

## PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh  
Supiyah

SDN 24/IX Pudak Kumpuh Ulu Kab. Muaro Jambi

Email : supiyah\_pudak24@yahoo.com

### Abstrak

Pembelajaran IPS di kelas V SDN 24/IX Pudak, hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa terlihat respon lambat dalam mengikuti materi pembelajaran, hal ini dikuatkan lagi dari peran siswa yang pasif pada proses pembelajaran, mereka hanya mendengarkan tidak ada yang mengajukan pertanyaan terhadap materi yang diberikan oleh guru. Tujuan Penelitian ini untuk menumbuh kembangkan motivasi belajar agar siswa dapat lebih aktif dalam meningkatkan hasil pembelajaran mata pelajaran IPS yang menggunakan metode belajar *role playing*. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas V sebagai subjek, sebanyak 14 orang siswa sedangkan objek penelitian adalah mata pelajaran IPS yang dipelajari siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi, tes. Data dianalisis menggunakan teknik secara analisis deskriptif kuantitatif. Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar yang dilakukan siswa memperlihatkan hasil ketuntasan belajar yang diperoleh siswa dari rata-rata awal nilai siswa yaitu 59.64 dengan ketuntasan hasil belajar 57.14%, hasil disiklus pertama nilai rata-rata belajar siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan 71.43%. Selanjutnya pada siklus kedua rata-rata nilai belajar siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan mencapai 92.2%. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikelas juga ikut menentukan terjadinya peningkatan hasil belajar.

Kata kunci : metode pembelajaran *role playing*, hasil belajar; Ilmu Pengetahuan Sosial

### 1. PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam proses pembelajaran diartikan sebagai perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi empat komponen tersebut diatas, yang menyebabkan terjadi peningkatan hasil belajar seorang siswa. Keberhasilan belajar ditentukan oleh evaluasi yang dilakukan seorang guru terhadap warga belajar. Keberhasilan belajar adalah prestasi yang didapat oleh siswa. Pada hakikatnya belajar akan membawa perubahan pada diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas belajar (Djamarah SB, 2002). Hal ini merupakan suatu teori dalam proses belajar mengajar. Mengajar sendiri merupakan suatu proses dalam mengatur, mengorganisasikan lingkungan belajar yang ada disekitar peserta didik atau warga belajar dalam tahapan belajar. Selanjutnya mengajar dapat diartikan sebuah proses dalam memberikan bimbingan atau bantuan belajar ketika siswa dalam posisi belajar dan proses pembelajaran (Sudjana N dalam Djamarah SB, 2002). Peran aktif guru dan siswa sangat menentukan terjadinya proses belajar untuk mencapai keberhasilan belajar yang diinginkan.

Potensi yang ada pada anak didik perlu ditingkatkan diarahkan serta dibimbing oleh seorang guru disekolah. Proses belajar mengajar akan tercapai dan terorganisir dengan baik bila siswa memiliki kesiapan dalam mengikuti proses belajar, seorang siswa harus dapat mengembangkan kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (berupa sikap) serta Psikomotorik (Tindakan atau keterampilan), bukan hanya siswa yang dituntut

aktif dalam proses pembelajaran tapi gurupun wajib dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga tercipta pengembangan wawasan potensi dalam proses pembelajaran. Jenjang pembelajaran formal di Indonesia dibagi dalam beberapa tingkatan yakni, Pendidikan dasar. Menengah, atas dan tinggi. Pondasi pertama yang harus dibangun dan dikokohkan adalah pendidikan dasar hal ini merupakan tiang utama agar tercipta kualitas siswa yang diharapkan dapat lebih maju untuk melangkah ke jenjang berikutnya.

Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dibahas masalah tentang keilmuan dasar yang berkaitan dengan berbagai kepentingan sosial, pada mata pelajaran ini lebih mengutamakan pemahaman, hafalan, dan tidak diperlukan pemikiran logis yang diperlukan adalah fakta actual. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar lebih menekankan pada pemahaman yang bermakna bagi siswa belajar. Untuk mewujudkan pemahaman makna yang lugas harus didukung berbagai faktor diantaranya dengan menggunakan metode yang tepat dalam arti tepat sasaran, tepat dalam penyampaian dan mudah untuk dipahami siswa.

