

PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI SEKOLAH DASAR

Oleh: Isra Fitriani

Abstrak

Berdasarkan refleksi di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh hasil belajar siswa masih rendah. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Menurut Hamzah (2012:221) metode *Role Playing* terdiri dari: 1) tahap memotivasi kelompok, 2) memilih pemeran, 3) menyiapkan pengamat, 4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran, 5) pemeranan, 6) diskusi dan evaluasi, 7) pemeranan ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Sumber dari penelitian ini merupakan hasil dari observasi pada tiap aktivitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS dengan metode *Role Playing*.

Kata kunci: Metode *Role Playing* dan hasil belajar

Abstract

Based on the result of reflection in the fourth grade of SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh, it was found out that the student learning outcome was still low. Therefore, this classroom action research was conducted. This research was conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, acting, observing and reflecting. The use of *Role Playing* required the researcher to do nine phases: motivation of group, choose of actor, ready of observer, ready of step by actor, aktoring, diskusi and remedi, aktor, discussion and evaluation, generalisation. The source of the data was the result of observation in every student's activity in the five grade in Social Science by using *Role Playing*.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat menuntut dunia pendidikan untuk selalu mengadakan peningkatan dalam pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan mengadakan pembaharuan metode yang digunakan dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan kerangka dan arahan bagi guru dalam mengajar. Metode pembelajaran yang dikembangkan guru hendaknya mengarah pada upaya membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai. Menurut Aziz (dalam Solihatin 2007:1) ”ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar peserta didik, karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran”.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah metode *Role Playing*. Iif (2011:54) menyatakan “*Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Selanjutnya, pembelajaran *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan. Iif (2011:55) menyatakan bahwa “metode *Role Playing* memiliki beberapa keuntungan diantaranya 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 pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, 4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.”

Dari pendapat ahli diatas jelaslah bahwa metode *Role Playing* sangat cocok untuk pembelajaran IPS. Dengan metode *Role Playing* guru dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat berekspresi dan mengembangkan

bakat serta dapat menjadikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Dengan pelaksanaan metode *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebab dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal melalui cara-cara yang mudah dan menyenangkan sesuai dengan tingkat perkembangan belajar siswa yaitu belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan kenyataan yang ditemui di kelas V SD N 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam, dalam pembelajaran IPS ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya yaitu: (1) proses pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, akibatnya siswa kurang aktif dalam pembelajaran, 2) guru belum mampu mengajak siswa berfikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran, 3) guru belum mampu meningkatkan potensi-potensi sosial yang seharusnya bisa diaktifkan dengan cara bekerjasama.

Pelaksanaan pembelajaran seperti di atas menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran IPS diantaranya: (1) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) siswa jarang bertanya dan mengeluarkan pendapat, 3) siswa mudah lupa dengan hasil pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Pembelajaran menjadi tidak bermakna akibatnya hasil belajar siswa rendah.

Dari 16 orang siswa, 11 orang memperoleh hasil belajar tuntas sedangkan 5 orang lagi belum tuntas..Dari data tersebut masih banyak siswa memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70.

Berdasarkan pengertian dan tujuan metode *Role Playing* yang telah diuraikan di atas jelaslah bahwa metode *Role Playing* sangat cocok untuk pembelajaran IPS. Dengan metode *Role Playing* guru dapat mendidik dan

memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam”.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam pada tahun pelajaran 2014-2015 semester II. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 05 Pasia Laweh dengan jumlah siswa 16 orang, 6 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Arikunto (2009 : 11) “pendekatan kualitatif digunakan karena pelaksanaan penelitian ini terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami, dan menuntut keterlibatan peneliti secara langsung di lapangan”.

Sedangkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerik dan statistik sebagaimana menurut pendapat Emzir (2008:28) “pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan pradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.”.

Setiap siklus dalam penelitian dilaksanakan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif yaitu kerjasama antara peneliti dengan teman sejawat sebagai observer.

