

# Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan

Robii'atul Adawiyyah

## Abstract

*The purpose of this study was to obtain empirical data on the increase in social studies results regarding the struggle of the leaders in the Dutch and Japanese colonial period to the material using role playing in the five grade SDN Ciganjur 04 Pagi South Jakarta, in the first semester of school year 2015-2016 the number of learners 30 people. The method used is a Class Action Research (PTK) using Kemmis and Taggart cycle model consists of stages of action planning, action, observation or observation and reflection. This research was conducted in the first cycle and the second cycle, each cycle consisting of two meetings. Results of the research data collection techniques showed that in the first cycle of students that scored above KKM (68) by 20 of the 30 students, with a percentage of 66.66%. As for the second cycle increase even more, students who scored at level KKM (68) as many as 26 out of 30 students, with a percentage of 86.66% with skor rate 84,5. Based on the findings of this classroom action research can be concluded that method role playing can improve learning outcomes for Social Sciences (IPS) five grade students of SDN Ciganjur 04 Pagi South Jakarta.*

*Keywords: Results of the five grade elementary school social studies, role playing method.*

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data empirik mengenai peningkatan hasil belajar IPS mengenai materi perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) di kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan, pada semester 1 tahun ajaran 2015-2016 dengan jumlah siswa 30 anak. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model siklus Kemmis dan Taggart terdiri atas tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam siklus I dan siklus II, setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian teknik pengumpulan data menunjukkan bahwa pada siklus I siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (68) sebanyak 20 dari 30 siswa, dengan persentase 66,66%. Adapun pada siklus II lebih meningkat lagi, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (68) sebanyak 26 dari 30 siswa, dengan persentase 86,66% dengan rata-rata skor 84,5. Berdasarkan temuan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan.

**Kata kunci:** Hasil belajar IPS kelas V SD, metode pembelajaran *role playing* (bermain peran).

## Pendahuluan

### Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan manusia ke arah yang lebih baik. Adanya pendidikan membuat proses interaksi dan pengembangan kemampuan pada manusia berubah menjadi lebih baik dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti dan dari yang tidak paham menjadi lebih paham. Pentingnya proses pendidikan dalam kehidupan manusia selain untuk proses

interaksi dan pengembangan diri, juga untuk sarana berfikir dalam mendapatkan suatu informasi atau pengetahuan baik yang bersifat formal maupun non formal.

Menurut keterangan guru kelas VA di SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan ini, siswa masih sulit memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Dibutuhkan contoh dan pemahaman yang baik agar siswa mudah memahami tentang materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Sementara itu guru di kelas hanya menerangkannya dengan metode ceramah

tanpa ada contoh yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Siswa yang masih malu untuk bertanya, membuat guru sulit mengetahui apakah siswa sudah mengetahui dan paham tentang materi yang diajarkan atau belum. Akibatnya hasil belajar siswa pada materi masih belum maksimal.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti bermaksud melakukan perbaikan proses pembelajaran pada siswa kelas VA. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa saling bertukar pendapat untuk memahami materi serta mampu menyelesaikan soal yang berhubungan dengan materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Maka diperlukan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Metode pembelajaran yang lebih mendorong keaktifan, kreativitas dan kemandirian serta tanggung jawab dalam diri siswa adalah metode pembelajaran *role playing*. Melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*, siswa diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas dan hasil belajar pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa di kelas VA.

Sesuai dengan uraian di atas maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul "Upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas V pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang di SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan". Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah pembelajaran melalui metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang.

### **Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini hanya akan membahas masalah upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VA SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Pencapaian penelitian ini dilihat dari indikator meningkatnya hasil belajar siswa melalui hasil tes siswa.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: "1) Bagaimana proses penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran? 2)

Apakah hasil belajar siswa pada Ilmu Pengetahuan Sosial materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang di kelas VA SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan dapat meningkat dengan menggunakan metode *role playing*?"

### **Kajian Teoritis**

belajar merupakan suatu proses kegiatan yang meyakini bahwa hasil belajar bukan hanya didapat melalui penguasaan hasil latihan melainkan bisa juga perubahan kelakuan melalui pengalaman yang didapat.

