

## IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Moh. Toharudin<sup>1</sup>, Anisa Nurul Fadlilah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen PGSD Universitas Muhadi Setiabudi Brebes, Indonesia

<sup>2</sup>Mahasiswa PGSD Universitas Muhadi Setiabudi Brebes, Indonesia

E-mail: [sunantoha12@gmail.com](mailto:sunantoha12@gmail.com),

### ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari kenyataan di lapangan dalam proses pembelajaran IPS dimana guru tidak menggunakan metode yang bervariasi. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan metode *role playing* yang mampu membuat siswa terlibat dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV MI Wihdatusyubban 02 Lamarin Sitanggal Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan dalam satu siklus yang terdiri dari satu pertemuan. Penelitian dilakukan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *role playing* yang terdiri dari 3 langkah yaitu persiapan, pelaksanaan dan penutup. Hasil belajar pada siklus I pertemuan I sudah baik, didapat peningkatan hasil tes siswa setelah melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* ini. Hasil pada pre test didapat nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 70,45. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50%. Hasil pada *post test* didapat nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 serta nilai rata-rata 82.72. Implementasi metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS sebesar 12,27% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

**Kata kunci:** *metode role playing, hasil belajar*

### ABSTRACT

This research originated from the reality in the field, namely in the social studies learning process where the teacher did not use various methods. To overcome this, an action was carried out using the role playing method which was able to make students involved in learning. The purpose of this learning is to improve student learning outcomes in social studies learning in class IV MI Wihdatusyubban 02 Lamarin Sitanggal, Larangan District, Brebes Regency. The approach used in this study is a quantitative and qualitative approach using a Classroom Action Research (CAR) design. The research was conducted in one cycle consisting of one meeting. The research was conducted in four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The learning method used is the role playing method which consists of 3 steps, namely preparation, implementation and closing. The learning outcomes in the first cycle of meeting I were good, it was found that the increase in student test results after carrying out social studies learning using this role playing method. The results in the pre test obtained the highest score of 80 and the lowest score of 50 with an average of 70.45. The number of students who completed were 11 students with a percentage of 50% and students who had not completed were 11 students with a percentage of 50%. The results on the post test obtained the highest score of 100 and the lowest value of 70 and the average value of 82.72. The implementation of the role playing method can improve student learning outcomes in social studies lessons by 12.27% compared to conventional learning.

**Keywords:** *role playing methods, learning outcomes*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembangunan suatu negara, karena pembangunan di bidang pendidikan bertujuan agar kualitas sumber daya manusia yang dimiliki dapat bersaing secara global. Pendidikan di sekolah dasar merupakan pondasi yang pertama untuk mencapai suksesnya pendidikan selanjutnya, salah satunya yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS berperan memfungsikan dan merealisasikan ilmu-ilmu sosial yang bersifat teoritik ke dalam kehidupan nyata di masyarakat. Susanto (2013: 137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar.

IPS mempunyai tujuan yaitu untuk mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai dan kecakapan dasar yang diperlukan dalam masyarakat. Menurut Gunawan (2011:37) pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Pendidikan IPS yang dikembangkan di SD/MI meliputi kemampuan pengembangan aspek intelektual serta pengembangan keterampilan sosial yang dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Banks (2007 : 21) pembelajaran IPS diharapkan memiliki kompetensi atau keterampilan antara lain : 1) Mampu mencapai, memilah dan mengolah informasi dari berbagai sumber; 2) Mampu mempelajari hal-hal baru untuk memecahkan masalah; 3) Memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan; 4) Memahami, menghargai dan mampu bekerja sama dengan orang lain yang majemuk; 5) Mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat, lingkungan dan perkembangan global serta aturan-aturan yang melingkupinya serta keterampilan lain yang relevan.

Pembelajaran IPS ini mengharapkan siswa agar mampu membawa dirinya secara dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial yang mampu hidup berinteraksi dengan manusia lainnya. Sehingga mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat.

Harapan ini dapat diwujudkan jika proses belajar mengajar dilakukan secara efektif dan efisien. Proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dampak IPS terhadap kehidupan, ternyata belum banyak dirasakan oleh siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Perwujudan nilai-nilai sosial yang dikembangkan di sekolah belum tampak dalam kehidupan sehari-hari siswa, keterampilan sosial para lulusan pendidikan dasar sangat memprihatinkan, partisipasi siswa dalam kegiatan kemasyarakatan semakin menyusut, serta kemampuan siswa dalam menanggapi masalah-masalah sosial belum terlihat. Hal ini disebabkan karena guru belum maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru seringkali menggunakan metode ceramah dan tanya jawab secara berkelanjutan, padahal dalam pembelajaran IPS banyak sekali metode-metode lain yang bisa digunakan.

