

## **PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD**

**Restio Sidebang**

Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti No.18, Kota Medan

Email: restiosidebang@gmail.com

---

### **Abstrak**

Penelitian yang dilaksanakan ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD Negeri 040448 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2019/2020. Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri 040448 Kabanjahe. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 040448 Kabanjahe yang berjumlah 30 orang siswa dan yang menjadi objek penelitian ini adalah penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Jasa dan Peranan Tokoh Pejuang dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia. Instrumen yang digunakan adalah observasi siswa dan tes pilihan berganda.

Hasil penelitian pada siklus I diperoleh yaitu siswa yang tuntas 18 orang (60%), siswa yang tidak tuntas 12 orang (40%), dan nilai rata-rata 62,6 belum mencapai nilai KKM yaitu 70. Tindakan Siklus II dengan hasil siswa yang tuntas 26 orang (86,67%), siswa yang tidak tuntas 4 orang (13,33%), dan nilai rata-rata 78,66 dapat dikatakan tuntas secara klasikal karena sudah mencapai  $\geq 85\%$ .

Berdasarkan hasil analisa data disimpulkan bahwa dengan penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jasa dan Peranan Tokoh Pejuang dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri 040448 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan peningkatan 25,5%.

**Kata Kunci:** IPS, metode role playing, metode pembelajaran, hasil belajar

### **Abstract**

*The research carried out is a classroom action research (PTK) using the Role Playing method in social studies subjects. This study aims to determine the increase in learning outcomes using the Role Playing method in the Social Studies Subject of Class V SD Negeri 040448 Kabanjahe for the 2019/2020 academic year. The location of this research is SD Negeri 040448 Kabanjahe. The subjects of this study were all students of grade V SD Negeri 040448 Kabanjahe, totaling 30 students and the object of this study was the use of the Role Playing method to improve student learning outcomes on the subject of services and roles of warrior figures in preparing for Indonesian independence. The instruments used were student observation and multiple choice tests. The results of the research in cycle I were obtained, namely 18 students who completed (60%), 12 students who did not complete (40%), and an average score of 62.6 had not reached the KKM score of 70. Cycle II action with student results 26 students (86.67%) completed, 4 students who did not complete (13.33%), and an average score of 78.66 can be said to be classically complete because it has reached  $\geq 85\%$ .*

*Based on the results of data analysis, it is concluded that using the Role Playing method can improve student learning outcomes in the social studies subject on the subject of services and the role of warrior figures in preparing for Indonesian independence in class V SD Negeri 040448 Kabanjahe for the 2019/2020 academic year with an increase of 25.5%.*

## PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah dengan adanya perubahan tingkah laku pada dirinya yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah, hal ini dapat mengarahkan perubahan pada diri siswa itu sendiri secara terencana.

IPS adalah satu ilmu yang mempelajari tentang sosial. Hal ini berarti IPS mempelajari masyarakat semua benda yang ada dalam sosial. IPS adalah ilmu kajian tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan IPS adalah memiliki untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, bekerja sama dengan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan tingkat global.

Menurut Sumaatmadja (2002:23) bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam

lingkungan alam, fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti: Geografi, Ekonomi, Sejarah, Sosiologi, Ilmu Politik dan Psikologi Sosial".

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara pada siswa kelas V, pembelajaran IPS menjadi salah satu pembelajaran yang membosankan karena proses pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional dengan materi hanya dihapalkan tanpa melibatkan kreatifitas, imajinasi, dan penghayatan siswa. Hasil pembelajaran IPS belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah.

Menurut Huda (2014:208), *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri dari tokoh hidup atau benda mati. Metode Bermain Peran *Role Playing* dapat dimanfaatkan untuk mengatasi pembelajaran yang bersifat verbalisme atau dengan kata-kata sehingga mengajak siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Metode *Role Playing* tersebut dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

*Role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002).

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 040448 Kabanjahe TP. 2019/2020?”

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN 040448 Kabanjahe TP. 2019/2020.

Hasil belajar mengarah pada suatu perubahan. Supridjono (2013:5), “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”. Pendapat tersebut didukung Hamalik (2011:41), “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan”. Pendapat tersebut sejalan dengan Sudjana (2013:3), “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti

telah dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris”.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) didefinisikan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan atau interaksi antara manusia yang satu dan yang lain serta lingkungan sekitar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Susanto (2013:137) “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah”.

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan.

Hamdani (2017:80), “Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi

tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002).

Huda (2014:208), *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*. Dalam *Role Playing*, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

PTK merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan. Dengan melaksanakan PTK, guru mempunyai peran ganda, yaitu praktisi dan peneliti.

Arikunto (2015:194), "PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam PTK diperoleh dari persepsi/renungan seorang peneliti".

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). PTK merupakan jenis penelitian yang paling tepat dan strategis untuk perbaikan proses pembelajaran yang permasalahannya banyak dialami oleh para tenaga pendidik dan kependidikan. Penelitian ini mendeskripsikan bentuk pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada pelajaran IPS.

Subjek penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VB SD Negeri 040448 Kabanjahe yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 10 orang laki-laki, dan 20 orang perempuan. Pada pembelajaran IPS pokok bahasan koperasi dan perekonomian di Indonesia Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

Objek penelitian adalah penggunaan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jasa dan Peranan Tokoh Pejuang dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia.

Analisis data digunakan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka analisis data menggunakan analisis komparatif dengan melakukan pelaksanaan pembelajaran yang berupa penilaian hasil belajar itu sendiri dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara individu dan klasikal, serta peningkatan rata-rata hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus dilaksanakan sesuai prosedur penelitian. Siklus I dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dengan hasil penelitian Berdasarkan refleksi ditemukan siswa tuntas 18 siswa (60%), rata-rata hasil belajar 62,66. Berdasarkan hasil penelitian diperlukan upaya memperbaiki masalah yang terdapat dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, maka peneliti melakukan perbaikan dan dilanjutkan ke siklus berikutnya atau siklus II.

Penelitian tindakan siklus II dilaksanakan dengan melakukan perbaikan dari siklus I dan dilaksanakan

sama seperti siklus I. Hasil penelitian siklus II dengan hasil belajar secara klasikal adalah 86,67% (26 siswa). Berdasarkan hasil penelitian siklus II maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Hasil analisis pada siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar dalam pembelajaran IPS. Hal ini didukung dengan data hasil belajar dan rata-rata hasil belajar meningkat tiap siklusnya sampai berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan pada siklus II.

Beberapa kelemahan yang terjadi pada waktu penelitian diantaranya: pada saat mengerjakan tes, masih banyak siswa yang mencoba menyontek pekerjaan teman. Pada saat pembelajaran dimulai, perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi dan hal tersebut berlangsung sampai pada pertengahan kegiatan inti. Antusiasme siswa belum terlihat pada siklus I ini.

Beberapa kelemahan atau kendala yang mengakibatkan kegagalan tersebut adalah sebagai berikut: 1) masih ada siswa yang membaca naskah saat pelaksanaan *role playing*; 2) waktu latihan *role playing* kurang, karena siswa sulit untuk diajak berlatih; 3) guru kurang tegas menegur siswa yang membuat keributan di kelas.

Hasil tes digunakan sebagai kontrol apakah peningkatan motivasi siswa setelah diterapkannya metode *role playing* juga akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa.

Berikut disajikan tabel mengenai persentase siswa yang mencapai nilai KKM pada tes siklus I sampai siklus II.

**Tabel 1 Perkembangan Hasil Tes Siswa Siklus I dan II**

Nilai Tes	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
< 70	12	40 %	4	13,33 %
> 70	18	60 %	26	86,67 %
Jumlah				

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada hasil tes siklus I, persentase siswa yang mencapai nilai  $\geq 70$  belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 85% karena baru mencapai 60%, sehingga perlu ditingkatkan lagi pada siklus II. Pada hasil tes siklus II siswa yang mencapai nilai  $\geq 70$  sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan bahkan yaitu sebesar 86,67% Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa besarnya persentase siswa yang telah mencapai nilai  $\geq 70$  sudah mencapai ketuntasan secara klasikal.

Berdasarkan hasil tes belajar siswa siklus I dan siklus II maka dapat ditentukan nilai rata-rata siswa pada tabel 8 di bawah ini:

**Tabel 2 Rata-rata Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Nilai	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata	62,66	78,66	Meningkat 25,5%

Berdasarkan perhitungan di atas maka peningkatan nilai rata-rata siswa yang diperoleh sebesar 25,5%.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan dari pelaksanaan pembelajaran siklus I dan II dapat disimpulkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jasa dan Peranan Tokoh Pejuang dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia di kelas V SD Negeri 040448 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2019/2020 meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan secara klasikal 86,67% atau diatas 85% dan nilai rata-rata meningkat sebesar 25,5%.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.