

**Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran IPS Materi Pokok Masalah Sosial di SDN Pangkemiri II Sidoarjo Tahun Pelajaran 2012/2013**

*(Appling of Role Playing Method to Improve Motivation and Result Study of IV Class Students About Social Sciences of Social Problem Topic at SDN Pangkemiri 02 Sidoarjo 2012/2013)*

Ony Dina Maharani, Rahayu, Chumi Zahroul  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jln. Kalimantan 10, Jember 68121  
E-mail: ony\_pgsd@yahoo.com

**Abstrak**

Penelitian ini menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi pokok bahasan masalah sosial yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Secara umum masalah yang berhasil diidentifikasi dalam pembelajaran IPS di SDN Pangkemiri II Sidoarjo yakni guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga kesempatan untuk siswa terlibat aktif dalam pembelajaran kurang. Penelitian ini ditujukan pada siswa kelas IV SDN Pangkemiri II Sidoarjo yang terdiri dari 16 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Pembelajaran dilakukan oleh peneliti sendiri. Penelitian dilakukan dengan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif. Dengan Metode *Role Playing*, guru mengajak siswa bermain peran dengan menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas, sehingga siswa dapat merasakan secara langsung situasi dan keadaan di lingkungan sekitarnya untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang terjadi.. Jadi, Metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** Metode *Role Playing*, motivasi siswa, hasil belajar siswa

**Abstract**

*The research applies the method of theaching method in learning IPS on subject concern to social problems to increase result. Generally the problems can be overcome in identifying on learning IPS at SDN pangkemiri 02 Sidoarjo that is only using a sermon by the teacher and giving exercise so it makes the opportunity to be more active for students in learning process become less. The research take focus to the 4th grade students SDN Pangkemiri 02 Sidoarjo that consist of 16 students. This research is done by using class action's research. The process of learning is done by the research is done by interview, observation, test, and documentation. Data is analyzed by using qualitative analysis technique. Via role playing method, the teacher invite the students to act by providing real situation to the class, so they can feel. The situation and condition in their neighborhood to be able to solve social problem accuring. So role playing method can increase student's motivation and the result of studying,*

**Key Words :** *role playing method, student's motivation, the result of student's learning*

**Pendahuluan**

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang menumbuhkan kemampuan dan meningkatkan kematangan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan proses pembelajaran berawal dari kurikulum sebagai acuan atau pedoman penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu tujuan pendidikan di dalam kurikulum adalah untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang berkenaan dengan pendidikan. Melalui pembinaan ilmu-ilmu sosial, maka masalah sosial akan dapat terselesaikan.

Pendekatan interdisipliner dari ilmu-ilmu sosial tersebut diwujudkan dalam mata pelajaran IPS. Tujuan mata pelajaran IPS dalam DEPDIKNAS (2006:506) adalah (1) mengenal konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki pengetahuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pembelajaran pendidikan IPS bukan hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis. Lebih lanjut lagi dijabarkan bahwa kajian IPS meliputi materi ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan masyarakat, gejala, masalah, dan peristiwa tentang kehidupan bersosial. Pembelajaran IPS diharapkan akan dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan dan ilmu sosial. Hal tersebut akan sangat berguna dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari alternative pemecahan masalah-masalah sosial dalam masyarakat. Kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pengajaran metode ini hanya dilakukan dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif proses pembelajaran. Hal tersebut membuat para siswa menjadi bosan dan pembelajaran pun menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Pangkemi II Sidoarjo pada tanggal 13 Oktober 2012, diperoleh informasi bahwa motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah. Guru memilih cara mengajar menggunakan metode ceramah sehingga motivasi belajar siswa dikelas menjadi tidak optimal. Siswa cenderung hanya duduk, mendengar, dan mencatat penjelasan guru. Selebihnya siswa menghafal materi-materi yang telah didapat tanpa adanya kegiatan yang membuat pembelajaran itu menjadi lebih hidup. Berdasarkan data nilai ujian tengah semester diperoleh bahwa ketuntasan hasil belajar IPS kelas IV masih tergolong rendah yaitu dari 16 siswa, hanya 3 siswa dengan persentase 18,75%, memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 13 siswa dengan persentase 81,25%, masih belum mencapai KKM yang ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi setiap siswa yang berlaku di SDN Pangkemi II Sidoarjo untuk mata pelajaran IPS adalah 70.

Berangkat dari kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran, peneliti menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena melalui metode ini dapat membawakan situasi atau duplikat dunia nyata kedalam kelas. Dengan melihat, mendengar, menyentuh dan mengalami sendiri, maka pemahaman siswa akan lebih baik. Meningkatnya motivasi belajar siswa pun akan dapat tercapai. Maka tujuan dari kegiatan pembelajaran secara keseluruhan akan tercapai. Melalui *role playing*, siswa dapat memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan hidup manusia sosial. *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Syamsu dalam Akbar, 2000).

Tujuan metode *role playing* untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno, 2007:26). Manfaat penerapan metode ini pada pembelajaran IPS pokok bahasan masalah sosial memungkinkan siswa mengeksplorasi masalah-masalah sosial. Cara penerapan metode ini adalah dengan memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan strategi pemecahan masalahnya. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* diharapkan akan mampu membuat proses belajar mengajar

menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk giat belajar.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Daerah penelitian ditetapkan di SDN Pangkemi II Sidoarjo yang beralamat di Ds. Kendal Kec. Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 16 terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

Analisis data yang dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui metode *role playing* diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung dengan berpatokan pada lima indikator. Rumus untuk menganalisis tingkat motivasi belajar siswa yaitu:

$$P_a = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Kriteria persentase motivasi belajar siswa

Persentase	Kriteria
0 - 19	Sangat Rendah
20 - 39	Rendah
40 - 59	Sedang
60-79	Tinggi
80 - 100	Sangat Tinggi

- 2) ketuntasan hasil belajar siswa untuk menganalisisnya menggunakan rumus:

$$P_b = \frac{u}{N} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Kriteria persentase hasil belajar siswa

Tingkat Penguasaan	Kualifikasi
80 ke atas	Sangat Memuaskan
70 - 79	Memuaskan
60 - 69	Cukup
50 - 59	Kurang
49 kebawah	Sanagat Kurang

Keterangan:

$P_a$  = persentase tingkat motivasi belajar siswa

$P_b$  = persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klaksikal

n = jumlah siswa yang tuntas belajar  
N = jumlah seluruh siswa

### Hasil Penelitian

Hasil dari tindakan pendahuluan digunakan sebagai acuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang digunakan pada siklus I. Hasil refleksi dari pelaksanaan siklus I digunakan untuk melaksanakan tindakan pada siklus II sebagai penguat dari hasil yang telah diperoleh dari siklus sebelumnya.

Pada pra siklus, motivasi belajar siswa masih rendah karena guru mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Metode pembelajaran tersebut sehingga membuat siswa kurang aktif dan cenderung bosan terhadap pembelajaran tersebut. Hal ini terlihat pada hasil wawancara dengan siswa dan dari data motivasi belajar siswa yang masih menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa secara klasikal dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa rendah dengan rata-rata motivasi belajar siswa pra siklus adalah sebesar 33,1%.

Pada siklus 1, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan karena peneliti yang bertindak sebagai guru menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Proses pembelajaran ini melibatkan semua siswa sehingga siswa menjadi aktif selama kegiatan pembelajaran. Siswa diajak bermain peran untuk dapat menyelesaikan masalah sosial yang dipilih sebagai materi pembelajaran. Metode *role playing* dapat menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas dan anak diajak berperan langsung sebagai menjadi masyarakat. Siswa yang semula pasif dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan ceramah guru, pada pembelajaran kali ini, siswa dilibatkan secara langsung melalui permainan peran.

Peneliti menggunakan metode *role playing* untuk membawa siswa masuk kedalam permasalahan sosial yang terjadi sesungguhnya di masyarakat dan lingkungan sekitar mereka. Siswa menunjukkan kesungguhan mereka dalam bermain peran karena sebelumnya belum pernah diterapkan metode pembelajaran lain yang mereka anggap menyenangkan dan tidak membosankan. Metode *role playing* juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan terbukti dengan meningkatnya motivasi belajar siswa yang diamati oleh observer selama kegiatan pembelajaran.

Rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus 1 secara klasikal sebesar 69,2%. Pada siklus 1 motivasi belajar siswa meningkat sebesar 36,1% dari pra siklus. Motivasi belajar siswa masih belum bisa mencapai tingkat motivasi yang diharapkan oleh peneliti yakni sangat tinggi karena siswa masih merasa malu-malu untuk melakukan permainan peran didalam kelas. Beberapa siswa bahkan masih canggung untuk berakting didepan kelas. Pada siklus ini, motivasi belajar siswa menurut indikator motivasi belajar siswa adalah tinggi. Demi mencapai peningkatan pada siklus 2, maka dilakukan perbaikan dengan berbagai usaha di antaranya sosialisasi dan pendekatan emosional terhadap siswa.

Pada siklus 2, pembelajaran dilakukan dengan tetap menerapkan metode pembelajaran *role playing* yang telah

dikaji ulang dan dilakukan perbaikan. Siklus 2 dilaksanakan sebagai penguat dan data pendukung dari siklus 1. Peningkatan motivasi belajar siswa semakin terlihat pada siklus ini. Peneliti membuat rancangan perbaikan melalui perbaikan RPP yang kemudian diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran siklus 2.

Peningkatan motivasi belajar siswa juga terjadi karena siswa yang semula canggung pada pembelajaran siklus 1, sudah tidak canggung lagi untuk bermain peran bersama siswa lain. Siswa mengajukan dirinya untuk bermain peran didepan kelas sebelum guru menunjuk mereka untuk berperan. Peningkatan ini terjadi selain karena sudah dilakukan perbaikan oleh peneliti dan siswa yang tidak canggung lagi, juga karena materi pembelajaran yang sudah mereka pelajari sebelumnya pada siklus 1. Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada siklus 2 telah terlaksana dengan baik, terbukti dengan hasil motivasi belajar siswa telah memenuhi kriteria sangat tinggi atau 81,2%.

Peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus hingga siklus 2 dapat diamati pada tabel di bawah ini

Siklus	Persentase (%)	Peningkatan (%)
Pra	33,1	
1	69,2	36,1
2	81,2	12

Metode pembelajaran *role playing* yang menggunakan pola permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa pun semakin meningkatnya dengan hasil belajar.

Hasil belajar IPS siswa secara klasikal pada pra siklus sebesar 18,7%, sedangkan pada siklus 1 meningkat menjadi 68,8%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 100%.

Pada siklus 1 terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa sebesar 50,1% dari pra siklus. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena pembelajaran yang semula hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan diganti dengan metode *role playing*. Jika pada pra siklus siswa hanya sebagai pendengar saja, maka pada siklus 1 ini siswa yang menjadi subjek pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar berpengaruh pada hasil belajar siswa yang juga ikut meningkat. Hampir semua kegiatan inti pembelajaran dilakukan oleh siswa secara mandiri, dan guru hanya bertindak sebagai pembimbing. Hal tersebut memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa yang semakin baik. Sebanyak 11 siswa tuntas belajar.

Pada siklus 2, hasil belajar siswa meningkat dari siklus 1. Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran pada siklus 1 telah diperbaiki dan kemudian diaplikasikan pada siklus 2. Pembelajaran pada siklus 2 tetap menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan persiapan yang lebih baik lagi. Siswa yang mulai tidak canggung dalam bermain peran membuat suasana belajar semakin menyenangkan. Siklus 2 dilakukan untuk mendukung dan memperkuat hasil belajar pada siklus 1, terbukti dengan meningkatnya hasil belajar dari 68,8% menjadi 100%.



Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 31,2% dengan kategori sangat memuaskan.

Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus hingga siklus 2 dapat diamati pada tabel di bawah ini

Siklus	Siswa Yang Tuntas	Persentase (%)	Peningkatan
Pra	3	18,7	
1	11	68,8	50,1
2	16	100	31,2

Berdasarkan hasil penelitian, secara umum dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran role playing terjadi di kelas IV SDN Pangkemiri II Kecamatan Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Peningkatan tersebut dibuktikan dari hasil observasi dan tes yang dilakukan oleh peneliti. Selain terjadinya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa, metode role playing juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pangkemiri II Sidoarjo semester genap tahun ajaran 2012/2013. Peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 36,1%, dengan kriteria meningkat dari rendah menjadi tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 12% dan telah memenuhi target kriteria sangat tinggi
- 2) penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pangkemiri II Sidoarjo semester genap tahun ajaran 2012/2013. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 50,1% dari kriteria sangat kurang menjadi cukup. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 18,7%, dan telah mencapai target kriteria sangat memuaskan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. (Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika)*. Jakarta: Depdiknas.
- Akbar. *Pengertian Model Pembelajaran Role Playing* [serial online]. <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2244214-kelebihan-dan-kekurangan-metode-role>. [14 September 2012]