Data penelitian yang diperoleh: 1) pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan perilaku guru dan siswa yang meliputi interaksi proses pembelajaran antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* 2) hasil tes siswa sesudah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing*. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa di kelas V SDN 05 Pasia Laweh yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, kegiatan evaluasi pembelajaran, perilaku guru dan siswa sewaktu proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Sedangkan instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan metode analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif dilaksanakan dengan menelaah data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2008:35) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase; F = Skor yang diperoleh; N = Skor maksimal. Penelitian ini disimpulkan berhasil apabila siswa mampu mencapai batas KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran IPS di kelas V dengan menggunakan metode *Role Playing* dilakukan dengan tiga aspek penilaian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif bersumber dari hasil evaluasi siswa setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Aspek afektif bersumber dari lembar penilaian sikap yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan aspek psikomotor bersumber dari unjuk kerja siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan data yang diperoleh dari proses belajar siswa pada siklus I pertemuan I untuk hasil ketiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor) diperoleh rata-rata 71,43. Sedangkan pada pertemuan 2 hasil ketiga ranah yang diperoleh siswa meningkat dengan rata-rata 74,62. Pada siklus II hasil belajar siswa dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor lebih meningkat dibanding siklus I dengan rata-rata 82,62 dengan kualifikasi baik. Dengan demikian hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat setelah menggunakan metode *Role Playing*.

Hasil belajar pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Aspek Kognitif	Aspek Afektif	Aspek Psikomotor	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	87	67	67	221	74	√	
2	AIN	87	83	83	253	84	√	
3	GMA	73	67	67	207	69		√
4	ISW	87	67	67	221	74	√	
5	ARF	73	92	83	248	83	√	
6	FZN	87	75	50	212	71	√	
7	RBA	87	67	67	221	74	√	
8	RHM	47	67	58	172	57		√
9	TFK	87	92	92	271	90	√	
10	ANS	53	68	50	171	57		√
11	HRR	67	75	75	217	72	√	
12	ZAR	60	67	75	202	67		√
13	HRM	73	92	58	223	74	√	
14	FZA	73	67	67	207	69		√
15	OFP	47	75	67	189	63		√
16	WAK	60	67	67	194	65		√
	Jumlah	1148	1188	1093		1143	9	7
	Rata-rata	71,75	74,25	68,31		71,43		
	Persentase						56%	44%

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Nama	Aspek Kognitif	Aspek Afektif	Aspek Psikomotor	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	87	75	67	229	76,33	√	
2	AIN	93	92	83	268	89,33	√	
3	GMA	93	75	75	243	81,00	√	
4	ISW	73	75	67	215	71,66	√	
5	ARF	73	83	92	248	82,66	√	
6	FZN	60	67	75	202	67,33		√
7	RBA	93	67	67	227	75,66	√	
8	RHM	73	67	67	207	69,00		√
9	TFK	87	92	92	271	90,33	√	
10	ANS	67	67	67	201	67,00		√
11	HRR	60	75	75	210	70,00	√	
12	ZAR	75	75	67	215	71,66	√	
13	HRM	93	75	83	251	83,66	√	
14	FZA	75	67	75	217	72,33	√	
15	OFP	33	67	75	175	58,33		√
16	WAK	53	75	75	203	67,66		√
	Jumlah	1188	1194	1202			11	5
	Rata-rata	74,25	74,63	75,13				
	Persentase	74	74	75			69%	31%

