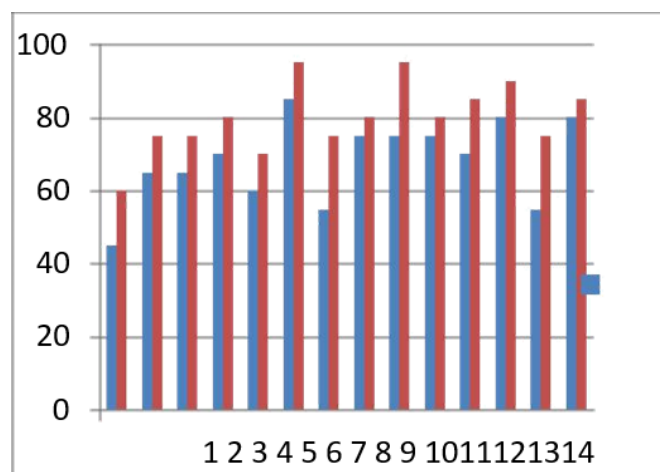
Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Siswa

Dari grafik di atas terlihat hasil perolehan nilai tertinggi pada kondisi awal adalah 80, sedangkan nilai terendah adalah 35. Nilai siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I. Nilai tertinggi hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 85, sedangkan nilai terendahnya adalah 45.

Tabel 4.
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	Kategori
1	BBP	60	Belum Tuntas	Sedang
2	PA	75	Tuntas	Tinggi
3	CVB	75	Tuntas	Tinggi
4	AK	80	Tuntas	Tinggi
5	FRP	70	Tuntas	Tinggi
6	NA	95	Tuntas	ST
7	IKS	75	Tuntas	Tinggi
8	GG	80	Tuntas	Tinggi
9	HS	95	Tuntas	ST
10	ZAH	80	Tuntas	Tinggi
11	ALIG	85	Tuntas	Tinggi
12	GPA	90	Tuntas	ST
13	MPS	75	Tuntas	Tinggi
14	L	85	Tuntas	Tinggi
Nilai rata-rata				80
Persentase Ketuntasan				95,00%

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 80. Sebagian besar siswa atau 95,00% siswa juga sudah memenuhi nilai KKM. Berikut disajikan grafik peningkatan nilai masing-masing siswa:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Nilai Siswa

Dari grafik di atas terlihat hasil perolehan nilai tes hasil belajar II mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pada Siklus I. Nilai tertinggi siswa pada Siklus I adalah 85, sedangkan nilai tertinggi pada Siklus II adalah 95 yang diperoleh Nikita Azumi dan Hari Sutrisno. Akan tetapi pada siklus II terdapat siswa yang justru mendapat nilai lebih rendah dibanding siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* mulai dari siklus I sampai dengan siklus II terlihat ada peningkatan dalam hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas V SD N Jenar Kidul, Kab. Purworejo.

Gambaran hasil kemampuan siswa selama berlangsungnya pembelajaran dengan metode *role playing* dapat dilihat data tes evaluasi siswa yang sudah dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.
Rata-rata nilai dari setiap siklus

Prasiklus/kondisi awal	59.64
Siklus I	68.21
Siklus II	80

Jadi, dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dari setiap siklusnya karena ketuntasan di sekolah hanya 65, maka target sudah tercapai dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS juga meningkat. Dengan menggunakan metode *role playing*, siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran, dan memperhatikan apa yang guru jelaskan dan siswapun terlihat berinteraksi bersama guru maupun antar siswa. Siklus II merupakan pemantapan tindakan siklus I dalam penggunaan lembar aktivitas siswa proses pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi.

Selanjutnya dilakukan peneliti dalam dua siklus, pada siklus I terlihat bahwa persentase ketuntasan belajar mencapai 74.00%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mencapai ketuntasan belajar. Sedangkan pada siklus II telah mengalami peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 95.00%, hal ini menunjukkan ada peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II disebabkan adanya peningkatan motivasi siswa dalam belajar. Peningkatan tersebut menandakan adanya peningkatan hasil belajar pada materi Kegiatan Ekonomi mata pelajaran IPS. Walaupun pada dasarnya metode *role playing* bukan satu satunya metode yang bisa digunakan pada mata pelajaran IPS, akan tetapi pada hal ini kenyataannya dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran IPS. Namun hal tersebut juga perlu didukung dengan adanya kemauan dari para siswa untuk mempelajari IPS dengan lebih giat lagi agar motivasi siswa tentang materi yang dipelajari diharapkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa melalui metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kegiatan Ekonomi menjadi meningkat. Semua itu terlihat dari adanya ketuntasan belajar siswa dari siklus I sampai siklus II. Hal ini menjawab hipotesis bahwa penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Jenar Kidul, Kec.Purwodadi, Kab.Purworejo.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan Peningkatan persentase siswa yang telah mencapai KKM di atas indikator ketercapaian secara klasikal. Hal ini membuktikan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

SARAN

Penulis memberikan saran terkait penelitian ini, di antaranya bagi guru hendaknya memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih banyak menyampaikan pendapat, berinteraksi, serta bersosialisasi. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran haruslah menyesuaikan konteks lingkungan peserta didik dan manfaat yang mereka peroleh setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis pun ingin meberikan ucapan terima kasih kepada beberapa pihak, di antaranya Kepala SD Negeri Jenar Kidul, Kec.Purwodadi, Kab.Purworejo beserta rekan guru yang telah mendukung terlaksananya Penelitian Tindakan Kelas ini. Selain itu, bagi siswa kelas V yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kec. Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Wahab, A. A. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