Berdasarkan observasi di kelas IV MI Wihdatusyubban 02 Lamarin Sitanggal Kecamatan Larangan Kabupaten Brebes, dalam pembelajaran IPS belum sesuai dengan yang diharapkan, yaitu banyak ditemukannya : 1) Guru dalam memberikan pelajaran tidak menggunakan metode yang bervariasi, 2) Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, 3) Pada pembelajaran siswa hanya menjadi objek pembelajaran, 4) Pembelajaran IPS hanya bersifat hafalan semata, 5) Siswa kurang dapat melakukan peran yang sesuai dengan yang diharapkan atau belum mengekspresikan peristiwa sesuai dengan materi yang diberikan. Permasalahan di atas harus segera dicarikan jalan keluarnya, agar dapat meningkatkan kualitas dan keberhasilan pembelajaran IPS, maka guru harus dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Untuk itu peneliti akan mencoba menggunakan metode *role playing* sebagai solusi dari masalah ini.

Model *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Prasetyo, 2001). Kelebihan metode *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut: 1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 3) guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, 4) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam

ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan, 5) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, 6) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, 7) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, 8) dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS; (2) untuk mengetahui kendala-kendala dalam penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS.

### **Pengertian Hasil Belajar**

Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Hasil belajar menurut Bloom (dalam Supriono, 2009:6-7), mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap baru yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

### **Indikator Hasil Belajar**

Hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan sosial serta peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi. Hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran IPS yang telah disampaikan selama proses pembelajaran dan penerapannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang

telah dipelajarinya. Dalam kurikulum, hasil belajar yang dituntut bukan kognitif saja tetapi mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. Dalam aspek kognitif dibagi lagi menjadi beberapa aspek yang lebih rinci yaitu: 1) pengetahuan (*knowledge*), 2) pemahaman (*comprehension*), 3) penerapan (*application*), 4) analisa (*analysis*), 5) sintesis (*synthesis*).

Ranah afektif adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal. Pada ranah afeksi, Bloom menyusun pembagian kategorinya dengan David Krathwol yaitu: 1) penerimaan (*receiving*), 2) responsif (*responsive*), 3) penilaian (*value*), 4) organisasi (*organization*), 5) karakterisasi (*characterization*).

Ranah Psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktikkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan. Dalam aspek psikomotorik terdapat tujuh kategori mulai dari yang terendah hingga tertinggi: 1) peniruan, 2) kesiapan, 3) respon terpimpin, 4) mekanisme, 5) respon tampak kompleks, 6) adaptasi, 7) penciptaan.

Berdasarkan uraian diatas, maka hasil belajar IPS yang diharapkan mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah ini dapat dilakukan siswa dalam pembelajaran IPS dengan mempraktekkan teori yang dipelajari di sekolah dalam kehidupan sehari-harinya. Hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran IPS yang ideal adalah 75%. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2010 : 149) yang menyatakan bahwa kriteria ideal ketuntasan belajar masing-masing indikator adalah 75%. Satuan pendidikan diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan belajar secara terus-menerus untuk mencapai ketuntasan ideal.

### ***Pengertian Metode Role Playing***

Kartini (2007) menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam sebuah drama. Tingkah laku yang ditekankan dalam metode bermain peran, kaitannya dengan hubungan sosial.

Rahayu (2019) menyatakan *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang berupa simulasi atau drama yang dilakukan siswa dengan tujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan kelompok.

Proses *role playing* ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk : (1) menggali perasaan; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan sikap dan keterampilan dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

### ***Pengertian IPS***

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Pendidikan IPS membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya memahami lingkungan sosial masyarakat. IPS menurut Sumaatmadja (2002:123), adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya di ambil dari berbagai ilmu sosial seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi.

Soemantri (2010) mendefinisikan IPS adalah pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD/MI, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan disini mengandung arti menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan, dan mempertautkan serta memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

Menurut Depdiknas dalam “Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22, 23, dan 24 Tahun 2006 disebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai pada jenjang SMP/MTs/SMPLB. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hakikat mata pelajaran IPS di SD/MI adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kehidupan sosial yang berhubungan dengan kehidupan manusia yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan sejumlah mata pelajaran sosial sehingga siswa menjadi warga negara yang demokratis, bertanggungjawab serta warga dunia yang cinta damai.