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

No	Nama	Aspek Kognitif	Aspek Afektif	Aspek Psikomotor	Jumlah	Nilai Akhir	Ketuntasan	
							Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	73	75	75	223	74,33	√	
2	AIN	100	92	92	284	94,66	√	
3	GMA	100	92	92	284	94,66	√	
4	ISW	73	75	75	223	74,33	√	
5	ARF	100	92	92	284	94,66	√	
6	FZN	67	83	75	225	75,00	√	
7	RBA	100	75	75	250	83,33	√	
8	RHM	53	75	75	203	67,66		√
9	TFK	100	92	100	292	97,33	√	
10	ANS	80	75	75	230	76,66	√	
11	HRR	100	75	75	250	83,33	√	
12	ZAR	100	83	83	266	88,66	√	
13	HRM	80	83	83	246	82,00	√	
14	FZA	80	75	83	238	79,33	√	
15	OFP	73	83	75	231	77,00	√	
16	WAK	87	75	75	237	79,00	√	
	Jumlah	1366	1300	1300		1322	15	1
	Rata-rata	85,37	81,25	81,25		82,62		
	Persentase	85	81	81		83		

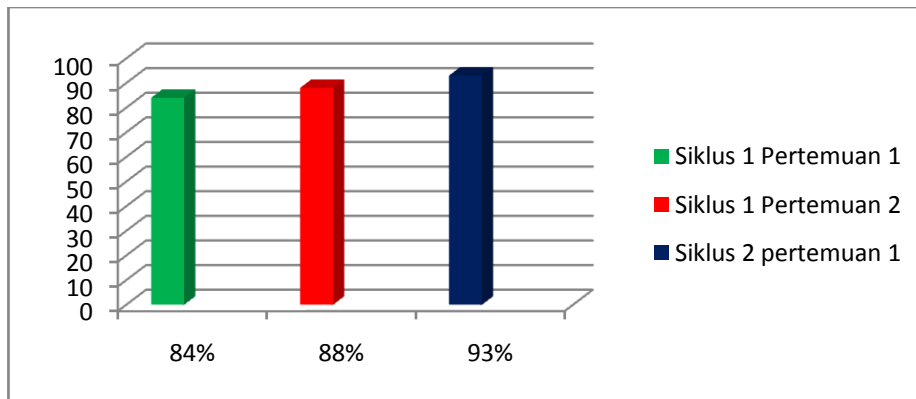
PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh pada semester II tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa 16 orang, 10 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Penelitian dilaksanakan dua kali siklus yaitu Siklus I dua kali pertemuan dan Siklus II satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

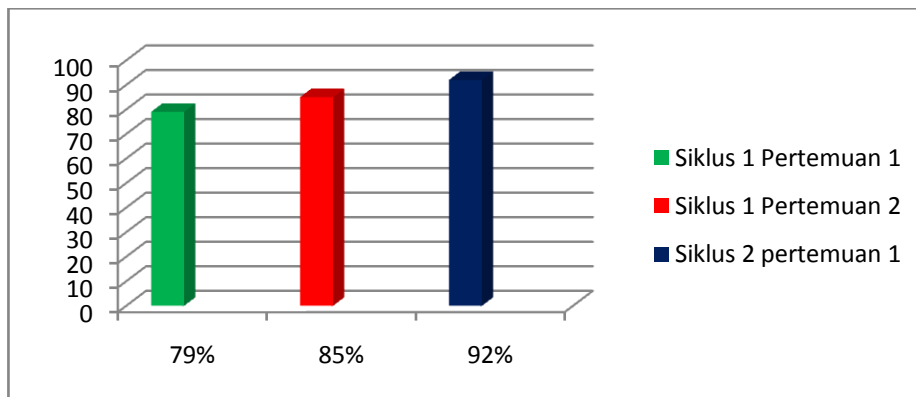
Pada tahap perencanaan peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran IPS sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Sedangkan pada tahap pengamatan dilakukan oleh observer. Pengamatan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang menyangkut aspek penilaian RPP, aspek penilaian aktifitas guru dan aspek penilaian aktifitas siswa. Dari data hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil penilaian RPP, penilaian aspek guru dan penilaian aspek siswa serta penilaian hasil belajar siklus I pertemuan I ke siklus I pertemuan II. Namun penelitian masih tetap dilanjutkan ke siklus II karena peneliti masih ingin menyempurnakan hasil penelitian agar hasil belajar siswa dapat lebih meningkat lagi.

