

**PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
DI SD 06 METRO TIMUR**

Arista Wati, Lian Ferliana, Nanda Febri Ariyani, Anita Lisdiana

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Jl. Ki Hajar Dewantara No.15 A, Iringmulyo, Metro Timur Kota Metro
Email: aristawati112@gmail.com, anitalisdiana@metrouniv.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the improvement in student learning outcomes of grade VI at Elementary School 06 Metro Timur by using the role playing learning method in Social Studies subject with ASEAN material. The form of research used is Classroom Action Research. The research method used is a qualitative method which is then interpreted with quantitative data (tests) as a basis for describing the success of the implementation of learning that has been determined. Data collection techniques in the form of tests and observation sheets in the form of student activities. The results showed the average value of students before using the role playing learning method that is equal to 70,08 which is significantly different from the average value of students after using the role playing learning method that is equal to 91,04. So it can be concluded that the use of role playing learning methods can improve the learning outcomes of grade VI students in Social Studies at Elementary School Negeri 06 Metro Timur.

Keyword: Role Playing Learning Methods, Social Studies Learning.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 06 Metro Timur, menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS dengan materi ASEAN. Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif yang kemudian diinterpretasikan dengan data kuantitatif (tes) sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang telah ditentukan. Teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 70,08 yang berbeda secara signifikan dengan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan metode pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 91,04. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 06 Metro Timur.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran Role Playing, Pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk Tuhan YME yang senantiasa membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha sadar agar manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui serangkaian proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan isi Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Adapun pengertian dari pendidikan nasional dijelaskan pada ayat ke 2 yang berbunyi “Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan

tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.”

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dari kehidupan manusia. Dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari, segala sesuatu sangat dihubungkan dengan pendidikan. Misalnya, ketika berada di dalam sebuah masyarakat, seseorang akan dipandang dan dihormati apabila memiliki pendidikan yang tinggi. Selain itu, pendidikan juga sangat menentukan tingkat pekerjaan seseorang, karena pada realitasnya pekerjaan seseorang diukur dengan tingkat pendidikan yang telah di tempuhnya sehingga sangat mempengaruhi profesi pekerjaan orang tersebut. Oleh karena itu, pendidikan sangat berpengaruh pada kehidupan seseorang dewasa ini.

Fungsi dan tujuan pendidikan itu sendiri dijelaskan pada pasal 3 Sisdiknas yang berbunyi “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Disetiap lembaga pendidikan, akan senantiasa diajarkan mengenai berbagai macam mata pelajaran yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa. Adapun mata pelajaran tersebut terdiri dari mata pelajaran Agama, Bahasa, Matematika, IPA, IPS dan seterusnya. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di dalam lembaga pendidikan pada tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah yaitu mata pelajaran IPS yang merupakan mata pelajaran wajib. Hal ini sesuai dengan isi pasal 37 Sisdiknas yang berbunyi “mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.”

Pembelajaran IPS merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang didalamnya membahas mengenai berbagai macam disiplin ilmu sosial yang telah disederhanakan seperti

ekonomi, geografi, politik, sejarah, psikologi, sosiologi dan antropologi yang kesemuanya membahas mengenai manusia serta konteks sosialnya sebagai anggota masyarakat. Tujuan umum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berjiwa Pancasila, memiliki dedikasi, integritas, serta komitmen tinggi di dalam mengabdikan dirinya secara profesional untuk menunjang pembangunan nasional. (Lisdiana, 2019a). Hal ini sesuai dengan pendapat Nu'nam Sumantri (2001:373) yang menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan SD, SLTP, dan SLTA. Adapun tujuan dari pembelajaran IPS dijelaskan oleh Sapriya dalam Ahmad Susanto (2014:25) yang diantaranya yaitu:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir 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 ditingkat lokal, nasional dan global.

Dalam proses kegiatan pembelajaran, akan senantiasa berhubungan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang diutarakan penulis tersebut, sesuai dengan pendapat Azhar (2009:15) yang menyatakan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar terdapat dua unsur penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat secara mudah untuk dicapai.

Jika dihubungkan dengan berbagai permasalahan yang ada didalam kegiatan pembelajaran IPS, dimana ketika pembelajaran berlangsung antusias peserta didik terhadap materi pembelajaran sangatlah minim, ditambah lagi dengan penggunaan metode pembelajaran yang memposisikan peserta didik hanya sebagai penerima informasi yang pada akhirnya membuat siswa menjadi bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sangat mempengaruhi nilai siswa pada mata pelajaran IPS yang cenderung rendah dibandingkan dengan nilai siswa pada mata pelajaran lain. Terlebih lagi adanya anggapan bahwa pembelajaran IPS identik dengan hafalan yang senantiasa membuat siswa menjadi kurang minat terhadap mata pelajaran IPS.