Menurut Skinner dalam belajar dan pembelajaran, belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya akan menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut: 1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon besar, 2) Respon si belajar, dan 3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi perilaku respon si pembelajar yang baik diberi hadiahnya. Sebaliknya, respon yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Menurut Robert Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono, belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari 1) stimulus yang berasal dari lingkungan, 2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Kegiatan belajar merupakan unsur yang sangat mendasar dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari sampai batas tertentu.

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan dalam proses belajar juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan bersosialisasi terhadap lingkungannya.

Dari pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa perbuatan belajar adalah suatu perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman baru yang mempengaruhi tingkah laku siswa dalam situasi tertentu yang berulang-ulang. Setiap perbuatan belajar mengandung beberapa unsur yang bersifat

dinamis (berubah-ubah) dalam arti dapat menjadi lebih kuat atau melemah. Kedinamisan ini dipengaruhi oleh kondisi yang ada dalam diri siswa dan yang ada diluar diri siswa yang tentu pula ada pengaruhnya terhadap kegiatan belajar siswa.

Dengan demikian belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya, jadi hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

### **Pengertian Hasil Belajar**

Seseorang dikatakan belajar apabila mengalami perubahan baik pengetahuan maupun sikap dan tingkah laku. Hasil belajar merupakan tolak ukur dari keberhasilan seseorang dalam memahami proses pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (proses belajar mengajar) hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tertentu. Adapun aspek-aspek itu adalah 1) pengetahuan, 2) pengertian, 3) kebiasaan, 4) keterampilan, 5) apresiasi, 6) emosional, 7) hubungan sosial, 8) jasmani, 9) etis dan budi pekerti, dan 10) sikap. Maksudnya adalah hasil belajar bukan hanya dilihat dari hasil nilai pengetahuan peserta didik namun hasil belajar juga dapat dilihat dari perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik setelah terjadinya proses belajar mengajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. menurut pengertian di atas hasil belajar diperoleh oleh siswa setelah siswa mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar tidak hanya berupa pengetahuan tetapi juga dapat berupa keterampilan dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk mencapai cita-cita dari siswa tersebut.

Menurut Purwanto (evaluasi hasil belajar) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan dari sisi pengetahuan siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari perilaku siswa berubah menjadi lebih baik.

Adapun menurut pendapat Sujana Iskandar, bahwa hasil belajar mengartikan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa

tes lisan dan tes perbuatan. maksudnya adalah bahwa hasil belajar merupakan alat ukur dalam proses pembelajaran siswa, dan alat ukur pada proses pembelajaran dapat menggunakan tes tertulis untuk tes kognitif dan tes perbuatan untuk tes afektif dan psikomotor.

Selanjutnya menurut pendapat Dimiyati dan Mudjiono bahwa hasil belajar adalah proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil maksud pendapat di atas adalah bahwa hasil belajar itu merupakan kegiatan proses pembelajaran siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang setelah akhir pembelajaran siswa akan memperoleh suatu hasil pembelajaran dan hasil ini dapat dikatakan sebagai hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu tolak ukur pencapaian siswa selama mengikuti proses pembelajaran baik yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa ataupun kegiatan yang dilakukan di luar kelas. Hasil belajar dapat dilihat juga dari perubahan perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran dan apabila perilaku siswa sudah mengalami perubahan yang menonjol maka dapat dikatakan bahwa siswa sudah mengalami hasil belajar yang signifikan.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang instrument yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran. Adapun, tugas seorang guru dalam menentukan hasil belajar selain menentukan instrument juga perlu merancang cara menggunakan instrument beserta kriteria keberhasilannya. Hal ini perlu dilakukan, sebab dengan kriteria yang jelas dapat menentukan apa yang harus dilakukan siswa dalam mempelajari isi atau bahan pelajaran.

