

MODEL BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Chumi Zahroul Fitriyah¹ dan Handy Febyanto²

Program Studi PGSD FKIP Universitas Jember
Jl. Kalimantan No. 37 Kampus Tegalboto-Jember
Email: chumizf@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran pada pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Glundengan 01 Jember. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas melalui 2 siklus, setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Glundengan 01 Jember yang berjumlah 25 orang, 13 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model bermain peran. Dengan hasil peningkatan aktivitas siswa pada siklus I sebesar 59,3% (kategori sedang) meningkat pada siklus II menjadi 73% (kategori aktif). Sementara itu peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 64% (16 siswa) meningkat pada siklus II menjadi 88% (22 siswa). Dapat disimpulkan, pembelajaran IPS dengan menerapkan model bermain peran pada siswa kelas V SDN Glundengan 01 Jember dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model bermain peran, aktivitas siswa, hasil belajar

Abstract

This study aimed to describe the teaching learning process that uses role playing model in the main point of events around the proclamation of independence that can increase students' activity and learning outcomes in fifth grade of SDN Glundengan 01 Jember. This study is a kind of research about classroom activity through 2 cycles, when each cycle consists of phases of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were students in fifth grade of SDN 01 Jember Glundengan which include 25 persons, 13 males and 12 females. The results showed that there is improvement in the ability of students in learning social science by using role playing model. By the result of the improvement of students' activity at the first cycle about 59, 3% (as medium category) and the second ones about 73% (active category). While, the increasing in percentage of students' learning out comes completeness in the first cycle about 64% (16 students), increasing at the second ones about 88% (22 students). It can be concluded, social science studies by implementing role playing model in the fifth grade students of SDN 01 Jember Glundengan can increase the students' activity and student learning outcomes.

Keywords: Role role playing model, student's activities, student's learning outcomes

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu bidang studi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari ilmu pengetahuan lainnya. Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2008:24) adalah “membina anak didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi

dirinya serta bagi masyarakat dan Negara”.

Tujuan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut, mengamanatkan bahwa kualitas pembelajaran harus selalu ditingkatkan. kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh aktivitas dan kreativitas guru dengan segala kompetensi profesionalnya. Aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam belajar sangat bergantung pada aktivitas dan kreativitas guru dalam mempersiapkan rencana pembelajaran, penyampaian dan pengembangan materi pelajaran, pemilihan metode dan media

pembelajaran, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Guru dapat menggunakan berbagai pendekatan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Pendekatan mana yang digunakan, harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, kebutuhan peserta didik, dan tujuan yang ingin dicapai.

Pada proses pembelajaran, aktivitas belajar siswa di sini adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa terutama dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah. Bentuk kegiatan yang disebut aktivitas belajar itu dapat bermacam-macam, bisa berupa mendengarkan, mencatat, membaca, membuat ringkasan, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, melakukan eksperimen, dan lain sebagainya, yang dengan itu semua dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan bukan pada guru. Guru hanya sekedar berperan untuk memfasilitasi, membelajarkan, membimbing dan mengarahkan, serta mengoreksi dan mengevaluasi hasil belajar dari siswa.

Namun kenyataan, hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Glundengan 01 Jember pada pembelajaran IPS, pada pokok bahasan "materi sekitar proklamasi kemerdekaan" ditemukan bahwa : (1) kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi sehingga pembelajaran terkesan menjadi monoton dan berdampak pada proses pembelajaran yang kurang membuat siswa aktif, (2) minimnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran seperti itu akan menjadi penghambat terlaksananya pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) dan cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini mengakibatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran

menjadi rendah, siswa hanya menerima materi pelajaran secara pasif.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan suatu upaya yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terus menggali potensi yang ada dalam diri siswa secara maksimal. Guru harus bisa menemukan jalan keluar yang tepat, agar para siswa termotivasi untuk belajar dengan penuh antusias. Banyak model pembelajaran yang saat ini dapat dikembangkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), salah satunya adalah dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).

Bermain peran yaitu memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah masa lalu, menciptakan kemungkinan-kemungkinan masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat diperkaya atau mengkhayal situasi pada suatu tempat dan waktu tertentu (Dimiyati dan Moedjiono, 1992:80).

Alasan pemilihan pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran karena melalui model pembelajaran bermain peran ini siswa diajak untuk belajar mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Selain itu diharapkan (1) Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran, siswa akan memiliki gambaran yang lebih konkret tentang materi (2) Siswa lebih memiliki motivasi dalam belajar karena pada dasarnya siswa di arahkan untuk bermain (3) Model pembelajaran bermain peran dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan.