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang hendak dicapai, begitupun dengan mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik. Supriyatna (2007) tujuan IPS adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Tujuan IPS menurut Supardi (2011: 186-187) sebagai berikut: (1) memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional; (2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah social; (3) melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif; (4) mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan social; (5) pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlaq mulia. Keenam, mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

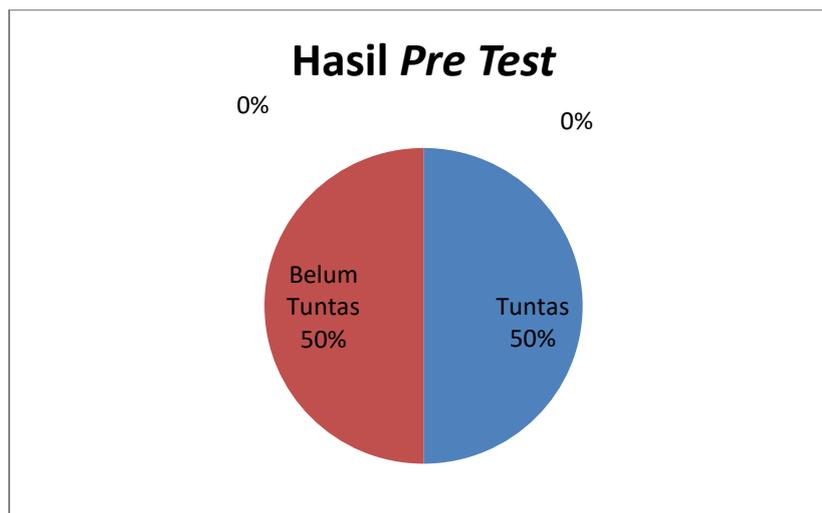
Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari sebagai usaha dalam menyiapkan para siswa supaya menjadi warga yang baik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV di MI Wihdatusyubban 02 Lamarin mata pelajaran IPS semester I tahun ajaran 2020/2021. Tindakan awal penelitian berupa memberikan soal *pre test* kepada siswa sebelum dilakukan tindakan. Siswa menjawab pertanyaan tersebut sendiri-sendiri.

Berdasarkan hasil *pre test* di atas, masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Nilai rata-rata 70,45. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50%. Persentase data awal hasil *pre test* pembelajaran IPS materi keragaman budaya bangsa kelas IV MI Wihdatusyubban 02 Lamarin dapat disajikan diagram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram persentase data awal hasil pre test

### **Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti bertindak sebagai observer sedangkan mahasiswa guru kelas IV yang melaksanakan pembelajaran di MI Wihdatusyubban 02 03. Pelaksanaan tindakan ini melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

### ***Perencanaan Role Playing***

Penggunaan metode *role playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS kelas IV MI Wihdatusyubban 02 Lamaran diwujudkan dalam bentuk RPP. Perencanaan pada pertemuan siklus ini disajikan dalam waktu 1 kali pertemuan yaitu 2x35 menit. Kompetensi dasar yang diambil ialah Kompetensi Dasar 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. Indikatornya adalah menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan.

Materi yang diambil adalah keragaman suku bangsa di Indonesia dengan menggunakan metode *role playing*. Pada pembelajaran terapat perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Sebelum pembelajaran dilaksanakan terlebih dahulu menyusun RPP, format-format, lembaran soal-soal latihan siswa sebagai instrumen penunjang penelitian.

### ***Pelaksanaan Role Playing***

Pelaksanaan pembelajaran IPS pada siklus I pertemuan I tentang keragaman suku bangsa di Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* yang dilaksanakan di kelas IV mulai pukul 07.30 s.d 08.40 selama 2x35 menit. Dalam pelaksanaan siklus I pertemuan I, peneliti bertindak sebagai guru kelas dan guru setempat menjadi pengamat. Berdasarkan perencanaan, maka pelaksanaan pembelajaran mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat diuraikan sebagai berikut :

### ***Kegiatan Awal***

Tahap ini diawali dengan guru mengucapkan salam. Selanjutnya guru mengkondisikan kelas dengan cara mengatur tempat duduk siswa, berdo'a, dan mengecek kehadiran siswa. Setelah guru mengecek kehadiran siswa, guru selanjutnya memberikan apersepsi untuk membangkitkan motivasi siswa dalam memulai pembelajaran serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

#### *Kegiatan Inti*

Pada kegiatan inti ini dilakukan tiga tahap yaitu tahap eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yaitu : (1) Persiapan *Role Playing*, guru menetapkan topik serta menetapkan tujuan; guru memberikan gambaran masalah; guru menetapkan pemain yang akan terlibat; guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya. (2) Pelaksanaan *Role Playing*: *role playing* dimainkan oleh kelompok pemeran; siswa lainnya mengikuti; guru memberi bantuan kepada siswa yang kesulitan; *role playing* hendaknya dihentikan saat puncak. (3) Penutup: melakukan diskusi; merumuskan kesimpulan; evaluasi.

#### *Observasi*

Pada tahap ini dilaksanakan pengamatan selama proses pembelajaran dari kegiatan awal hingga akhir, peneliti mengamati hasil belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Peneliti melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang kelemahan atau kekurangan apa saja yang terdapat pada proses pembelajaran.

#### *Refleksi Siklus I*

Refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas di akhir pembelajaran. Refleksi ini mencakup hasil belajar siswa. Pada siklus I pertemuan I hasil belajar siswa pada post test sudah cukup baik dan ada peningkatan dari pre test. Berikut nilai hasil belajar dari pre test dan post test.

Berdasarkan hasil pre test di atas, masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Nilai rata-rata 70,45. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50%.

Sementara itu setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing* hasil belajar siswa mengalami perkembangan yang cukup bagus. Meski masih ada beberapa siswa yang nilainya belum tuntas, tetapi nilai rata-rata seluruh siswa bertambah sekitar 12%. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Nilai rata-rata 82,72. Jumlah siswa

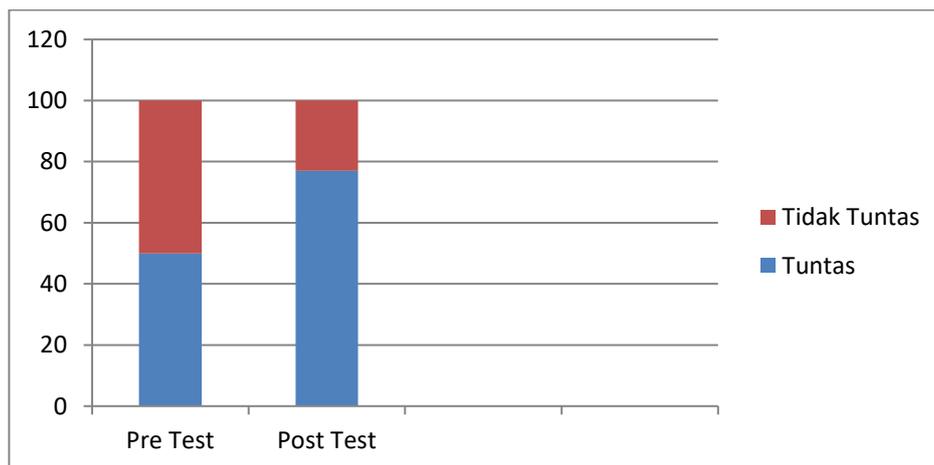
yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan prosentase 77% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa dengan prosentase 23%.

Berdasarkan hasil dari dua percobaan tes yaitu *pre test* dan *post test* yang telah dilaksanakan, maka didapat peningkatan hasil tes siswa setelah melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* ini. Hasil pada *pre test* didapat nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 70,45. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50%. Hasil pada *post test* didapat nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Nilai rata-rata 82,72. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan prosentase 77% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa dengan prosentase 23%.

## Pembahasan

### Hasil Belajar

Hasil belajar pada siklus I pertemuan I sudah baik, hal ini terlihat dari dua percobaan tes yaitu *pre test* dan *post test* yang telah dilaksanakan, maka didapat peningkatan hasil tes siswa setelah melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* ini. Hasil pada *pre test* didapat nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 70,45. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50%. Hasil pada *post test* didapat nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Nilai rata-rata 82,72. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan prosentase 77% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa dengan prosentase 23%.



Gambar 4.2 Diagram perbandingan *pre test* dan *post test*

Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada sekolah dasar di MI Wihdatusyubban 02 efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru membuat rancangan pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mencakup mata pelajaran, kelas, semester, alokasi waktu, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, deskripsi materi, kegiatan pembelajaran, media dan sumber belajar serta penilaian. RPP disusun dengan berdasarkan program semester dengan Kompetensi Inti (KI) 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain. Kompetensi Dasar (KD): 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Sebagaimana menurut Sanjaya (2006: 161-161), metode *role playing* dimulai dari persiapan terlebih dahulu yaitu : (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam *role playing*; (2) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan; (3) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, pemeran yang dimainkan harus dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan; (4) guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.

Pada saat puncak, guru menghentikan peran yang dimainkan pemain. Guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk memancing berpikir cerita yang telah diperankan dan kelanjutannya.



Gambar 4.3 Pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*

### ***Kendala pelaksanaan pembelajaran role playing***

Pembelajaran *role playing* tentunya memiliki kendala-kendala pada saat pelaksanaan di sekolah dasar. Berikut ini kendala-kendala pelaksanaan metode *role playing* di MI Wihdatusyubban Lamarang : 1) metode pembelajar *role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak. Sementara durasi waktu pembelajaran di sekolah dasar satu materi hanya 2X35 menit; 2) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru

maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya; 3) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu, sehingga menyulitkan pelaksanaan metode *role playing* tersebut; 4) pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai; 5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini; dan 6) metode *role playing* kurang tepat dilaksanakan pada siswa kelas rendah/ kelas 1 sampai kelas 3.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Dari penjelasan pada hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di MI Wihdatusyubban 02 Lamarin mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari dua percobaan tes yaitu *pre test* dan *post test* yang telah dilaksanakan. Hasil pada *pre test* didapat nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 70,45. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 11 siswa dengan prosentase 50%. Hasil pada *post test* didapat nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Nilai rata-rata 82,72. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan prosentase 77% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa dengan prosentase 23%. Implementasi metode *role playing* pada pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 12,27% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Terdapat kendala pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* pada pelajaran IPS di MI Wihdatusyubban 02 Lamarin, yaitu: metode pembelajaran *role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang; guru harus lebih kreatif; siswa belum siap secara mental; dan kurang tepat dilaksanakan pada siswa kelas rendah.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *role playing*, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai bahan masukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yaitu :

1. Guru sebaiknya menggunakan rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS karena model ini sangat baik untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.
2. Kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran IPS.

3. Siswa hendaknya pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam ujian.
4. Peneliti berikutnya hendaknya meneliti lebih lanjut terkait dengan metode *role playing* pada variabel yang berbeda sehingga keilmuan semakin meluas kebermanfaatannya.

Peneliti ucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhadi Setiabudi yang telah memberikan fasilitasi dan pendampingan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini, serta kepada Kepala MI Wihdatusyubban 02 Lamarin Kabupaten Brebes atas izin penelitiannya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aziz, Abdul. (2007). *Metode dan Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Banks. (2007). *Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar*. Jakarta: Komsersium Program PJJ S1 PGSD
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Gunawan, Rudi. 2011. *Pendidikan IPS-Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- I.G.A.K. Wardani. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Jihad, Asep. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kartini, Kartono. (2007). *Psikologi Anak*. Bandung : Mandar Maju
- Kasim, Melany. (2008). *Model Pembelajaran IPS*. (Online), <http://faizalnizbah.blogspot.com/2013/10/pengertian-dan-tujuan-pelajaran-ipsdi.html>. Diakses tanggal 14 April 2021.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Buku Siswa Tema : Indahnya Kebersamaan Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*. Jakarta: Kemdikbud Republik Indonesia
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Megawati. (2004). *Pembelajaran Melalui Pemecahan Realistik Untuk Memahami Konsep SPL Dua Variabel Pada Siswa Kelas II SLTP Suppa*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Prasetyo, Anang. (2001). *Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II SLTP N 3 Driyono Gresik*. Buletin Pelangi Pendidikan. Edisi IV Tahun II

- Rahayu, R., & Firmansyah, A. (2019). Penerapan Strategi Role Playing Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN Siney. *Jurnal Dikdas*, 7(1), 82-91.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Somantri. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sumaatmadja, Nasution. (2002). Pendidikan IPS di Sekolah Dasar. <http://awaliyahhasanah.blogspot.com/2003/06/definisi-pendidikan-ips-danpendidikan.html?m=1>. Diakses pada tanggal 7 April 2021
- Supriyatna, Nana. (2007). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Bandung : Universitas Pendidikan Press.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono, Agus. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Wahid, Saefudin, Farhan. (2017). *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Brebes : Umus Brebes.