Hasil belajar merupakan salah satu dasar untuk mengetahui sejauh mana materi pelajaran yang disampaikan guru dapat diterima dan dipahami sehingga prestasi belajar siswa dapat diketahui dari hasil tes yang diberikan. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa sendiri (intern) dan faktor dari luar diri siswa (ekstern). Faktor dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan siswa,

serta kebiasaan siswa. Faktor dari luar siswa yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik, suasana kelas dalam belajar, lingkungan sosial, lingkungan keluarga, guru, dan teman sepermainan.

Hasil belajar siswa merupakan apa yang telah dicapai siswa setelah belajar dan mengerjakan secara optimal yang diperoleh dari hasil tes individu. Perbedaan kemampuan belajar siswa berpengaruh pada hasil belajar

### **Pengertian Ilmu Pendidikan Sosial**

Menurut Soeprapto dalam Supardan Ilmu merupakan terjemahan dalam bahasa Inggris *science*. Istilah *science* berasal dari bahasa Latin *scientia* yang berarti pengetahuan. Sedangkan kata '*scientia*' berasal dari kata kerja '*scire*' yang artinya mempelajari ataupun mengetahui.

Istilah pengetahuan dalam bahasa Indonesia merupakan terjemahan dari istilah *knowledge* dalam bahasa Inggris. Kata benda ini berasal dari bahasa latin *Knowledage* dan diambil dari kata kerja *know* yang dalam bahasa latinnya disebut *knowen*. *To know* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia mengetahui dan pengetahuan berasal dari kata dasar tahu.

Menurut Soekanto dalam Supardan istilah sosial pada ilmu sosial menunjuk pada objeknya, yaitu masyarakat. jadi objek atau

### **METODE ROLE PLAYING(BERMAINPERAN)**

Dalam proses pembelajaran metode yang digunakan oleh pendidik atau guru itu harus diperhatikan karena apabila seorang guru salah menggunakan metode maka akan berpengaruh kepada siswa. Ketika seorang guru hanya menggunakan satu metode itu saja dalam proses pembelajaran kemungkinan siswa akan cepat merasa bosan.

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu tetapi tidak semua metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan.

### **PENGETIAN METODE ROLE PLAYING**

Mengajar adalah kegiatan yang menghasilkan suatu sistem lingkungan yang mengadakan suatu proses belajar. Dalam proses pembelajaran sering ditemui seorang guru menggunakan suatu metode untuk merencanakan suatu pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran terjadi karena adanya sesuatu yang mendorong dan adanya tujuan

yang ingin dicapai. Maka dari itu untuk mendorong suatu proses belajar menjadi lebih baik di butuhkan metode yang baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Hamdani, metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Dengan demikian dapat dikatakan pengembangan imajinasi yang dimaksudkan di atas adalah salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mengembangkan imajinasi siswa dalam menghayati peran yang mereka mainkan.

Menurut Abdul Majid, *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Mengkreasikan metode *role playing* bisa diaplikasikan dengan cara siswa bermain peran tentang peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian yang mungkin terjadi pada masa mendatang.

Menurut Gilstrap dalam J.J Hasibuan yang melihatnya dari sifat tiruan simulasi itu dapat berbentuk: *role playing*, psikodrama, sosiodrama dan permainan. maksudnya adalah *role playing* termasuk metode dalam bentuk simulasi, yang sejenis dengan metode *role playing* adalah psikodrama, sosiodrama dan metode bermain peran lainnya.

Menurut Hyman dalam bukunya *ways of teaching* yang di kutip oleh JJ Hasibuan simulasi merupakan metode yang termasuk dalam kelompok *role playing*, bentuk *role playing* yang lain adalah sosiodrama, permainan, dan dramatisasi. Menurut La Iru dan kawan-kawan yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi itu dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Selanjutnya menurut Hisyam Zaini dan kawan-kawan *role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario). Maksudnya adalah metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang menjadi media pendidikan dalam mendefinisikan peran-peran serta interaksi

yang dieksplorasi dalam bentuk simulasi atau skenario-pokok bahasan pada ilmu sosial itu adalah masyarakat disekitar sehingga setelah mempelajari ilmu pengetahuan sosial siswa mampu untuk bersosialisasi dengan masyarakat sekitarnya.

Menurut Ralf Dahrendorf, seorang ahli sosiologi Jerman dan penulis buku *Class in Class Conflict in Industrial Society*, ilmu sosial merupakan suatu konsep yang ambisius untuk mendefinisikan seperangkat disiplin akademik yang memberikan perhatian pada aspek-aspek kemasyarakatan manusia.

Menurut Sardjiyo dan kawan-kawan, ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. setelah mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat maka diharapkan ketika siswa mampu untuk mengerti kondisi dan kebutuhan masyarakat disekitarnya sehingga siswa dapat lebih peduli dan mengenal masyarakat sekitarnya dengan baik.

Menurut Nursid Sumaatmadja dan kawan-kawan, ilmu pengetahuan sosial tidak lain adalah "mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora." yang termasuk dalam bidang humaniora atau bisa disebut *humanity* antara lain adalah norma, nilai, bahasa, seni dan sebagainya karena itu masih menjadi komponen kehidupan manusia.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas ilmu pengetahuan sosial adalah suatu kajian ilmu sosial yang mempelajari tentang kehidupan sosial di dalam masyarakat yang bertujuan membentuk warga negara yang baik, agar komponen kehidupan manusia dapat berjalan baik sebagaimana mestinya diantaranya dengan bejalannya nilai dari norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat yang dicapai dari setiap siswa karena faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa juga berbeda-beda.

## PENGERTIAN METODE ROLE PLAYING

Mengajar adalah kegiatan yang menghasilkan suatu sistem lingkungan yang mengadakan suatu proses belajar. Dalam proses pembelajaran sering ditemui seorang guru menggunakan suatu metode untuk merencanakan suatu pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran terjadi karena adanya

sesuatu yang mendorong dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Maka dari itu untuk mendorong suatu proses belajar menjadi lebih baik di butuhkan metode yang baik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Hamdani, metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.<sup>1</sup> Dengan demikian dapat dikatakan pengembangan imajinasi yang dimaksudkan di atas adalah salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mengembangkan imajinasi siswa dalam menghayati peran yang mereka mainkan.

Menurut Abdul Majid, *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.<sup>2</sup> Mengkreasikan metode *role playing* bisa diaplikasikan dengan cara siswa bermain peran tentang peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian yang mungkin terjadi pada masa mendatang.

Menurut Gilstrap dalam J.J Hasibuan yang melihatnya dari sifat tiruan simulasi itu dapat berbentuk: *role playing*, psikodrama, sosiodrama dan permainan.<sup>3</sup> maksudnya adalah *role playing* termasuk metode dalam bentuk simulasi, yang sejenis dengan metode *role playing* adalah psikodrama, sosiodrama dan metode bermain peran lainnya.

Menurut Hyman dalam bukunya *ways of teaching* yang di kutip oleh JJ Hasibuan simulasi merupakan metode yang termasuk dalam kelompok *role playing*, bentuk *role playing* yang lain adalah sosiodrama, permainan, dan dramatisasi.<sup>4</sup> Menurut La Iru dan kawan-kawan yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi itu dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Menurut pendapat dari Hamzah B. Uno prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu: 1) pemanasan (*warming up*), 2) memilih partisipan, 3) menyiapkan pengamat (*observer*), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (manggung), 6) diskusi dan

<sup>1</sup> Hamdani, *op. cit.*, h.87

<sup>2</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h.13

<sup>3</sup> J.J Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h.27

<sup>4</sup> *Ibid.*, h. 27

evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. penjelasan langkah-langkah tersebut adalah:

Langkah pertama (pemanasan) guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau senggaja disiapkan oleh guru.

Langkah kedua, memilih pemain (partisipan). Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apa pun.

Langkah ketiga, menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Hal paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran. Langkah keempat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat dalam permainan peran.

