

**Implementasi Metode *Role Playing* Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Sekitar Proklamasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Ajung 03 Tahun Ajaran 2012/2013.**

(Implementation of Role Playing method for Social Studies Learning in Subject of Independent Surrounding Event to Improve Activity and Learning Outcome on VA Grade Student of SDN Ajung 03 of 2012-2013 Years)

Linda Desiningrum, Nanik Yuliati, Umar HM Saleh  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jalan. Kalimantan 37, Jember 68121  
E-mail :

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa SDN Ajung 03 melalui metode *role playing* dengan pokok bahasan Peristiwa Sekitar Proklamasi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dokumentasi dan wawancara. Pengambilan data dilaksanakan mulai tanggal 22 september 2012 sampai 02 Maret 2013. Subyek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 38 anak. Hasil dari penelitian ini pada aktivitas siswa secara klasikal siklus I sebesar 57,11% dan siklus II secara klasikal sebesar 69,26%. Sedangkan pada hasil belajar Siklus I yaitu 52,63% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 76,31%. Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Ajung 03. Hal ini dapat dibuktikan adanya peningkatan ketuntasan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** metode *Role Playing*, PTK, aktivitas, hasil belajar

**Abstract**

The classroom action research aim is to increasing activity and learning outcom of students learning to the Elementary Schools of Ajung 03 Using *role playing* based method issuing from the Independents Date. This study used classroom action research (PTK), the data collected by observation, test, documentation and interview. The data was held on September 22<sup>nd</sup>, 2012 until March 02<sup>nd</sup> 2013. The subjects of this study ware the 5<sup>th</sup> grade of students around 38 students. The result of this study was activities of students in the classical cycle of 57.11% and the second classical cycle around 69.26%. While the learning outcomes Cycle I around 52.63% and the second cycle which increased 76.31%. Based on the description before, the results of this study indicated that the application of *role playing* methods on learning social studies shown to enhance the activity and learning outcomes in grade 5<sup>th</sup> on social studies in elementary school Ajung 03. This Proved an increase activity mastery and student learning outcomes in learning IPS.

**Keywords:** method of *Role Playing*, PTK, activities, learning outcomes.

**Pendahuluan**

Seorang guru harus selalu berusaha untuk dapat mengkondisikan lingkungan belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 22 September 2012 di SDN Ajung 03 dengan cara mengikuti proses pembelajaran IPS untuk melihat tingkah laku siswa selama pembelajaran IPS dan untuk mengetahui cara guru mengajar atau menyampaikan materi. Hasil yang

diperoleh, ditemukan bahwa aktivitas siswa selama mengikuti pelajaran relatif kurang, siswa cenderung ramai dengan teman sebangku dan kurang aktif memperhatikan guru saat mengajar. Hal ini karena guru hanya berfungsi sebagai penyampai informasi atau bahan/materi pelajaran yang diberikan guru kepada siswa begitu saja dan siswa tidak dituntut untuk mengolahnya ini yang mengakibatkan siswa bosan dalam pembelajaran.

*Role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan

memerankannya sebagai tokoh. Melalui metode *role playing*, mata pelajaran akan lebih mudah dikuasai siswa karena siswa memerankan langsung dan mengalami sendiri peristiwa belajar. Penelitian yang telah dilakukan terdapat 16 siswa yang dipersentasikan sebesar 42 % yang telah mencapai ketuntasan belajar individual. Suatu kelas dinyatakan tuntas apabila terdapat minimal 70% dari jumlah murid dalam satu kelas telah mencapai ketuntasan individual  $\geq 75$  dari skor maksimal 100. Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti berkonsultasi dengan guru kelas untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : “Implementasi Metode Role Playing Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Sekitar Proklamasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Ajung 03 Tahun Ajaran 2012/2013.

### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *purposive Sampling Area*, yaitu menentukan dengan sengaja daerah atau tempat penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VA SDN Ajung 03 berjumlah 38 siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN Ajung 03 Kecamatan Ajung Tahun Pelajaran 2012/2013 semester 2, sedangkan sumber data pelengkap adalah guru Kelas VA di SDN Ajung 03.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini bertujuan mengembangkan keterampilan baru untuk memecahkan masalah yang ada yaitu aktivitas belajar yang dan kurang hasil belajar yang rendah pada pembelajaran IPS, maka yang ingin ditekankan dalam penelitian ini adalah proses dan hasil pembelajarannya. Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian Hopkins yang berbentuk spiral dengan tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus yang meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu, a) Metode Observasi, b). Metode Wawancara, c). Metode Test, d). Metode Dokumentasi. Tahap-tahap dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan prasiklus, siklus I dan Siklus II.

Kriteria ketuntasan belajar siswa adalah:

- ketuntasan perorangan, seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai skor  $\geq 75$  dari skor maksimal 100.
- ketuntasan klasikal, suatu kelas dinyatakan tuntas apabila terdapat minimal 70% telah mencapai ketuntasan individual  $\geq 75$  dari skor maksimal 100.

### Hasil Penelitian

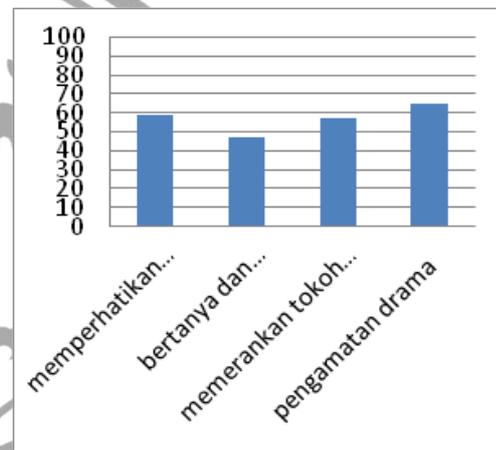
Dalam kegiatan ini, dilakukan beberapa kegiatan sebagai tindakan awal penelitian, yaitu:

- Meminta izin dari pihak Sekolah SDN Ajung 03 pada tanggal 09 September 2012 untuk melakukan penelitian;
- Wawancara dengan siswa dan guru kelas VA untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VA untuk mengetahui metode atau pelaksanaan pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role palying*

Hasil dari penelitian siklus I dan siklus II yaitu:

- Siklus I

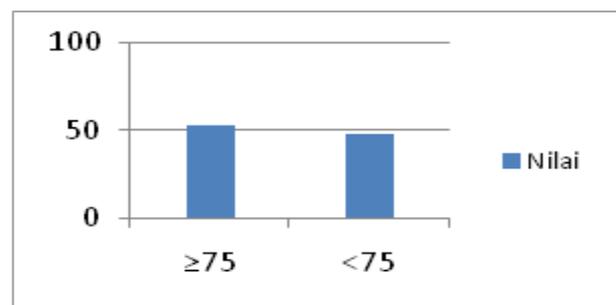
Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penugasan pada siklus I diketahui bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dibandingkan sebelum tindakan, diperoleh hasil persentase aktivitas siswa pada siklus I, seperti pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Aktivitas Siklus I

Hasil analisis di atas diperoleh dari aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran. Secara klasikal pada siklus I sebesar P (persentase keaktifan siswa)= 57,11%. Apabila disesuaikan dengan kriteria aktivitas siswa maka nilai 57% tergolong kategori aktif.

Hasil ketuntasan belajar pada siklus I dapat dilihat pada diagram berikut :



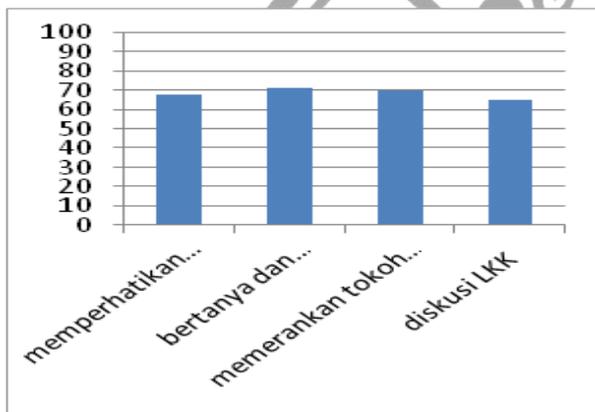
Gambar 3. Hasil Belajar Siklus

Berdasarkan data tes dan hasil observasi siswa pada siklus I, terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki antara lain:

1. persentase aktivitas siswa belum mencapai 65% dan ketuntasan hasil belajar belum mencapai yang diinginkan oleh peneliti yaitu 70%.
2. siswa kesulitan dalam bertanya dan kurangnya keberanian dalam mengajukan pertanyaan dan kurang berani dalam memerangkan tokoh dalam drama.
3. siswa kurang memperhatikan penjelasan guru.
4. siswa kurang memahami materi.

b. Siklus II

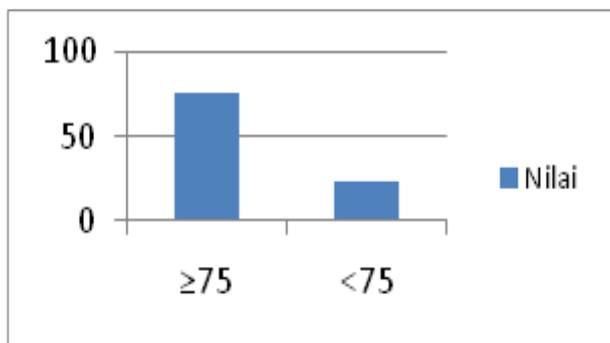
Pada siklus II ini peneliti menambah media berupa video. Kegiatan observasi pada siklus II ini sama dengan siklus I yaitu untuk mengamati semua kegiatan selama pembelajaran berlangsung dengan metode *role playing*. Kegiatan refleksi pada siklus II dilakukan peneliti dan guru kelas setelah proses pembelajaran. hasil persentase aktivitas siswa pada siklus I, yaitu dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 2. Aktlktivitas Siklus II

Hasil analisis di atas diperoleh dari aktivitas siswa secara klasikal pada siklus II sebesar 69,26%. Apabila disesuaikan dengan kriteria aktivitas siswa maka nilai 69,26% tergolong kategori aktif.

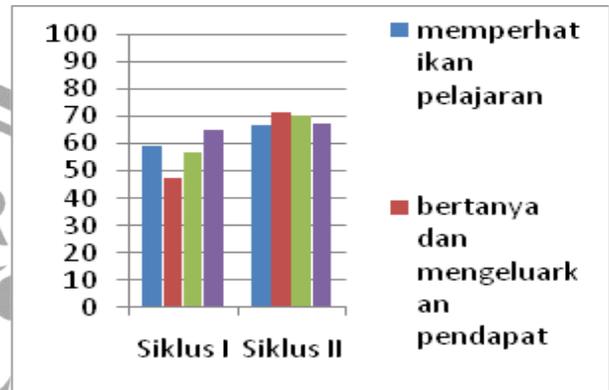
Hasil ketuntasan belajar pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I dan sebbelum tindakan, dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 4. Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan analisis hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus II dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sudah menunjukkan hasil yang baik. Oleh karena itu perlu penelitian ini dianggap telah berhasil di karenakan tingkat aktivitas dan hasil belajar siswa secara klasikal sudah mencapai target yang telah ditentukan.

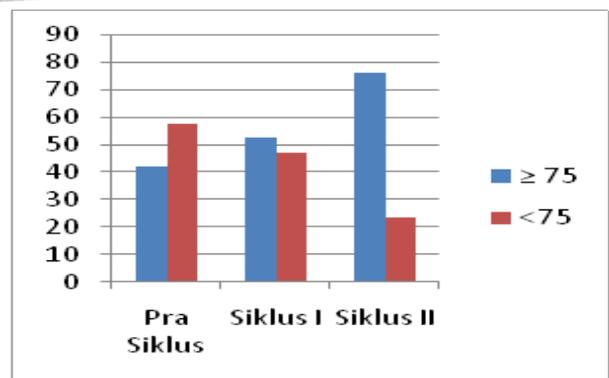
Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing dengan* pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi diperoleh data aktivitas siswa seperti pada diagraml berikut:



Gambar 5. Aktivitas Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik hasil analisis aktivitas siswa pada gambar 4.1, pembelajaran IPS dengan metode *role playing* proses mengalami meningkat pada siklus II. Pada siklus I persentase aktivitas siswa P (persentase keaktifan siswa)=57,11 yang tergolong kriteria aktif. Siklus II aktifitas siswa mengalami peningkatan yaitu 69,26%. Persentase 69,26% tergolong kriteria aktivitas siswa yang aktif.

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa hasil belajar siswa mengalami peningkatan di siklus II. Adapun hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut :



Gambar 6. Hasil Belajar Pra Siklus ,Siklus I dan Siklus II

Dari diagram diatas menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa pra siklus secara klasikal sebesar 42,1%. Tindakan siklus I, tingkat ketuntasan hasil

belajar siswa secara klasikal naik menjadi 52,63%.. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa terlihat setelah tindakan siklus II dengan persentasi sebesar 76,31%.