Dengan berbagai macam permasalahan yang ada, guru dituntut untuk dapat membangun minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPS yang dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya yaitu dengan menerapkan metode

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru dapat mengganti metode pembelajaran yang tergolong ekstrim dan tidak disukai siswa yang dalam hal ini yaitu metode hafalan serta metode yang membuat siswa jenuh dan bosan yaitu metode ceramah dengan metode yang sifatnya dapat membuat siswa aktif, kreatif dan menyenangkan serta tetap terdapat muatan pembelajaran mengenai materi yang telah di tentukan. Sehingga bukan hanya kognitif yang diperoleh, tetapi juga pada sisi afektif dan psikomotor. Upaya yang dilakukan agar suasana belajar yang terjadi di dalam kelas menyenangkan, siswa termotivasi, menumbuhkan cinta terhadap mata pelajaran dan siswa berperan dalam kegiatan belajar serta pendidik juga tidak mendominasi kegiatan di dalam kelas maka pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran kooperatif. (Lisdiana, 2019b)

Dari pemaparan di atas, metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan guru untuk menciptakan siswa aktif, kreatif dan menyenangkan dalam

pembelajaran IPS. Hal itu sesuai dengan namanya yaitu *role playing* yang berarti bermain peran yang tentunya dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung siswa dapat secara aktif, kreatif dan senang dalam memainkan peran yang telah di berikan oleh guru. Selain bertujuan untuk mengaktifkan, mengkreasikan dan menyenangkan siswa, metode pembelajaran *role playing* juga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran dapat dikatakan bermakna apabila siswa dapat ikut berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran tersebut, sehingga ingatan siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diperankan menjadi kuat dan tahan lama yang tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pendapat penulis di atas sesuai dengan pernyataan dari Nana Sudjana (2009:89) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:

- 1). Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.

2).Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

3).Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan yang tinggi.

4). Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah serta dapat menarik hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa secara pribadi. Pola interaksi setiap siswa saling mendorong kesuksesan siswa satu dengan siswa lainnya. (Lisdiana, 2017).

Dengan pembelajaran yang bermakna melalui metode pembelajaran *role playing* yang dilakukan penulis, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran IPS yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa karena ingatan yang dimiliki siswa akan sangat kuat apabila siswa dapat melakukan bukan hanya mendengarkan mengenai materi pembelajaran yang sedang di bahas. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai penggunaan metode pembelajaran *role*

playing terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang penulis laksanakan di SD Negeri 06 Metro Timur.

Sebelum penggunaan metode pembelajarn *role playing*, diketahui nilai siswa pada mata pelajaran IPS tergolong sangat rendah. Dapat dilihat dari nilai 25 siswa yaitu terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai 60,8 siswa mendapatkan nilai 68,4 siswa mendapatkan nilai 70,3 siswa mendapatkan nilai 80 dan 4 siswa mendapatkan nilai 82. Dari hasil penelitian tersebut, terdapat nilai 18 siswa yang tidak mencapai KKM 75 pada mata pelajaran IPS. Adapun setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, nilai siswa mengalami kenaikan yang sangat signifikan yaitu dari 25 siswa terdapat 3 siswa mendapatkan nilai 85,15 siswa mendapatkan nilai 90,5 siswa mendapatkan nilai 95 serta 2 siswa mendapatkan nilai 98. Adapun penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa akan di paparkan oleh penulis di dalam pembahasan.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan penulis yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Suharsini Arikunto (2010) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu kegiatan penelitian ilmiah yang digunakan oleh guru atau dosen (tenaga pendidik), kolaborasi (tim peneliti) yang sekaligus sebagai peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan. PTK didasari oleh keyakinan bahwa upaya perbaikan atau peningkatan kualitas pembelajaran harus dilakukan oleh pelaku pembelajaran itu sendiri yang dalam hal ini adalah guru. (Wardani et al., 2019). Bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan penulis yaitu menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Subjek yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 06 Metro Timur dengan jumlah sebanyak 25 siswa.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik

pengukuran dan teknik observasi. Teknik pengukuran dalam penelitian ini yaitu berupa tes tertulis mengenai negara ASEAN yang dibagikan setelah proses pembelajaran selesai. Tes dikatakan berhasil apabila siswa mendapat nilai lebih dari KKM 75 sebesar 50%. Tes soal yang dibagikan oleh penulis kepada siswa yaitu berbentuk *essay*. Adapun tes yang dilaksanakan penulis yaitu sebanyak 1 kali. Teknik observasi yang dilakukan penulis berkaitan dengan keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Dalam hal ini, penulis berperan aktif mengamati dan mengikuti semua kegiatan yang sedang dilakukan.

Tahap pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode *role playing* ini dilalui penulis dengan 4 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan, merupakan tahap pertama yang dilakukan penulis dimulai dengan penyusunan rencana (*skenario*) pembelajaran

yang berisikan langkah-langkah proses pembelajaran.

2. Tindakan, yaitu tahap kedua yang dilakukan penulis berupa tindakan penulis dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
3. Pengamatan, yaitu tahap ketiga yang dilakukan penulis berkaitan dengan pengamatan yang dilakukan penulis baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor ketika pembelajaran berlangsung.
4. Refleksi, yaitu tahap terakhir yang dilakukan penulis berupa perefleksian hasil pengamatan yang dilakukan penulis.

Adapun teknik analisis data yang digunakan penulis yaitu berupa data hasil pengamatan secara kualitatif. Data ini kemudian diinterpretasikan dengan data kuantitatif (tes) sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang telah ditentukan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan penulis dalam bulan September 2019. Materi

yang diajarkan yaitu mengenai Negara-negara ASEAN. Pada kegiatan penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dari hasil pengamatan. Adapun penjelasan dari beberapa tahapan tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan dirancang oleh penulis dengan menggunakan instrumen pembelajaran berupa metode *role playing*. Selain merancang mengenai metode pembelajaran beserta langkah-langkahnya, penulis juga merancang soal berbentuk daftar tanya jawab sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengetahui antusias siswa dalam pembelajaran IPS serta merancang 5 butir soal yang diberikan setelah pembelajaran berlangsung dan lembar observasi. Tes yang dibagikan setelah pembelajaran berlangsung yaitu berbentuk *essay* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah di perankan.

Pada tahap ini, penulis juga melakukan persiapan untuk menyampaikan simulasi mengenai pembelajaran menggunakan metode *role playing* yang akan dilaksanakan di kelas VI pada mata pelajaran IPS. Simulasi metode *role playing* yang dilakukan penulis bertujuan untuk memberikan gambaran kepada siswa mengenai metode *role playing* yang akan digunakan agar siswa memahami proses pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu dengan menggunakan metode *role playing*.

2. Tindakan (*Action*)

Tindakan yang dilakukan penulis pada mata pelajaran IPS pada bulan September 2019 yaitu tindakan kelas berupa pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana (*skenario*) pembelajaran yang telah dirancang penulis bersama dengan guru bidang IPS di sekolah tersebut. Adapun tindakan yang dilakukan penulis berdasarkan rencana yang telah tertera dalam rancangan pembelajaran tersebut yaitu:

a. Kegiatan pendahuluan

Kegiatan ini dimulai dengan penulis membuka pembelajaran berupa ucapan salam dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian penulis memberikan beberapa motivasi kepada siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Setelah itu penulis melakukan tanya jawab untuk melihat seberapa besar antusias siswa pada mata pelajaran IPS serta untuk mengetahui metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran IPS selama ini. Ketika penulis membacakan beberapa pertanyaan, siswa diharapkan untuk menyatakan YA atau TIDAK sesuai dengan pembelajaran IPS yang dialaminya. Untuk siswa yang menyatakan YA diikuti dengan kegiatan mengangkat tangan dan sebaliknya untuk siswa yang menyatakan TIDAK maka siswa tidak mengangkat tangan. Adapun beberapa daftar pertanyaan yang dibacakan

penulis beserta hasilnya yaitu sebagai berikut:

NO	Pertanyaan	Kriteria	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kalian suka dengan pembelajaran IPS?	10%	90%
2.	Apakah kalian suka menghafal materi?	10%	90%
3.	Apakah guru pernah membawa media pembelajaran ketika kegiatan belajar berlangsung?	0%	100%
4.	Apakah kalian lebih suka mata pelajaran lain?	90%	10%
5.	Apakah selama kegiatan belajar berlangsung guru hanya menerangkan materi di depan kelas?	100%	0%

Tabel 1. Hasil Kegiatan Tanya Jawab

Dari beberapa pertanyaan di atas dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh siswa tidak menyukai pembelajaran IPS. Faktor penyebab rendahnya minat siswa dalam pembelajaran IPS dari hasil tanya jawab di atas terletak pada metode yang digunakan guru IPS selama ini yaitu berupa ceramah sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan bosan dengan di

tambah hafalan yang sangat kurang diminati siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan tindakan kelas guna meningkatkan minat serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya materi pokok Negara-negara ASEAN dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2006:58) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah di susun dan di konsultasikan dengan guru mata pelajaran IPS.

Setelah itu, untuk melihat pengetahuan awal siswa mengenai pengertian dari ASEAN sebagai dasar sehingga dapat beranjak kepada materi berikutnya yaitu negara-negara

ASEAN, penulis bertanya seputar materi ASEAN yang telah diketahui oleh siswa dengan menanyakan kepada siswa “Apakah ada yang mengetahui pengertian dari ASEAN?”. Untuk siswa yang berani menjawab akan diberikan apresiasi berupa tepuk tangan dari penulis dan seluruh teman-temannya yang bertujuan untuk memberikan efek bahagia didalam diri siswa serta menciptakan keberanian pada diri siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya.

Selanjutnya, penulis meminta salah satu siswa untuk dapat menyebutkan negara-negara yang termasuk kedalam ASEAN. Ketika itu, siswa yang ditunjuk hanya menjawab satu negara yaitu Indonesia. Hal ini jelas bahwa siswa belum begitu memahami pengertian dan Negara-negara yang tergolong kedalam ASEAN. Untuk itu penulis menyampaikan tujuan

pembelajaran dengan materi ASEAN serta menyampaikan model pembelajaran yang akan dilakukan. (Alokasi waktu 30 menit).

b. Kegiatan Inti

Penulis menyampaikan informasi tentang pengertian dan tujuan dari ASEAN serta menyampaikan Negara-negara yang tergolong kedalam ASEAN. Penyampaian materi pembelajaran dilakukan penulis dengan menggunakan media konvensional berupa bendera Negara-negara ASEAN yang dibuat oleh penulis dengan disertai penjelasan dibelakangnya mengenai gambaran dari negara tersebut. (Alokasi waktu 15 menit)

Setelah itu, penulis memulai pembelajaran *role playing* dengan langkah pertama yaitu meminta siswa untuk membentuk kelompok dengan membagi menjadi 10 kelompok sesuai jumlah negara yang tergolong dalam ASEAN. Masing-masing kelompok terdiri

dari 2 hingga 3 siswa. Pada masing-masing kelompok tersebut harus memiliki ketua atau *leader* yang diperankan sebagai kepala negara. Langkah kedua yaitu, penulis membagikan bendera kepada 10 kelompok tersebut.

Selanjutnya langkah ketiga yaitu penulis meminta masing-masing ketua kelompok yang berperan sebagai kepala negara untuk maju kedepan kelas memerankan peran yang telah diberikan yaitu dengan mendeskripsikan negaranya. Setelah semua ketua kelompok yang berperan sebagai kepala negara maju kedepan kelas dan materi telah selesai di perankan, langkah yang terakhir yaitu langkah yang ke empat penulis dan siswa menyimpulkan inti dari materi yang telah di perankan oleh masing-masing ketua kelompoknya. (Alokasi waktu 60 menit).

c. Kegiatan akhir

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua siswa

yang telah ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan metode pembelajaran *role playing*. Setelah itu penulis memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum di fahami. Jika siswa merasa bahwa materi pembelajaran yang diperankan sudah difahami yang ditunjukkan dengan tidak adanya siswa yang bertanya, maka penulis menganggap bahwa materi yang disampaikan penulis telah difahami oleh siswa. Kemudian penulis meminta maaf kepada siswa apabila selama kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja oleh penulis. Dan yang terakhir penulis menutup pembelajaran dengan memberi motivasi untuk terus semangat belajar lalu mengucapkan salam. (alokasi waktu 15 menit).

3. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini, penulis melakukan pengamatan tingkah

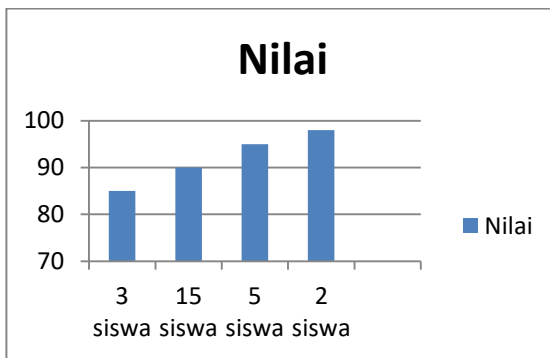
laku dan sikap siswa selama pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berlangsung. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, penulis melihat antusias yang sangat tinggi pada diri siswa dimana siswa sangat aktif ketika pembelajaran berlangsung baik aktif berpendapat maupun mengomentari teman nya yang sedang memainkan peran sebagai kepala negara, sehingga menyebabkan kegaduhan di dalam kelas. Untuk mensiasati masalah tersebut penulis yang berjumlah 3 orang berupaya untuk dapat mengondisikan kelas supaya tidak menimbulkan kegaduhan yang akan mengganggu kelas lain. Selain itu juga masih terdapat beberapa siswa yang hanya mendengarkan ketika pembelajaran dengan metode *role playing* berlangsung. Hal itu karena beberapa siswa tersebut merupakan siswa yang memiliki karakteristik mendengarkan (*auditory*) sehingga ketika pembelajaran berlangsung lebih banyak mendengarkan dibandingkan dengan berbicara. Jadi kesimpulan dari hasil

pengamatan yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa aktif ketika pembelajaran dengan metode *role playing* berlangsung.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, penulis mengemukakan kekurangan dan kelebihan penggunaan metode pembelajaran *role playing* yang digunakan penulis selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kekurangan yang dirasakan penulis ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* terletak pada kegaduhan kelas akibat terlalu aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengganggu kelas lain yang sedang melaksanakan pembelajaran. Adapun kelebihan penggunaan metode pembelajaran *role playing* yang dirasakan oleh penulis yaitu terletak pada tingginya antusias siswa ketika pembelajaran berlangsung dimana siswa lebih aktif, kreatif dan senang memainkan materi yang diberikan oleh penulis yang tentunya

berpengaruh terhadap hasil pembelajaran berupa nilai yang diperoleh siswa yang diukur penulis dengan memberikan beberapa soal *esay* kepada siswa setelah pembelajaran selesai di perankan. Nilai hasil tes yang telah dikerjakan oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung yaitu sebagai berikut:



Hasil nilai di atas, jika dibandingkan dengan nilai siswa pada mata pelajaran IPS sebelum menggunakan metode *role playing* sangatlah berbeda secara signifikan. Hal ini dapat penulis buktikan perbedaannya yaitu dengan membanding nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*. Adapun nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPS sebelum menggunakan metode *role playing* yaitu sebesar 70,08 dan

setelah menggunakan metode *role playing* yaitu sebesar 91,04.

Berdasarkan syarat berhasil atau tidaknya metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 06 Metro Timur yang telah ditentukan oleh penulis sebelumnya, yaitu 50% siswa harus mencapai nilai KKM 75. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM 75 mencapai 100% sehingga pembelajaran dengan metode *role playing* yang diterapkan penulis dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Perlu diketahui bahwa tingginya hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *role playing* karena siswa dapat secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat apa yang telah di perankan. Hal ini sesuai dengan pendapat Bahri Djamarah (2013:89) yang menyatakan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam proses

pembelajaran, dapat melatih siswa dengan mudah untuk memahami dan mengingat materi yang telah diperankan. Oleh karena itu pembelajaran dengan metode *role playing* dapat dikatakan menjadi pembelajaran yang bermakna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penilaian yang diperoleh penulis di atas dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran IPS di SD Negeri 06 Metro Timur dapat memberi pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dimana peserta didik secara aktif terlibat dalam suatu kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung yang tentunya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat penulis di atas sesuai dengan pendapat Roestiyah (2011:93) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat membuat peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi bagi para pendidik untuk dapat menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsini dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2013. *Stategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lisdiana, A. (2017). *Perbandingan keterampilan sosial menggunakan model Time Token dan TS-TS dengan memperhatikan Konsep Diri*. Jurnal Studi Sosial. Vol.5, No.2
- Lisdiana, A. (2019). *Memantik Keterampilan Sosial Siwa Melalui Model Pembelajaran Two Stay-Two Stray (TS-TS)* Tarbawiyah, 3(2), 162–183.
- Lisdiana, A. (2019). *Profil Keterampilan Sosial Siswa MTs Al-Hikmah Bandar Lampung*. JIPSINDO, 6(2), 112–130.

- Roestiyah. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sapriya dalam Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Soemantri, M. Numan. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wardani, Purwasih, A., Lisdiana, A., & Hamer, W. (2019). Pendampingan pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan profesionalisme guru di kabupaten pringsewu. 1(2), 323–342.,