Langkah kelima, permainan peran di mulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Langkah keenam, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

Langkah ketujuh, yaitu permainan peran ulang. Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Langkah kedelapan, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Langkah kesembilan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Tujuan peneliti meningkatkan hasil belajar adalah agar nilai yang diperoleh siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial mengalami peningkatan sesudah dilakukan proses belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang baru yaitu metode *role playing* (bermain peran). Peneliti juga bertujuan memperbaiki praktek mutu pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* karena diharapkan guru mampu mengembangkan dan menggunakan metode pembelajaran yang saat ini sudah sangat berkembang dan tidak hanya melakukan proses belajar mengajar dengan metode yang sama dalam setiap pembelajaran. Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini yang dipilih adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang bentuk siklus meliputi tahap-tahap: a) perencanaan atau *planning*, b) tindakan atau *acting*, c) observasi, d) refleksi.<sup>5</sup> Apabila siklus pertama sudah mencapai hasil yang diharapkan yaitu meningkatnya hasil belajar siswa melalui metode *role playing*, maka siklus akan diberhentikan pada tahap refleksi. Namun apabila hasil yang diharapkan oleh peneliti belum tercapai maka akan dilanjutkan dengan perencanaan kembali (*replanning*) untuk siklus kedua.

Peneliti merencanakannya ada satu siklus dan dilakukan dengan tiga kali pertemuan. Hasil belajar yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Apabila dalam perencanaan pembelajaran belum mencapai tetapi hasil belajar siswa sudah meningkat atau sudah tercapai maka siklus diberhentikan. Begitu pula sebaliknya apabila dalam kegiatan yang direncanakan belum berhasil maka akan ditambahkan sesuai dengan kebutuhan.

Ukuran keberhasilan tujuan dapat dilihat dari hasil yang dicapai dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran IPS itu adalah minimal 85% siswa, yang mendapatkan skor 68 dari jumlah siswa 30 orang. Maka proses pembelajaran akan dihentikan karena KKM telah terpenuhi dan peneliti tidak harus melanjutkan pada siklus berikutnya.

Data pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yang akan dikumpulkan adalah dalam bentuk instrumen yang terdiri dari lembar pengamatan persiapan guru, lembar observasi, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, dan dokumentasi.

Data penelitian ini adalah tentang hasil belajar IPS dengan metode *role playing*. Data

---

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.16

yang dimaksud meliputi dua jenis yaitu: 1) data proses atau pemantau tindakan. Data ini digunakan pada saat mengontrol pelaksanaan kegiatan atau perencanaan tindakan yang telah dibuat sebelumnya, proses yang dibuat sebelumnya adalah sebuah gambaran tentang yang akan terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung. 2) data penelitian merupakan data dari tindakan atau kegiatan *role playing* yang telah dilakukan pada saat proses kegiatan belajar mengajar, serta hasil skor yang telah diperoleh oleh siswa.

### **Sumber Data Penelitian**

Sumber data penelitian ini dibagi menjadi dua jenis yaitu: 1) sumber data pemantau tindakan yang diambil data pengamatan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung dan pada saat siswa melakukan simulasi bermain peran dengan menggunakan metode *role playing*. 2) sumber data penelitian yang diambil dari hasil belajar siswa melalui tertulis pada saat siswa melakukan evaluasi pembelajaran di akhir siklus.

### **Definisi Konseptual**

Hasil belajar IPS adalah suatu tolak ukur siswa yang telah mengalami perubahan perilaku yang data dilihat dari aspek kognitif, afektif dan psikomotornya. Ranah kognitif meliputi beberapa kategori yaitu, Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Kreasi (C6).

### **Definisi Operasional**

Hasil belajar IPS adalah skor yang diperoleh dengan menggunakan instrumen yang berisi kegiatan belajar mengajar guru dan siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi Mengingat (C1), Memahami (C2), Menerapkan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5). Instrumen yang digunakan berbentuk pilihan ganda.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah meliputi hal-hal berikut 1) dokumentasi, 2) observasi, 3) catatan lapangan pengumpulan data dilakukan dengan bentuk pengamatan terhadap obyek, peristiwa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sebagai saran pembelajaran IPS pada siswa kelas V A SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan.

### **Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan Studi**

Teknik pemeriksaan keterpercayaan studi merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti untuk menguji keabsahan data terhadap kemampuan peneliti dalam melakukan perhitungan secara menyeluruh terhadap data yang diperoleh. Untuk mendapatkan keseimbangan data peneliti melakukan triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan hal yang dilakukan oleh peneliti dengan pendapat dari orang lain. Peneliti memberikan instrument penelitian kepada pihak yang terkait dengan penelitian seperti rekan guru dengan terlebih dahulu dimintakan validasi instrumen.

### **Analisis Data dan Interpretasi Hasil analisis**

#### **Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas V dengan menggunakan metode *role playing*. Teknik menganalisis data pada siswa yaitu dengan melakukan pengamatan siswa dalam bermain peran dan juga menganalisis data dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab tes evaluasi.

### **PEMERIKSAAN KEABSAHAN DATA**

Pemeriksaan keabsahan data didapatkan berdasarkan hasil pengamatan instrumen observer, dalam menilai aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar yang berlangsung sebanyak 2 siklus yang setiap siklusnya ada 2 kali pertemuan. Dengan menggunakan metode *role playing*.

Keabsahan data juga didapat melalui dokumentasi, catatan lapangan, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan data yang terpercaya maka peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data melalui pemeriksaan berikut:

#### **DATA PROSES**

Data proses yang didapatkan adalah hasil dari pengamatan observer yang ada di dalam kelas untuk menilai aktivitas guru dan siswa dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Pada hal ini peneliti menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan pemanaatan data lain di luar data tersebut.

Data didapatkan dari lembar instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa sebanyak 30 butir, data juga didapatkan melalui foto-foto pengamatan yang telah peneliti lakukan. Hal ini dilakukan sebagai bukti bahwa telah terjadi proses pembelajaran di kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi.

## 2. DATA HASIL

Data hasil yang didapatkan oleh peneliti adalah berdasarkan tes yang telah dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil tersebut dinilai dan diperiksa kembali oleh observer.

### ANALISIS DATA

Setelah pembelajaran IPS yang dilaksanakan dengan metode *role playing* maka analisis data yang didapatkan oleh peneliti berdasarkan hasil pembelajaran pada siswa SDN Ciganjur 04 Pagi kelas V. Tabel berikut ini menyajikan hasil analisis data dan pengamatan instrumen tes dan non tes pada setiap siklus.

### INTERPRESTASI HASIL ANALISIS

Penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS dalam materi perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang merupakan suatu metode yang cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran materi tersebut. Metode ini merupakan pembelajaran dengan mendemonstrasikan suatu kejadian, yang nantinya juga akan bermanfaat bagi kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan hasil data peniaian baik instrumen tes maupun non-tes selama II siklus dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*, maka Kriteria Keberhasilan Minimal (KKM) telah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 85%. Hasil analisa data pada siklus I dan II dapat diketahui dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan dari hasil belajar siswa.

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk meningkatkan aspek kognitif pada siswa kelas V dalam proses pembelajaran, dalam hal ini peneliti mengukur aspek kognitif siswa melalui mata pelajaran IPS.

Peneliti membuktikan bahwa dengan ketelitian dan perbaikan pembelajaran dapat mencapai target yang ditentukan yaitu sebesar 85%. Pada pemantau aktivitas guru dan siswa, guru dibantu oleh seorang observer, observerlah yang menilai tindakan guru dan siswa di dalam kelas.

Dalam setiap pertemuan selalu ada peningkatan namun bukan berarti tidak ada masalah yang ditemui. Masalah yang ditemui seperti siswa-siswa yang masih tidak bisa tertib dan kurang konsentrasi pada saat proses pembelajaran. Untuk meminimalisi hal tersebut

peneliti yang bertindak sebagai guru harus lebih menguasai kelas, atau mungkin bisa menambahkan rasa humor sedikit dan bisa lebih tegas agar siswa bisa tertib di dalam kelas.

Pada hasil pembelajaran siklus II aspek kognitif anak semakin meningkat menjadi 87%, presentase ini melebihi target peneliti yang hanya 85%. Pada siklus II siswa lebih tenang dan memperhatikan materi yang disampaikan guru pada saat proses pembelajaran di kelas. Penilaian pengamatan yang dilakukan oleh observer pun meningkat menjadi 90% peningkatan ini terjadi pada siklus II pertemuan kedua. Dengan hal ini maka dapat disimpulkan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS.

### KETERBATASAN PENELITIAN

Keterbatasan penelitian dapat dilihat dari cara penulisan skripsi yang masih jauh dari kata sempurna. Akan tetapi skripsi ini dibuat dan dirancang dengan hasil yang maksimal oleh peneliti. Tidak sedikit dari skripsi ini yang memiliki banyak kekurangan, dikarenakan banyak keterbatasan-keterbatasan yang peneliti miliki.

Adapun keterbatasan peneliti yang dapat dicermati dan terjadi pada saat penelitian diantaranya adalah:

1. Penelitian hanya dilakukan di kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan
2. Beberapa siswa saja yang mampu memainkan peran dengan baik dan menghayati perannya yang dimainkan pada saat bermain drama.
3. Pada saat siswa melakukan simulasi pada proses pembelajaran, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPS melaalui metode *role playing* pada siswa kelas V SDN Ciganjur 04 Pagi Jakarta Selatan. Hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan metode *role playing* meningkat secara signifikan hal ini terjadi pada siklus II pertemuan kedua.

Belajar dengan menggunakan *role playing* dapat menumbuhkan rasa kerjasama antar siswa selain itu juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam kehidupan sehari-hari serta membuat hasil belajar siswa meningkat.

Hal ini berdasarkan hasil analisis baik instrumen tes maupun non-tes yang terjadi

selama siklus II, untuk presentase hasil data pemantau tindakan atau pada aktivitas guru dan siswa siklus I adalah 73,3% sedangkan pemantau tindakan non-tes pada siklus II aktivitas guru adalah sebesar 80% dan aktivitas siswa adalah sebesar 86,6%.

Hasil analisis belajar IPS pada siklus I didapat dari rata-rata perolehan nilai sebesar 67%, sedangkan pada siklus II mengalami

peningkatan dengan rata-rata 87% maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **IMPLIKASI**

Berdasarkan hasil penelitian ini, implikasi penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V. Bahwa metode ini tidak hanya digunakan pada mata pelajaran IPS saja tetapi juga bisa digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Kewarganegaraan.

Untuk menilai kemampuan berbicara anak, karena dari bersimulasi anak akan berbicara dengan kalimat-kalimat yang sopan. Dan implikasi lain dari penelitian ini bukan hanya bisa meningkatkan kognitif siswa, tetapi bisa juga membantu aspek afektif dan psikomotor siswa. Hal ini dapat mengesklore diri siswa.

Mulai dari bekerja sama antar siswa, serta menumbuhkan rasa semangat dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS yang menggunakan metode *role playing* bukan hanya mengerjakan LKS tetapi memecahkan masalah yang ada dalam kegiatan simulasi tersebut.

Hal ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran kedepannya, terutama dalam hal kerja kelompok, karena di dalam metode ini sudah diajarkan untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah-masalah, dan sebagai bentuk pelajaran bagi siswa kelas V dalam menyelesaikan masalah kehidupan di masyarakat.

### **SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

#### **1. Pihak sekolah**

Pihak sekolah diharapkan dapat menggunakan metode yang tepat agar siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dan seharusnya para pendidiknya mengajar sesuai dengan bidang studinya tidak hanya menerima seorang sarjana untuk mengajar disana akan tetapi yang benar benar lulusan pendidikan guru sekolah dasar.

#### **2. Guru**

Guru diharapkan tidak hanya mengajar dengan menggunakan metode ceramah motivasi, tetapi juga dengan metode lain yang lebih menambah rasa semangat siswa untuk belajar. Dan guru juga harus lebih memperhatikan siswa-siswa yang aspek kognitifnya kurang dan siswa yang hyperaktif di dalam kelas.

#### **3. Peneliti lain**

Sebagai bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut tentang metode *role playing* atau dengan pokok bahasan atau materi lain tentang mata pelajaran IPS.