Pada siklus II penelitian dilaksanakan dengan tahap yang sama dengan siklus I. Penelitian diawali dengan membuat RPP kemudian dilaksanakan pembelajaran di kelas sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Pengamatan dilakukan oleh observer untuk mengamati proses pembelajaran dengan melakukan penilaian terhadap RPP, aspek penilaian guru dan aspek penilaian siswa. Sedangkan penilaian hasil belajar siswa terdiri dari aspek penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Pada siklus II hasil penilaian RPP menunjukkan 93%, hasil penilaian aspek guru 92% dan aspek penilaian siswa 90% serta hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif dan psikomotor menunjukkan 82,62%. Data ini dapat dilihat pada grafik berikut:

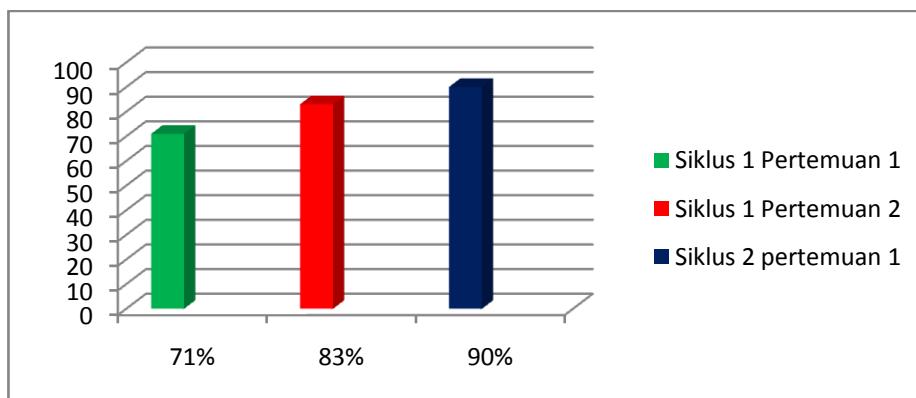
Grafik 1: Penilaian RPP



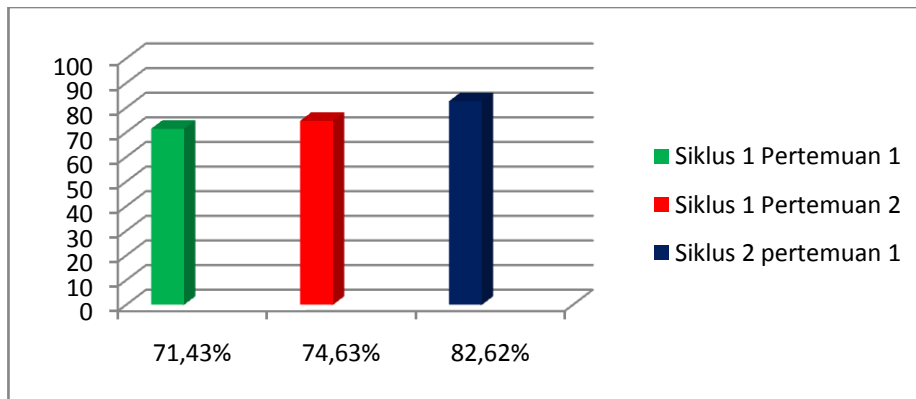
Grafik 2: Pelaksanaan pembelajaran (Aspek Guru)



Grafik 3: Pelaksanaan pembelajaran (Aspek Siswa)



Grafik 4: Hasil belajar siswa



Dari grafik di atas dapat disimpulkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh kabupaten Agam.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada siklus I dengan rata-rata 73,18 dan meningkat pada siklus II menjadi 82,62.

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam maka penulis menyarankan agar dalam pembelajaran IPS guru dapat menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena metode *Role Playing* dapat melibatkan siswa lebih banyak dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Emzir . 2008. *Metodologi PTK Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khoiru Ahmadi, Iif. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Solihatin, Etin.2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.
- Wahab, Abdul Azis. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta