

## PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Ira Restu Kurnia<sup>1\*</sup>, Sri Hartinah Pasha Caroline<sup>1</sup>, Sarah Saripah<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup>Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

<sup>1</sup>Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

\*e-mail: [kurniarestuir@pelitabangsa.ac.id](mailto:kurniarestuir@pelitabangsa.ac.id)

<sup>1</sup>e-mail: [Srihartinah2000@gmail.com](mailto:Srihartinah2000@gmail.com)

<sup>1</sup>e-mail: [Sarahsaripah370@gmail.com](mailto:Sarahsaripah370@gmail.com)

### Abstrak

*Penelitian ini merupakan hasil kajian dan pengamatan langsung pada siswa SD kelas IV dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Spiral menurut Kemmis dan Taggart. Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar wawancara guru dan siswa, soal tes hasil belajar dan catatan lapangan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan menerapkan metode role playing. Secara keseluruhan hasil penelitian ini memberikan hasil yang positif, baik dari segi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa selalu yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya sehingga hipotesis awal pada penelitian ini dapat diterima bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui*

**Kata Kunci:** *Role Playing; Hasil Belajar; Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui.*

### Abstract

*This research is the result of the study and direct observation of the fourth grade elementary school students using the Role Playing learning method. This study used a spiral classroom action research method according to Kemmis and Taggart. The instruments used were teacher performance observation sheets, student activity observation sheets, teacher and student interview sheets, learning outcome test questions and field notes. This research was conducted in three cycles by applying the role playing method. Overall the results of this study provide positive results, both seen from the performance of teachers, student activities and student learning outcomes that have always increased in each cycle. The results showed that the application of role playing learning methods can improve student activity and learning outcomes. This is in line with the initial hypothesis that the application of role playing learning methods can improve student learning outcomes on material imitating heroism and patriotism in the environment.*

**Keyword:** *Role Playing; Learning Outcomes; Imitating heroism and patriotis*

## PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran yang diselenggarakan oleh jenjang pendidikan SD adalah Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Saidihardjo mengemukakan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya (Hidayati, 2004 : 8-9). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, salah satu tujuan pembelajaran Pendidikan IPS di tingkat Sekolah Dasar adalah untuk menumbuhkan kesadaran nilai-nilai sosial dan kemanusiaan yang salah satunya dapat diwujudkan melalui pembelajaran mengenai Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri Wanajaya 05 kelas IV didapatkan beberapa faktor yang diduga sebagai penyebab rendahnya pemahaman mengenai materi yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Guru terlalu terpaku pada buku sumber. Ternyata hal-hal tersebut memberi dampak kepada siswa dalam pembelajaran, seperti siswa cenderung kurang dapat mengambil makna yang terkandung dalam pembelajaran yang berlangsung, siswa bersikap pasif didalam kelas, Siswa kurang memahami materi mengenai kesejarahan, dan siswa menjadi acuh dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Fakta tersebut diperburuk lagi dengan perolehan data awal yang menunjukkan hasil belajar siswa mengenai materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui yang rendah, dari 29 siswa hanya 9 (31,03%) siswa yang lulus memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Oleh karena itu, hal ini menjadi sebuah alasan mendasar untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut melalui penggunaan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Dalam sebuah jurnal mengungkapkan sebuah penelitian terdahulu menyatakan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat melalui penggunaan metode *problem based learning*. Hasil penelitian memuat data yang meningkat dari setiap siklus I, II, dan III pada aspek aktivitas belajar, kognitif, afektif, dan psikomotor (Widodo, 2013:35). Selain itu, penelitian lain menyatakan bahwa hasil belajar meningkat setelah menggunakan metode pembelajaran penemuan terbimbing. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa peningkatan terhadap hasil belajar terus meningkat dengan perolehan nilai tuntas siswa sebesar 73,33% pada siklus I, dan 93,33% pada siklus II (Asfian, dkk, 2017:8). Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang hendak disampaikan.

Edgar Dale dalam bukunya mengemukakan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan aktif siswa didalamnya akan meningkatkan pemahaman siswa. Berangkat dari pernyataan tersebut maka salah satu metode yang tepat dan dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah metode *Role* (Sagala, 2003:170).

Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Ahmadi, 2011: 54). Metode *role playing* ini merupakan sebuah metode pembelajaran yang dilakukan oleh lebih dari 1 orang yang dimainkan untuk membuat siswa mampu mengambil kebermaknaan dari sebuah materi yang diajarkan. Melalui *role playing* siswa akan bermain dan menghayati sebuah tokoh yang diperankannya. Tokoh Penghayatan dalam memerankan beberapa karakter diharapkan mampu menyampaikan pemahaman kepada siswa dalam materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Metode pembelajaran *role*

*playing* memiliki beberapa kelebihan didalamnya. seperti yang dikemukakan oleh Mansyur (Sagala, 2003:213) bahwa metode *role playing* dapat melatih ingatan dan membangun kerjasama diantara siswa satu dengan yang lainnya. Kelebihan dari metode *role playing* ini pun dikemukakan oleh Djuminingg bahwa *role playing* Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (2011: 175-176).

Namun, selain kelebihan dari metode *role playing* di atas, terdapat pula kelemahan dalam metode ini. Kelemahan metode *role playing* adalah a) apabila pelatih tidak menguasai metode bermain peran dalam setiap sesi yang diadakan dalam pelatihan, maka akan menjadikan metode bermain peran ini menjadi tidak berhasil. Selain itu langkah – langkah dalam metode bermain peran yang tidak dipahami trainer dengan baik, dapat menimbulkan kekacauan selama kegiatan berlangsung (Santoso, 2010:67). Kekurangan *role playin* pun dikemukakakn oleh Sagala yang menyatakan bahwa *Role playing* tidak akan berhasil jika guru hanya membuang dan tidak dapat memanfaatkan situasi permasalahan, dan mau mendorong siswa untuk bertindak lalu melakukan diskusi untuk membentuk pemeranan (Sagala, 2003:213). Namun pada dasarnya kelemahan *role playing* dapat diminimalisir asalkan guru melakukan persiapan dengan sebaik-baiknya dan mencoba untuk mencari solusi pada setiap kelemahan metode *role playing* ini.

Dalam pembelajaran *role playing* guru ditempatkan sebagai seorang fasilitator sehingga pembelajaran sangat mengedepankan keaktifan siswa untuk terlibat secara langsung sehingga siswa dapat mengerti dan memahami materi. Peneliti akan menerapkan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada kelas IV SD di SD Negeri Wanajaya 05. Proses *role playing* dinilai mampu untuk memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pengalaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, serta mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Shaftels (Joyce, 2009:332) mengemukakan langkah-langkah *role playing* sebagai berikut: : a) Memanaskan suasana kelompok, b) Memilih partisipan, c) Mengatur *setting* tempat kejadian, d) Menyiapkan peneliti, e) Pemeranan, f) Diskusi dan evaluasi, g) Memerankan kembali, h) Berdiskusi dan mengevaluasi, i) Saling berbagi dan mengembangkan pengalaman.

Langkah pembelajaran tersebut dilakukan selama 3 siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan target yang ingin dicapai. Dalam pelaksanaannya setiap siklus peneliti yang bertugas sebagai guru diamati melalui lembar observasi kinerja guru untuk mengetahui kinerja guru setiap pembelajaran berlangsung. Target pencapaian keberhasilan kinerja guru adalah sebesar 100%, aktivitas siswa 80%, dan hasil belajar siswa sebesar 100%.

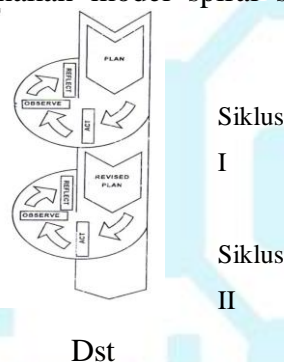
Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tujuan untuk mengetahui :

1. Perencanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar dalam segi kognitif siswa pada materi sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar dalam segi kognitif siswa pada materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui pada siswa kelas IV SDN Wanajaya 05 Kabupaten Bekasi.

3. Peningkatan hasil belajar dalam segi kognitif siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui pada siswa kelas IV SDN Wanajaya 05 Kabupaten Bekasi .
4. Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing* pada materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui pada siswa kelas IV SDN Wanajaya 05 Kabupaten Bekasi .

## METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang perlu dilakukan sesuai suatu masalah diteliti secara kuantitatif, tetapi belum terungkap penyelesaiannya (Subana dan Sudrajat, 2005: 17). Desain penelitian ini menggunakan model Spiral menurut Kemmis dan Taggart berupa proses pengkajian berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari empat tahap yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Pengamatan atau observasi, dan (4) Refleksi. (Wiriatmadja, 2006:66). Adapun model penelitian menggunakan model spiral seperti gambar berikut ini :



Gambar.1

Desain Penelitian Tindakan Kelas

Model Spiral (Kemmis dan Taggart, dalam Wiriatmadja, 2005: 66)

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrument yakni lembar observasi kinerja guru, penilaian aktivitas siswa, dan soal. Setiap instrument memiliki skor tertinggi, untuk kinerja guru skor tertinggi sebesar 57, aktivitas siswa sebesar 261 dan soal hasil belajar sebesar 23. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan tindakan-tindakan berupa penekanan terhadap pelaksanaan kegiatan atau program yang menjadi tugas sehari-hari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap ini penulis menetapkan seluruh rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui, yaitu dengan menerapkan metode *Role Playing*. Adapun perencanaan yang dilakukan yaitu :

Melakukan studi pustaka tentang metode *role playing* dalam pembelajaran IPS .

- 1) Melakukan studi pustaka mengenai hasil belajar IPS .
- 2) Membuat rencana pembelajaran berdasarkan pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran .
- 3) Membuat instrumen penilaian proses siswa.

4) Membuat instrumen penelitian

*Role Playing* ditujukan agar siswa mampu memahami sikap, perasaan dan nilai yang terkandung dalam sebuah materi. Hal ini diungkapkan Rahmanto (1988:89) bahwa dengan menghayati berbagai macam peran, siswa akan memiliki wawasan yang lebih luas tentang hidup dan kehidupan yang dihadapinya. Berdasarkan hal tersebut maka aktivitas siswa dalam penelitian ini memiliki 3 indikator, yakni a)ekspresi, b) penghayatan, c) kelancaran (mengingat skenario).

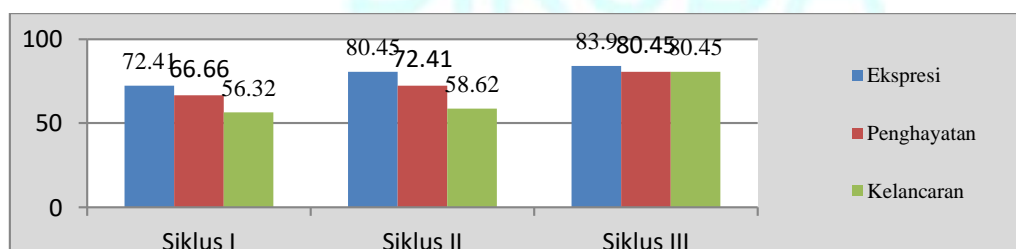
Langkah pembelajaran dilakukan selama 3 siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa sesuai dengan target yang ingin dicapai. Pada siklus I terlihat guru harus lebih terampil dalam menggali suasana kelas dengan cara menghubungkan pengetahuan awal siswa tentang Materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui yang akan diperankan oleh siswa agar tercipta pembelajaran IPS yang sesuai dengan perencanaan sebelumnya. Kemudian pada siklus II guru menunjukkan peningkatan pada setiap aspek kinerjanya. Pada tahap perencanaan guru mampu meningkatkan kinerjanya yang dapat ditunjukkan dengan meningkatnya skor dalam lembar observasi kinerja guru. Pada siklus III guru telah mampu melaksanakan perencanaan dan pelaksanaan dengan baik sehingga mampu untuk memenuhi target sesuai yang diharapkan.

Hasil dari aktivitas siswa pun mengalami peningkatan dengan tabel seperti dibawah ini :

Aspek Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Ekspresi	63 (72,41%)	70 (80,45%)	73 (83,41%)
Penghayatan	58 (66,66%)	63 (58,62%)	70 (80,45%)
Kelancaran	49 (56,62%)	51 (58,62%)	70 (80,45%)
<b>Jumlah</b>	<b>170</b>	<b>184</b>	<b>213</b>
<b>Persentase (%)</b>	<b>65,13%</b>	<b>70,49%</b>	<b>81,60%</b>

Tabel 1  
Hasil Aktivitas siswa setiap Siklus

Selain dalam bentuk tabel, hasil aktivitas siswa dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut ini:



Gambar 2.  
Diagram Perolehan Peningkatan Aktivitas Siswa

Berdasarkan pemaparan tersebut maka aktivitas siswa pada penelitian ini telah mencapai target yakni sebesar 80%. Pada proses pelaksanaan siklus I siswa masih sulit