Menurut Hamzah Uno (2008) Seorang guru menggunakan metode pembelajaran untuk menjalankan fungsi dan merupakan suatu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Dalam metode pembelajaran lebih bersifat prosedural dengan tahapan tertentu, metode pembelajaran terdiri atas cara menyajikan informasi dapat berupa pemahaman baru dengan

cara menggali informasi pengalaman siswa, melatih keterampilan sehingga siswa sigap dalam unjuk kerja yang dimiliki.

Seorang guru harus mahir dan cerdas dalam memilih dan memilah metode pembelajaran yang akan digunakan hal ini dikarenakan metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian system pembelajaran, sehingga tujuan dari proses pembelajaran yaitu berupa perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik dapat terwujud. Menurut Sumiati (2009) bahwa metode pembelajaran yang baik harus dapat mencapai sasaran yang lebih mendalam pada proses pembelajaran. Kemampuan hasil belajar didapatkan dari keaktifan siswa dalam berelaborasi dalam proses pembelajaran sehingga tercipta kondisi dimana materi yang diberikan akan mudah ditangkap dan diserap siswa .

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan efektif pada proses pembelajaran siswa bersama guru haruslah masing masing memegang peran aktif dalam bekerjasama dalam menghidupkan suasana belajar yang diinginkan agar tercapai tujuan pembelajaran sehingga terjadi perubahan perilaku dari warga belajar. Selama ini kebanyakan dalam proses pembelajaran yang selalu memegang peran penting adalah seorang guru sehingga guru memiliki tugas sangat berat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemusatan peran penting (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*Student centered*). Amstrong T dalam bukunya (Sekolah Para Juara) menggambarkan model pembelajaran klasik yang antara lain menjelaskan bahwa: 1. Ada pemisahan dan pengidentifikasian antara murid yang pandai dan murid yang tidak pandai pada sisi lainnya, 2. Adanya suasana kelas yang membosankan dan menonton, penyebabnya guru hanya menggunakan kecerdasan logika dan kemahiran berbahasa yang berperan dalam proses mengajar, 3. adakalanya seorang guru sulit untuk menciptakan kreatifitas dalam pembelajaran dikarenakan susahnya membangkitkan motivasi siswa dalam mendukung proses pembelajaran (Hermansyah, 2003)

Pada penelitian pembelajaran IPS di kelas V SDN 24/IX Puduk, Kecamatan Kumpe Ulu Kabupaten Muaro Jambi mengacu pada teori yang dipaparkan di atas dengan membahas materi Kegiatan Ekonomi Indonesia. Awal Pengamatan yang dilakukan pada siswa terlihat bahwa terjadinya respon lambat dalam mengikuti materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hal ini dikuatkan lagi dari peran siswa yang pasif pada proses pembelajaran, mereka hanya mendengarkan tidak ada yang mengajukan pertanyaan terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Evaluasi yang didapatkan berdasarkan perolehan nilai harian siswa pada ulangan harian di semester 1 tentang "Kegiatan Ekonomi Indonesia" terlihat hasil yang dicapai belumlah sesuai atau

memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh siswa mendapatkan nilai rata-rata lebih dari 60 hanya sebanyak 57% , sedangkan nilai yang dituntut memenuhi criteria ketuntasan yaitu jika untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 75% siswa mendapatkan nilai  $\geq 60$  untuk mata pelajaran IPS.

Kreatifitas seorang guru sangatlah dibutuhkan dalam proses pembelajaran, hal ini menjaga agar materi yang akan diberikan siswa dapat mudah ditangkap dan dimengerti. Bila seorang guru menggunakan metode ceramah kebanyakan siswa merasa cepat bosan dan mengantuk pada saat proses pembelajaran sehingga materi tentang kegiatan Ekonomi Indonesia yang diajarkan di Kelas V SDN 24/IX Puduk. Menurut hasil wawancara dengan wali kelas yang merupakan bagian dari dukungan pembelajaran untuk mengganti metode yang dilaksanakan mengatakan bahwa yang menjadi latar belakang rendahnya nilai evaluasi hasil belajar siswa kelas V SDN 24/IX Puduk adalah metode belajar. Hal ini disebabkan terpusatnya proses pembelajaran hanya pada guru (*teacher centered*).

Untuk mengatasi permasalahan di atas, pemilihan metode yang tepat sasaran sangat diperlukan guna mendukung kemudahan dalam penyampaian materi agar siswa mudah memahami dan menganggap bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang disenangi dan banyak peminatnya. Role Playing merupakan metode yang cocok untuk diterapkan pada proses pembelajaran ini. Metode ini menitik beratkan kepada kepiawaian bermain peran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Sosio drama merupakan nama lain dari Role Playing yaitu metode pembelajaran dengan mendorong peserta didik untuk memainkan perannya dalam pokok kajian materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran IPS.

Menurut (Djamarah SB, 2011) menyatakan bahwa sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan permasalahan social. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan metode Role Playing pada proses pembelajaran, hamper semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lainnya. Pengkolaborasi metode Role playing dengan metode lainnya dapat dilakukan dalam proses pembelajaran IPS hal ini tergantung dari materi pokok pelajaran yang diberikan kepada siswa (*real life situation*). Kualitas permainan Peran (*enactment*) merupakan kunci sukses dalam metode Role Playing dengan melakukan analisis. Persepsi siswa terhadap peran yang dimainkan nyata (*real life situation*). Ada 9 prosedur bermain peran hal ini dinyatakan oleh Hamzah Uno (2009) pertama, pemanasan (*warning up*), kedua memilih partisipan, ketiga menyiapkan pengamat (*observer*), keempat menata panggung, kelima memainkan peran (*manggung*), keenam diskusi dan evaluasi, ketujuh memainkan peran ulang

(manggung ulang), kedelan diskusi dan evaluasi kedua, kesembilan berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Metode pembelajaran *role playing* mengajarkan siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, hal ini bila dibandingkan jika siswa belajar secara individual sangatlah berbeda. Melalui metode *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim Baroroh, 2011).

Banyak teori yang mendukung terlaksanakannya metode pembelajaran *role playing* sehingga penulis termotivasi untuk menelaah metode pembelajaran ini dengan menindak lanjuti langsung dengan cara menerapkan metode *role playing* ini di kelas V SDN 24/Pudak sebagai suatu bahan kajian penelitian dengan memasukkan materi pembelajaran IPS yaitu “Kegiatan Ekonomi Indonesia”, tujuannya penulis berharap banyak akan terjadi perubahan perilaku siswa dalam memudahkan penyampaian dan penerimaan materi dari seorang guru ke siswa belajar melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah, serta alternatif pembelajaran yang akan peneliti lakukan, maka masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPS.
2. Pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia” kurang menarik.
3. Kondisi siswa pasif belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran IPS.
4. Bentuk pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 24/IX PUDAK, Kumpeh Ulu, Muaro Jambi tahun pelajaran 2018/2019? Tujuan pelaksanaan tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 24/IX Pudak.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Metode yang digunakan ini mendorong guru untuk meningkatkan kinerjanya dalam merefleksikan strategi yang akan dicoba, hal ini akan melibatkan peserta didiknya dari pembelajaran yang berpusat pada guru dan mendorong siswanya

untuk *discovery*, yakni mencari sendiri sampai mampu berdiri mandiri dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan di luar otoritas gurunya (Wiriaatmadja Rochiati, 2005)

Penelitian yang akan dilaksanakan dengan menggunakan pola partisipatif maksudnya dalam melaksanakan “*Classroom Action Research*” peneliti selaku pelaksana mulai dari menentukan topik, perumusan masalah, melaksanakan tindakan, observasi serta analisis dan penilaian. Sedangkan kolaboratif dalam “*Classroom Action Research*”(dalam hal pengamatan) dibantu oleh teman sejawat atau seprofesi (Muslich, 2009).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar IPS, khususnya kemampuan memahami dengan cara mengkaji secara reflektif, partisipatif dan kolaboratif terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap aktivitas siswa, kondisi kelas serta kendala dan masalah apa yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran IPS di kelas.

Penelitian ini akan menjadikan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Peneliti merencanakan, memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Sedangkan guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan seperti yang dirancang oleh peneliti. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 24/IX PUDAK Kumpeh Ulu Muaro Jambi Jawa Tengah yang berjumlah 14 siswa (8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan). Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 24/IX PUDAK Kumpeh Ulu Muaro Jambi pada pokok bahasan Kegiatan Ekonomi. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SDN 24/IX PUDAK Kumpeh Ulu Muaro Jambi Sekolah Dasar ini terletak di Desa Pudak Kecamatan Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi. Sedangkan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

Model Penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data, ada dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau disebut dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu : (a) *Tes*, yaitu instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang

digunakan adalah dengan tes evaluasi hasil belajar siswa (*post test*) pada pertemuan akhir pembelajaran di setiap siklus. (b) *Observasi*, untuk mendapatkan data proses pembelajaran di kelas yang sumber datanya adalah guru dan siswa (Sugiyono, 2011) Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi untuk mengamati perilaku siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung. (c) *Dokumentasi*, teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.

Pendekatan kuantitatif, dimana semua informasi atau data diwujudkan dalam bentuk angka, analisisnya berdasarkan angka tersebut dengan analisis statistik. Pada akhir setiap siklus I dan II dihitung nilai rata-ratanya. Kemudian dideskripsikan hasil rerata tes siswa tersebut. Jika hasil tes siswa mengalami kenaikan sesuai standar nilai yang telah ditentukan, maka diasumsikan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam materi kegiatan perekonomian. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi "Kegiatan Ekonomi Indonesia" pada siswa kelas V SDN 24/IX Puduk Kumpeh Ulu Muaro Jambi dengan menggunakan metode *Role Playing* diharapkan akan mengalami peningkatan dari total pencapaian sebelumnya menjadi minimal nilai 65. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat belajar secara individu apabila mencapai nilai 65. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 75% dari siswa mendapat nilai 65.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini melalui tahap Awal dari proses Penelitian yaitu dengan melakukan kegiatan observasi pada siswa kelas V SDN 24/IX PUDAK pada proses pembelajaran IPS. Hal yang akan diamati adalah kondisi siswa dan guru pada saat terjadinya proses pembelajaran IPS dan evaluasi pembelajaran yang dihasilkan berupa nilai pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu materi tentang Kegiatan Perekonomian di Indonesia. Hasil observasi terhadap kondisi awal pembelajaran menjadi acuan perencanaan tindakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru kelas V SDN 24/IX PUDAK pada waktu pelaksanaan pembelajaran IPS, metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa menghafalkan materi dan berdiskusi kemudian mengerjakan soal. Hasil observasi yang

dilakukan pada siswa kelas V SDN 24/IX PUDAK menunjukkan bahwa pada saat proses belajar mengajar, siswa terlihat kurang aktif dan terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

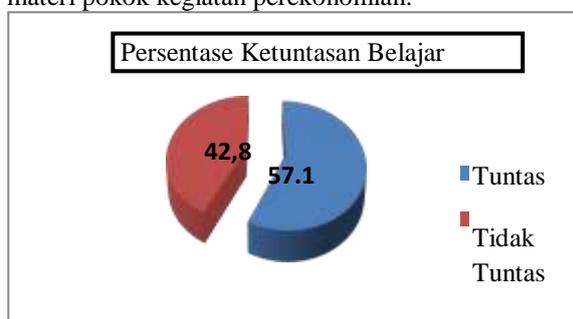
Hasil wawancara terhadap guru menunjukkan bahwa terjadi permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran IPS. Permasalahan yang terjadi adalah berkaitan dengan materi yang banyak dan metode pembelajaran yang kurang menarik karena siswa terlihat tidak bersemangat. Guru sudah melakukan upaya perbaikan dengan meringkas materi. Namun, siswa masih terlihat bosan ketika mengikuti pembelajaran IPS. Selain melakukan wawancara terhadap guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa. Wawancara terhadap siswa diberikan pilihan jawaban "ya" dan "tidak" untuk mempermudah hasil analisis tanggapan siswa terhadap mata pelajaran IPS. Berikut disajikan tabel hasil wawancara terhadap siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, peneliti mendapatkan hasil bahwa hanya 28,57% atau 4 siswa yang suka dengan pembelajaran IPS, sedangkan 71,43% atau 10 siswa tidak menyukai pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena pada mata pelajaran IPS lebih banyak materi yang cenderung bersifat hafalan. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, siswa yang lebih menyukai pelajaran IPS hanya 28,57%, sedangkan 71,43% tidak menyukai pelajaran IPS dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Ketidaksukaan siswa terhadap mata pelajaran IPS dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain terjadi karena siswa tidak suka menghafalkan materi IPS. Hanya sedikit siswa, yaitu 42,86% siswa yang suka menghafalkan, sedangkan 57,14% siswa tidak suka menghafalkan materi IPS. Sebagian besar siswa, yaitu 78,57% menyatakan bahwa guru membantu siswa ketika mengalami kesulitan pada saat proses belajar-mengajar berlangsung, sedangkan 21,43% menyatakan bahwa guru tidak membantu siswa. Sebagian besar siswa, yaitu 85,71% menyatakan bahwa orang tua membantu siswa ketika mengalami kesulitan belajar IPS, sedangkan 14,29% menyatakan bahwa orang tua tidak membantu siswa yang kesulitan menghafal materi IPS.

Guru menggunakan metode pembelajaran ekspositori dengan ceramah dan diskusi, sehingga guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran pada saat menjelaskan materi. Guru cenderung menggunakan bahasa daerah dalam menjelaskan materi. Dalam menyampaikan materi, guru lebih banyak duduk dari pada berdiri didepan kelas, sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan dan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, guru meminta siswa mengerjakan soal-soal dalam buku paket. Setelah pembelajaran selesai,

guru menutup pelajaran dengan memberikan Pekerjaan Rumah.

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai awal dan wawancara kepada guru kelas V tentang hasil belajar IPS siswa, guru mengatakan bahwa sebagian besar nilai siswa kelas V masih belum memenuhi KKM, atau 75% siswa belum mencapai nilai 60. Untuk mengetahui hasil belajar dalam IPS, maka peneliti meminta hasil nilai ulangan harian IPS siswa. Diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata siswa yaitu hanya sebesar 59,64. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM sebesar 60. Dari 14 siswa, hanya 8 siswa atau 57,14% yang nilainya sudah memenuhi KKM, sedangkan 6 siswa yang lain masih belum memenuhi KKM. Berikut disajikan diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok kegiatan perekonomian:



Gambar 1. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok kegiatan ekonomi di Indonesia menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II.

### B. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman penelitian pada RPP. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan media. Pada siklus I kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar I yang akan dilaksanakan secara individu dan bersifat *closed book*. Tes Siklus I dilaksanakan pada pertemuan ketiga selama 30 menit yang dikerjakan secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa tes obyektif tipe pilihan ganda.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar I, siswa terlihat bersemangat namun ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru menegurnya dan menyampaikan bahwa kejujuran merupakan salah satu poin yang akan mempengaruhi nilai. Bagi siswa yang menyontek teman atau membuka buku akan dikurangi nilainya.

Hasil Belajar Siklus I Setelah diadakan tes hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa hasilnya cukup memuaskan. Berdasarkan hasil pengamatan, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 67,86. Namun, hasil belajar beberapa siswa masih ada yang rendah. Dari 14 siswa, ada 4 siswa atau 28,6% siswa yang nilainya masih belum memenuhi KKM. Nilai siswa pada Siklus I tersebut juga dapat dikategorikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pengkategorian nilai dilakukan berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh siswa. Nilai kategori tinggi diperoleh oleh dua siswa A6 dan A9 masing-masing dengan skor 75 dan 80.

Peningkatan nilai rata-rata siswa tersebut menunjukkan bahwa nilai masing-masing siswa juga mengalami peningkatan. Berikut disajikan grafik hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok jenis-jenis usaha perekonomian masyarakat pada kondisi awal dan Siklus I. Hasil perolehan nilai tertinggi pada kondisi awal adalah 80, sedangkan nilai terendah adalah 35. Nilai siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I. Nilai tertinggi hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 80, sedangkan nilai terendahnya adalah 60.

Kegiatan observasi pada Siklus I meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas.

Observasi terhadap siswa dilakukan oleh peneliti dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan tes yang dilaksanakan.

Pada pertemuan pertama kebanyakan siswa masih canggung dalam penggunaan metode *role playing*. Namun pada pertemuan kedua mereka sudah tidak canggung dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran tersebut. Hasil terhadap siswa pada pertemuan

pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

Kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	4 siswa	3 siswa	5 siswa	7 siswa	9 siswa
Cukup	6 siswa	5 siswa	6 siswa	5 siswa	3 siswa
Kurang	4 siswa	6 siswa	3 siswa	2 siswa	2 siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori kurang, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (7 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (9 siswa) pada kategori baik. Pada aspek kejujuran terlihat 2 siswa curang dalam mengerjakan tes hasil belajar. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas. Jika dibandingkan dengan keadaan sebelum di adakan tindakan.

Observasi terhadap guru dilakukan oleh peneliti mulai dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi terhadap guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan *role playing* oleh guru. Observasi terhadap guru dilakukan menggunakan lembar observasi dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutup.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan guru membuka pelajaran dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Penyajian materi dilaksanakan sesuai RPP, yaitu menggunakan metode *role playing*. Pada pertemuan I guru cenderung menggunakan Bahasa Jawa, sedangkan pada pertemuan II penggunaan Bahasa Jawa cenderung berkurang. Penggunaan waktu pada setiap pertemuan sudah efektif karena sudah sesuai dengan RPP. Selama proses pembelajaran, guru juga lebih banyak berkeliling untuk mengecek kesulitan yang dialami siswa dan membantu memecahkan kesulitan yang dialami siswa.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa dalam setiap pertemuan guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang menjawab pertanyaan guru. Pada pertemuan II, siswa sudah berani menjawab pertanyaan guru tanpa ditunjuk. Selain itu, pada pertemuan II siswa juga lebih memperhatikan penjelasan dan perintah guru.

Dalam setiap pertemuan guru juga melakukan kegiatan evaluasi dengan cara membagikan soal tes kepada siswa dan secara lisan. Guru juga menutup pelajaran pada setiap pertemuan dengan salam dan selalu memberikan motivasi kepada siswa.

Hasil observasi terhadap guru pada Siklus I menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutup. Guru sudah menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS. Peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan metode pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat atau belum. Berikut hasil observasi penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan perekonomian di kelas V SDN 24/IX Pudak.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode *role playing* sudah terlaksana dengan cukup baik. Namun, masih ada dua aspek yang belum terlaksana dengan baik, yaitu siswa kurang menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan dan siswa menganggap bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.

Pada pertemuan pertama siswa kebanyakan masih canggung dalam bermain peran, mereka menganggap kegiatan bermain peran sebagai sebuah permainan belaka bukan memahami peran yang dimainkan. Akan tetapi pada pertemuan kedua siswa sudah mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain peran walaupun siswa masih terlalu terbawa suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran. Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus I berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I. Refleksi merupakan kegiatan melihat kembali pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap dan motivasi atau ketertarikan siswa dalam mempelajari materi IPS. Sebagian siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya, walaupun masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran.

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada saat pelaksanaan

pembelajaran dengan metode *role playing* antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih kurang. Beberapa siswa masih mengerjakan secara individu, dan bahkan ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan. Ketika menemui kesulitan, siswa terlihat kurang percaya diri bertanya kepada teman kelompoknya. Berdasarkan hal tersebut, pembentukan kelompok siswa perlu diubah atau berbeda dengan pertemuan pada siklus I.
- b. Siswa masih menganggap *role playing* sebagai sebuah permainan dan bukan sebagai alat atau metode pelajaran, sehingga siswa kurang serius dalam melakukan kegiatan bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya beberapa siswa yang masih banyak bercanda ketika bermain peran.
- c. Perhatian siswa terhadap masalah yang dikemukakan guru masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari hanya sedikit siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Siswa merasa malu bertanya kepada guru.
- d. Penggunaan waktu oleh siswa dalam mengerjakan LAS terlalu lama, sehingga waktu untuk membahas kurang.
- e. Masih ada beberapa siswa yang curang dalam mengerjakan tes.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada Siklus I, guru dan peneliti membuat perencanaan untuk memperbaiki tindakan yang telah dilaksanakan. Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan pada Siklus II yang meliputi:

- a. Pembagian kelompok siswa pada Siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai tinggi dapat membantu siswa yang nilainya kurang dalam kegiatan diskusi.
- b. Guru selalu memberikan contoh memperagakan sebuah peran serta pengertian kepada siswa supaya tidak malu ketika bermain peran.
- c. Naskah drama dalam kegiatan *role playing* dibuat oleh guru dengan peran yang berbeda.
- d. Pada pertemuan kedua lebih mengaktifkan waktu pengerjaan LAS agar pelaksanaan *role playing* tidak melebihi batas waktu jam pelajaran.
- e. Kontrol dan pengawasan lebih ditingkatkan agar tidak ada siswa yang curang dalam mengerjakan soal test.

Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti bersama guru melakukan perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II.

### C. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti bersama guru merancang tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Perencanaan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Pelaksanaan Tindakan Siklus II. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah

disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan alat peraga. Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua pada siklus II, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar II yang akan dilaksanakan secara individu dan bersifat *closed book*. Tes hasil belajar II dilaksanakan pada pertemuan ketiga pada siklus II selama 30 menit yang dikerjakan secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa tes obyektif tipe pilihan ganda.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan pada Siklus I dan II. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar II, sudah tidak ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru lebih memperketat pengawasan. Hasil tes hasil belajar belajar siswa cukup memuaskan, hal ini dapat dilihat pada daftar nilai tes hasil belajar siklus 2 :

Dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 75. Sebagian besar siswa atau 92,9% siswa juga sudah memenuhi nilai KKM. Hasil perolehan nilai tes hasil belajar II mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pada Siklus I. Nilai tertinggi siswa pada Siklus I adalah 80, sedangkan nilai tertinggi pada Siklus II adalah 90 yang diperoleh siswa inisial A6. Akan tetapi pada siklus II terdapat siswa yang justru mendapat nilai lebih rendah dibanding siklus I, untuk itu guru memberikan remedi atau perbaikan kepada siswa A2 tersebut.

Kegiatan observasi pada siklus II meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Observasi terhadap siswa dilakukan dalam aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan soal tes.

Pengamatan dilakukan mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga menggunakan lembar pengamatan. Hasil pengamatan siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut;

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

Kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	8 siswa	7 siswa	10 siswa	10 siswa	12 siswa
Cukup	4 siswa	4 siswa	3 siswa	2 siswa	2 siswa
Kurang	2 siswa	3 siswa	1 siswa	2 siswa	0 siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (8 siswa) pada kategori baik, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (7 siswa) pada kategori baik, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (12 siswa) pada kategori baik.

Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari dan menguasai materi yang diberikan oleh guru. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas jika dibandingkan dengan hasil pengamatan siklus I. Observasi pelaksanaan pembelajaran guru pada siklus II juga dilakukan dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil observasi, guru selalu membuka pelajaran pada setiap pertemuan dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Guru juga menyajikan materi pelajaran sesuai dengan RPP. Pada pertemuan I dan II guru sudah menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dalam menjelaskan materi pelajaran. Waktu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran juga sudah efektif sesuai dengan RPP.

Pada setiap pertemuan guru lebih banyak berkeliling kelas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini menjadikan siswa lebih memberikan perhatian terhadap proses pembelajaran pada setiap pertemuan. Sudah banyak siswa yang berani menjawab pertanyaan guru tanpa harus ditunjuk. Guru juga selalu memberikan motivasi kepada siswa pada setiap pertemuan dengan memberikan penghargaan kepada siswa. Selain itu, pada setiap pertemuan guru memberikan soal-soal evaluasi kepada siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa. Guru selalu menutup pelajaran dengan salam dan berdoa bersama siswa.

Observasi juga dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan metode. Berikut ini merupakan hasil observasi dalam penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan perekonomian di kelas V SDN 24/IX Pudak. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role*

*playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa dalam pembelajaran sudah meningkat, peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa sudah tidak gaduh, tetapi sudah mau memperhatikan penjelasan guru serta menjalankan permainan peran dengan baik.

Berdasarkan hasil tes II menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa meningkat menjadi lebih baik dibanding siklus I. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dan persentase jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan. Akan tetapi guru dan peneliti mendapati salah seorang siswa yang justru mendapat nilai kurang. Setelah dilakukan konfirmasi oleh guru terhadap siswa tersebut, diketahui bahwa saat hari tes dilaksanakan kondisi siswa tersebut dalam keadaan sedang sakit. Untuk tindak lanjut guru memberikan soal perbaikan yang dikerjakan siswa pada pertemuan selanjutnya. Berikut ini merupakan gambar grafik peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II:

Berdasarkan gambar tersebut, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, yaitu pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 59.64, meningkat pada Siklus I menjadi 67.86, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 57.14%, meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92.9%. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar secara klasikal sudah berhasil dicapai sesuai target awal yaitu 75% siswa mendapat nilai lebih dari KKM yang telah ditentukan sebelum penelitian.

#### Pembahasan

Hasil belajar IPS pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen guru berupa nilai ulangan harian IPS siswa yang secara umum masih rendah. Hal lain yang mendukung yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru,

sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran sesuai pengamatan yang dilakukan. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadikan perhatian dan motivasi siswa kurang terhadap materi yang dipelajari, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga rendah. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan dokumen guru berupa nilai ulangan harian sebelum pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah yaitu 75 % siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (60).

Berdasarkan kondisi pada saat tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS. Pemilihan metode pembelajaran *role playing* disebabkan karena keunggulan yang dimilikinya. Metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pada model ini, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. Pengembangan imajinasi dan penghayatan menjadikan siswa dapat lebih memahami materi atau konsep yang dipelajari.

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS tepat karena ciri khas pembelajaran pendidikan IPS adalah menekankan pada aspek pendidikan, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Etin Solihatin, 2008: 14). Penggunaan metode *role playing* disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajarannya; melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut; melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menembangkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada saat Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II. Nilai rata-rata pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 59.64, meningkat pada Siklus I menjadi 67.86, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase

jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 57.14%, meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92.9%.

Aktivitas dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa merasa tertarik menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamdani (2011:87) yang menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hamzah Uno (2009), bahwa metode *role playing* dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara.

Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bertambah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 24/IX PUDAK. Bagi siswa yang memperoleh nilai belum tuntas akan di berikan soal evaluasi sebagai perbaikan atau remidi.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus mata pelajaran IPS kelas V materi pokok Kegiatan Ekonomi di Indonesia melalui metode *Role Playing* di SDN 24/IX Puduk Kecamatan Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi semester I tahun pelajaran 2018/2019 berhasil dilaksanakan dengan baik dan hasilnya cukup memuaskan. Peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan motivasi siswa mengikuti pembelajaran pada setiap siklusnya benar-benar membuat peneliti dan guru belajar banyak. Demi meningkatnya hasil belajar, guru meluangkan banyak waktu untuk bersabar memilih, mempelajari metode dan alat peraga yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan. Setelah penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran pada pelajaran IPS materi pokok Kegiatan

Ekonomi di Indonesia melalui metode *role playing* ini. Penulis dapat mengambil kesimpulan :

1. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS materi pokok kegiatan perekonomian masyarakat di SDN 24/IX PUDAK dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 59.64, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 67,86 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 57.14%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi menjadi 92.9% pada akhir siklus II.
3. Metode pembelajaran *role playing* juga dapat diterapkan pada materi pokok yang lain.

#### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa  
Bagi siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah diperoleh sebaiknya dipertahankan.
2. Bagi Guru  
Guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu perlu disediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing*, guru wajib memilih materi yang sesuai, karena tidak semua materi bisa di pelajari dengan menggunakan metode tersebut.
3. Bagi Sekolah  
Mengingat model pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan setiap sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran tersebut.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab. (2007). *Metode dan Model Mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali.
- Azwar S. (1999). *Dasar – dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sekar Ayu Aryani, Bermawy Munthe, Hisyam Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan. Madani.
- Budiamin, A. dkk. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: UPI Press.
- Danim, S. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, SB. dan Zein, Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Etin Solihatin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hermansyah. (2003). Pendidikan yang Humanis. *Jurnal Kependidikan Islam*. Vol.01 2003.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8 Nomor 2. November 2011.
- Martinis Yamin. (2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moh Uzer Usman dan Lilis setyawati. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasution. (2006). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Subyantoro. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sardiman A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati dan Asra, M. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Trianto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uno Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama. (2010).  
*Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*.  
Edisi Kedua. Jakarta: Indeks