Ketuntasan perorangan, seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai skor  $\geq 75$  dari skor maksimal 100. Ketuntasan klasikal, suatu kelas dinyatakan tuntas apabila terdapat minimal 70% siswa dalam satu kelas telah mencapai ketuntasan individual.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diketahui bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Ajung 03 Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Hal ini dapat dibuktikan adanya peningkatan ketuntasan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

### Pembahasan

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis (Sardiman, 2006 : 100). Pada proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut saling berkaitan. Menurut Diendrich (dalam Sardiman, 2006 : 101) ada 177 macam kegiatan (aktivitas siswa), dalam penelitian ini hanya menggunakan 4 aktivitas yaitu, (1) *Visual activities*, (2) *listening activities*, (3) *Oral activities*, (4) *Writing activities*.

Menurut Hamalik (dalam Popham, 2005 : 29-33) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajarsiswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2011:2). Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain: ranah kognitif, afektif, psikomotor. Pada penelitian ini untuk mengukur hasil belajar siswa pelajaran IPS dengan menggunakan alat berupa test dengan hasil skor atau nilai siswa setelah pelaksanaan pembelajaran dengan strategi Hasil belajar tersebut diperoleh dari: Cognitive Domain (Ranah koqnitif), yaitu pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa dan tokoh-tokoh penting dalam proklamasi serta menganalisis dan mengidentifikasi masalah yang dibuat dalam bentuk tes.

Hapidin (dalam Kartini, 2007) menyatakan bahwa dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan menghayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan. Menurut pengertian diatas Peranan Metode Role Playing terhadap Peningkatan

Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa yaitu Metode *Role playing* sangat membantu dalam memenuhi agenda mengajar. Permainan peran mencoba untuk membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka, dan untuk mengatasi dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Peran metode *Role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, ini dikarenakan melalui penggunaan metode bermain peran siswa dapat memerankan langsung suatu kejadian atau konsep yang abstrak menjadi kongkrit, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran tersebut.

Hasil analisis pada aktivitas siswa selama pembelajaran IPS siklus I memperhatikan pelajaran 59,02%, bertanya dan mengeluarkan pendapat 47,22%, memerankan tokoh dalam drama 56,94%, pengamatan drama 65,27%, sampai pembelajaran siklus II mengalami peningkatan, memperhatikan pelajaran 68,05%, bertanya dan mengeluarkan pendapat 71,52%, memerankan tokoh dalam drama 70,13%, diskusi LKK 67,36%.. Kemudian hasil analisis ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari persentase ketuntasan belajar kuis pada siklus I secara klasikal sebesar 57,11% dan siklus II secara klasikal sebesar 69,26%.

Pada hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS siklus I hasil belajar siswa secara individual terdapat 20 siswa yang mencapai  $\geq 75$  sedangkan 18 siswa mendapatkan  $< 75$ . Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa secara individual terdapat 29 siswa yang mencapai  $\geq 75$  sedangkan 9 siswa mendapatkan  $< 75$ . Pada ketuntasan klasikal siklus I yaitu 52,63% dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 76,31%.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* pada siswa kelas VA, telah terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

- 1) penerapan metode *role playing* pada pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi dikelas VA SDN Ajung 03 dapat meningkatkan aktivitas siswa, karena melalui metode *role playing* siswa dapat memerankan langsung suatu kejadian atau konsep yang abstrak menjadi kongkrit, sehingga proses pembelajaran dikelas menjadi aktif;
- 2) penerapan metode *role playing* dikelas VA SDN AJung 03 dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena melalui metode *role playing* siswa mengalami langsung suatu konsep yang masih abstrak menjadi kongkrit sehingga pengetahuan yang didapatkan oleh siswa dengan mudah dapat dimengerti dan dapat juga bertahan lama diingatan siswa dikarenakan siswa mengalaminya secara langsung.

Peneliti mencoba untuk memberi saran kepada :

1. Kepada guru kelas VA agar dapat menerapkan metode *role playing* pada mata pelajaran lain yang dianggap cocok sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang digunakan
2. Kepada peneliti perlu melaksanakan penelitian lebih lanjut tentang metode *role playing* serta mengkombinasikan dengan metode mengajar lain
3. Kepada sekolah agar lebih memerhatikan pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menyediakan media pembelajaran yang memadai dan sesuai dengan strategi pembelajaran yang digunakan guru.
4. Kepada FKIP khususnya S1 PGSD agar lebih memotivasi mahasiswa untuk menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif seperti metode *role playing* dalam penelitian ini.

#### Daftar Pustaka

- Kartini, Tien. 2007. Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*;
- Popham, J. Baker, Baker, E.2005. Teknik Belajar Secara Sistematis. Jakarta : Rineka Cipta
- Sardiman. 2006. Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana.2005. *Metode dan teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung