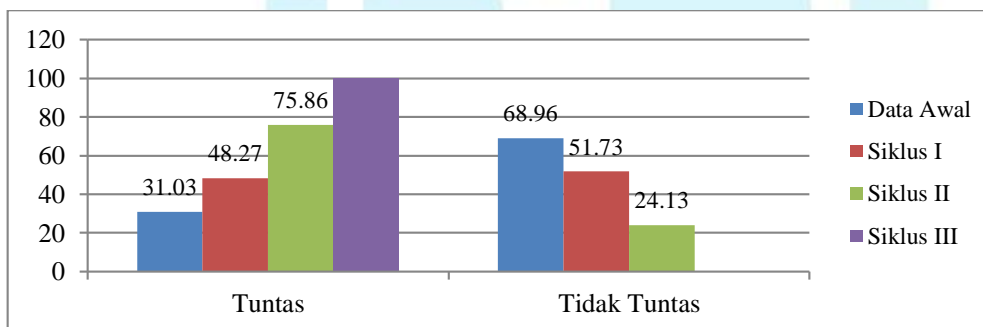
untuk diarahkan agar pembelajaran kondusif, terutama saat pembagian kelompok. Selain itu siswa terkesan malu-malu dan kaku dalam melakukan pemeranan. Untuk mengatasi hal tersebut maka siswa ditugaskan untuk berlatih dengan sesama kelompok untuk menjalin komunikasi yang baik sebelum pementasan. Komunikasi yang baik antar sesama anggota kelompok dapat membuka peluang untuk saling mengarahkan dan membimbing satu sama lainnya. Rasa malu dapat dihilangkan dengan saling memotivasi sesama anggota kelompok untuk sama-sama melakukan pemeranan dengan baik. Pada siklus II dan III, hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan pada setiap aspek yang dinilai dalam pemeranan. Pada pemeranan memang masih ada siswa yang malu-malu dan kaku, namun itu hanya sebagian kecil saja. Siswa merasa malu dan kaku tersebut dikarenakan merasa terganggu dengan aktivitas siswa lainnya, seperti ejekan dan kegaduhan disekitar ruang kelas. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan menyuruh siswa untuk terus berlatih, latihan yang dilakukan siswa pun mempengaruhi pemahaman siswa mengenai materi yang sedang diajarkan. Selain pada aktivitas siswa, peningkatan hasil belajar pun terlihat pada setiap siklusnya. Data hasil belajar ini diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa butiran soal mengenai materi Sumber Daya Alam Yang Dapat Diperbaharui dan Tidak Dapat Diperbaharui

Data hasil belajar setiap siklusnya dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

<b>Ketuntasan</b>	<b>Data Awal</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Siklus III</b>
Tuntas	9 (31,03%)	14 (48,27%)	22 (75,86%)	29 (100,00%)
Belum Tuntas	20(68,96%)	15(51,73%)	7 (24,13%)	-

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Selain dalam bentuk tabel, hasil belajar dapat dilihat dalam diagram seperti di bawah ini:



Pada hasil belajar siswa. Pada data awal terdapat 9 siswa (31,03%) yang tuntas dengan nilai KKM sebesar 63. Pada siklus I ada 14 siswa (48,27%) yang tuntas, siklus II ada 22 siswa (75,86%) yang tuntas, dan pada siklus III ada 29 siswa (100,00%) yang tuntas. Berdasarkan temuan-temuan penelitian dari data-data yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dengan demikian hipotesis yang dibuat awal penelitian terbukti bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan data di atas dapat kita simpulkan bahwa penggunaan metode yang tepat bagi peserta didik terhadap suatu materi sangat berperan penting dalam pemahaman siswa saat pembelajaran berlangsung. Metode *Role Playing* menjadi salahsatu dari metode yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini membuktikan bahwa melalui penggunaan metode yang baik dan benar sesuai dengan kaidah ahli dapat memberikan dampak yang positif seperti aktivitas dan hasil belajar siswa yang meningkat.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diatas, maka dapat dikemukakan beberapa saran yakni diharapkan dalam menyajikan kegiatan pembelajaran *Role Playing*, hendaknya guru mempersiapkan perencanaan yang matang, dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu diharapkan guru memiliki kemampuan dan keterampilan mengelola kelas dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hal penting lainnya adalah Guru hendaknya termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuan dan profesionalismenya, dalam upaya membantu siswa untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi . (2011). *Strategi pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta. Prestasi Pustaka .
- Asfian, Lestari, dan Sakuang, J. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Tada Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Penemuan Terbimbing Paa Mata Pelajaran IPA . *Jurnal Kreatif Taduloko Online*, 1-9.
- Ahmadi, Abu . (2003). *Ilmu Pendidikan* . Rineka Cipta . Jakarta
- Asrori, Mohammad. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Djuningin , Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Hidayati .(2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jogjakarta. Universitas Negeri Jogjakarta.
- Joyce, Bruce. (2009). *Models of Teaching: Advance Organizer*. New Jersey: Pearson education Inc.
- Sagala, Syaiful . (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso , B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia ( TERANG).
- Widodo, Lusi iyanti. 2013. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012 / 2013 . *Jurnal Fisika Indonesia* , 32 - 35.
- Wiriaatmadja , Richiati. (2006 ). *Metode Penelitian Tindakan Kelas* . Bandung : Remaja Rosdakarya.