

Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel Cerita

Tia Kristanti*¹, Hermahayu², Ahmad Syarif³

¹SD Negeri Cacaban 1, Magelang, Indonesia

^{2,3}Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Indonesia
tiakristantipgsd@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel Cerita. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang berjumlah 30 siswa. Terdapat dua siklus yang terdiri tiga pertemuan pada tiap siklusnya. Data diperoleh melalui observasi dan tes. Sedangkan tehnik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil tes Pra tindakan diperoleh rata-rata nilai 53,63 dengan ketuntasan klasikal sebesar 23,33%. Hasil test Siklus 1 diperoleh rata-rata nilai sebesar 66,73 dengan ketuntasan klasikal mencapai 66,33%. Sedangkan pada Siklus II rata-rata nilai mencapai 78 dengan ketuntasan klasikal 93,33%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa.

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

Abstract

This study aims to determine the increase of Social Science achievement through Role Playing assisted with Story Flannel. It is a Classroom Action Research. The subjects are 30 fifth grade students of SDN Cacaban 1 of Magelang City. There are two cycles consisting of three meetings in each. Data are obtained through observation and tests. While they are analyzed through quantitative descriptive method. Pre-action test result reveals the average score is 53.63 with classical completeness 23.33%. The average score of Cycle I test is 66.73 with 66.33% of classical completeness. While in Cycle II, the average score is 78 with 93.33% of classical completeness. Hence, it can be concluded that Role Playing assisted with story flannel can improve student achievement in Social Sciences.

Kata Kunci: *Role Playing, achievement, social science, story flannel*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dengan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal. Menurut Sanjaya (2009), peran guru sangat penting dan guru merupakan sumber belajar siswa. Melalui bimbingan guru dalam proses belajar, siswa dapat menggapai cita-cita setinggi langit, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengetahui suatu ilmu menjadi tahu ilmu. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidik dan tenaga pendidikan berkewajiban untuk mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan, memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya dan menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis (Depdiknas, 2003).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah mulai tingkat sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah (SMP/MTs dan SMA/MA/SMK). Peran mata pelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar yaitu untuk mengenalkan konsep-konsep ilmu sosial serta membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik dan dapat mengenal sejarah dari berbagai negara terutama bangsa sendiri. Hasil pengamatan pada siswa kelas V SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka mengalami kesukaran pada muatan IPS. Banyaknya materi menuntut mereka untuk menghafal dan memahaminya. Selain itu siswa nampak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Syefnidar, 2018).

Beberapa penelitian terkait peningkatan hasil belajar IPS sudah pernah dilakukan. Hasil penelitian Untari (2013) menunjukkan bahwa penerapan metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD. Hasil belajar IPS pada siswa kelas VI juga dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Group Investigation* (Nupiksan, 2015). Selain itu, penelitian Wulandari & Masruri (2016) membuktikan bahwa metode simulasi dengan *reinforcement* dan *Learning Starts with Questions* (Syefnidar, 2018) juga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Satu model pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS adalah model *Role Playing*. *Role Playing* dapat menjadi stimulus bagi anak untuk berbicara dan mengemukakan pendapat (Ernani & Syarifuddin, 2016), bekerja sama (Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016). Model ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016).

Uraian di atas menunjukkan pentingnya untuk dilakukan perbaikan terhadap hasil belajar IPS. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Pembelajaran *Role Playing* dengan Flanel Cerita. Perbedaan yang dapat dilihat dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah bagaimana penggunaan media Flanel Cerita dalam kegiatan *Role Playing*.

METODE

Desain yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) harus menunjukkan adanya perubahan ke arah perbaikan dan peningkatan secara positif. Sebanyak 30 siswa kelas V SDN Cacaban 1 Kota Magelang menjadi subyek dalam penelitian ini. Data diperoleh melalui observasi kelas dan tes. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan soal tes. Lembar observasi digunakan sebagai acuan pemberian nilai pada bermain peran. Catatan lapangan digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Soal digunakan untuk tes evaluasi siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus penelitian yang setiap siklus terdiri dari 3 tindakan. Hal ini didasarkan pada hasil presentase ketuntasan penerapan aspek kognitif dengan model *role playing* terhadap hasil belajar IPS yang sudah meningkat akan tetapi masih berada pada batas minimal indikator keberhasilan. Sebelum melakukan penelitian ini, dilakukan pra tindakan untuk mengetahui pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan. Dalam pelaksanaan pengukuran awal siswa diberi pertanyaan seputar peristiwa sekitar proklamasi dan menjelaskan materi. Nilai rata-rata pada pra tindakan adalah 55,63 dengan ketuntasan klasikal 23,33% (7 siswa). Nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal adalah 76,67% (23 siswa) dengan nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 28. Hasil pra tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Hasil Pra Tindakan

Nilai Rata-rata	Ketuntasan Klasikal	Nilai di bawah KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
55,63	23,33%	76,67%	80	28

Penelitian tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 3 Januari 2019 s/d Sabtu 5 Januari 2019 di SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang. Siklus I terdiri dari sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pelaksanaan siklus I guru menggunakan model pembelajaran *role playing*. Siswa belajar mandiri dan berpikir kritis untuk mengemukakan ide dalam proses pembelajaran. Yang dimaksud adalah dalam proses pembelajaran siswa membuat naskah skenario tanpa bimbingan guru. Pada setiap pertemuan siswa bermain drama namun sesuai dengan materi yang sudah dibagi per subbab. Pada hari pertama pada siklus I materi dalam bermain drama tersebut adalah BPUPKI. Materi pertemuan ke-2 adalah Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan peristiwa Rengasdengklok. Sedangkan pada pertemuan ketiga materi untuk bermain drama adalah menyusun skenario dan detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia. Setiap kelompok

menampilkan pertunjukan bermain peran dengan durasi 5 menit. Naskah skenario dibuat secara sederhana oleh siswa karena materi sudah dibagi tiap pertemuan. Terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, antara lain masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif di kelompoknya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa tersebut tidak terlalu dekat dengan anggota lain atau siswa sedang mengalami permasalahan di luar sekolah sehingga di dalam proses pembelajaran siswa sering tidak konsentrasi.

Evaluasi pengetahuan siswa pada siklus I dilakukan dengan menggunakan tes evaluasi untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar IPS melalui pembelajaran *Role Playing* dengan flanel cerita. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas adalah 66,73 dengan nilai terendah 44 dan nilai tertinggi 82. Sebanyak 13 siswa atau 36,67% belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hasil tes tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2
Hasil Tes Siklus I

Nilai Rata-rata	Ketuntasan Klasikal	Nilai di bawah KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
66,73	63,33%	36,33%	82	44

Berdasarkan refleksi pada Siklus I, pembelajaran diperbaiki dengan adanya penugasan kepada siswa yakni meringkas materi dalam bentuk uraian. Pelaksanaan siklus II juga terdiri dari tiga kali tindakan. Materi pada siklus II sama seperti siklus I yaitu BPUPKI, Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI), peristiwa rengasdengklok dan menyusun skenario dan detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia. Perbedaan peneliti dalam siklus II yaitu peneliti mempersiapkan naskah skenario yang didistribusikan kepada siswa. Pada pembelajaran Siklus I siswa diminta untuk meringkas, namun pada siklus II siswa diminta membuat *mind mapping* yang memudahkan siswa untuk memahami materi dalam bermain drama.

Terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran di Siklus II yaitu siswa lebih percaya diri dan menunjukkan intonasi suara lebih lantang dari siklus I. Mereka terlihat lebih aktif karena adanya umpan balik kepada siswa. Melalui kegiatan bermain peran secara berulang dengan cerita dan tokoh yang sama, siswa menjadi lebih memahami materi peristiwa proklamasi kemerdekaan.

Hasil tes pada siklus II diperoleh rata-rata kelas sebesar 78 dengan nilai terendah 65 sedangkan nilai tertinggi adalah 90. Berikut adalah hasil setelah tindakan Siklus II.

Tabel 3
Hasil Tes Siklus II

Nilai Rata-rata	Ketuntasan Klasikal	Nilai di bawah KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
78	93,33%	6,67%	90	65

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa nilai pencapaian ketuntasan hasil belajar IPS pada siklus II mengalami peningkatan. Hasil ini selaras dengan penelitian Nurhasanah, Sujana, & Sudin (2016), dimana *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran, keberanian untuk berbicara (Ernani & Syarifuddin, 2016), serta dapat memfasilitasi siswa dalam kegiatan kelompok (Nurhasanah, Sujana, & Sudin, 2016). Melalui model ini siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi memecahkan masalah dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya. Bermain peran merupakan hal yang menyenangkan karena melibatkan unsur bermain dan memberi keluasaan siswa untuk bergerak aktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terhadap mata pelajaran IPS meningkat melalui pembelajaran *role playing* dengan flanel cerita. Peningkatan hasil belajar tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan tersebut mampu menjadi stimulus untuk siswa dalam memahami materi, seperti kegiatan kelompok, merasakan secara langsung peristiwa sejarah melalui kegiatan bermain peran, serta memfasilitasi siswa untuk menyampaikan pendapat.

SARAN

Guru sebaiknya dapat memfasilitasi anak melalui kegiatan dimana siswa dapat merasakan dan berperan dalam peristiwa sejarah. Model *Role Playing* ini dapat menjadi satu alternatif kegiatan. Siswa dapat memahami lebih mendalam karena merasakan secara langsung dan melibatkan emosi saat kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala SD Negeri Cacaban 1 Kota Magelang yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga ditujukan kepada guru serta kolaborator atas saran dan dukungan dalam penelitian. Terima kasih juga ditujukan kepada siswa kelas V yang telah terlibat dalam pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). Permendiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Ernani, & Syarifuddin, A. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 29-42.
- Nupiksan, S. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation pada Siswa Kelas VI SDN Rejoagung 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Pancaran*, 4(4), 13-24.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Syefnidar. (2018). Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model Learning Starts with a question di SDN 14 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan Pesisir Selatan. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(1), 27-33.
- Untari, Y. A. (2013). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Metode Simulasi. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 78-86.
- Wulandari, R., & Masruri, M. S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Metode Simulasi dengan Reinforcement di SMPN 2 Jetis Bantul DENGAN. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 62-73.