Alasan tersebut diperkuat oleh Uno (2011:16) yang mengemukakan bahwa (1) model bermain peran dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata (2) bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan (3) proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model bermain peran dalam pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan pada siswa kelas V di SDN Glundengan 01 Jember. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan melalui model bermain peran di SDN Glundengan 01 Jember.

METODE PENELITIAN

Daerah penelitian ditetapkan di SDN Glundengan 01 Jember yang beralamat di Jln. Ambulu Kec. Wuluhan Kabupaten Jember. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V semester genap SDN Glundengan 01 Jember tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah 25 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Analisis data yang dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model bermain peran diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung. Rumus untuk menganalisis keaktifan siswa yaitu:

$$\text{Presentase Aktivitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{(Pa) Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Persentase aktivitas belajar

Presentase Aktivitas	Kriteria
$Pa \geq 80 \%$	Sangat Aktif
$60 \% \leq Pa < 80 \%$	Aktif
$40 \% \leq Pa < 60 \%$	Sedang
$20 \% \leq Pa < 40 \%$	Kurang Aktif
$Pa < 20 \%$	Sangat Kurang Aktif

Sumber: Data yang sudah di olah

2) Analisis ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Aktivitas Hasil Belajar} = \frac{Sx}{N} \times 100\%$$

Keterangan : N = jumlah seluruh siswa
S = jumlah siswa yang tuntas belajar
Pt = presentase ketuntasan siswa belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dengan tindakan pendahuluan terlebih dahulu sebelum melaksanakan siklus pembelajaran. Tindakan pendahuluan dilaksanakan dengan meminta ijin kepada Kepala Sekolah untuk melaksanakan penelitian, setelah itu penenliti melakukan wawancara dengan guru kelas V, mengamati pembelajaran untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di kelas dan kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran, memperoleh data-data tentang siswa. Selain itu peneliti juga melakukan konsultasi dengan guru kelas V untuk melakukan penelitian dengan

menggunakan model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan dan kemudian menentukan jadwal penelitian. Hasil dari tindakan pendahuluan digunakan sebagai acuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang digunakan pada siklus I. Hasil refleksi dari siklus I digunakan untuk melaksanakan tindakan pada siklus II sebagai pemantapan hasil yang telah diperoleh dari siklus sebelumnya.

Pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran pada siklus I dilakukan sebanyak 2 pertemuan. Pembelajaran pada siklus I diawali dengan guru memberikan masalah nyata dengan menyampaikan apersepsi dengan cara mengajukan pertanyaan untuk menggali pengalaman siswa dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Banyak siswa masih belum berani mengemukakan pendapatnya, siswa terlihat masih malu-malu dalam menjawab pertanyaan dari guru. Setelah itu guru membentuk siswa dalam kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 8-9 siswa yang heterogen. Kemudian guru membagikan naskah skenario untuk kegiatan bermain peran yang akan dilakukan oleh setiap kelompok. Setelah membentuk kelompok dan siswa telah duduk bersama dengan teman sekelompoknya, guru membimbing siswa untuk berdiskusi menentukan setiap peran yang akan dibawakan oleh setiap siswa dalam kelompok. Guru memantau kerja sama setiap kelompok dalam melakukan diskusi. Namun ada beberapa siswa yang kurang aktif dan bergurau dengan teman yang lain dalam berdiskusi menentukan peran yang akan dibawakan oleh setiap anggota. Selama kegiatan bermain peran berlangsung, siswa terlihat malu-malu ketika melakukan kegiatan bermain peran. Hal

ini disebabkan karena siswa tidak terbiasa untuk tampil di depan kelas sehingga guru masih banyak membimbing siswa dalam kegiatan bermain peran.

Selanjutnya guru memberikan lembar kerja kelompok untuk didiskusikan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Guru menjelaskan Lembar Kerja Siswa agar siswa tidak kebingungan dalam melaksanakan tugasnya. Setelah semua kelompok selesai menyelesaikan LKS yang telah diberikan, guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru meminta kelompok lain untuk memperhatikan dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain. Kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama membahas kembali pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga memberikan penguatan terhadap apa yang telah disampaikan siswa dan membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.

Kegiatan pada siklus II hampir sama dengan siklus I akan tetapi yang berbeda guru lebih baik dalam melaksanakan pembelajarannya. Perencanaan pada siklus II ini dibuat berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada pelaksanaan siklus I. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu membuat kesepakatan dengan siswa agar siswa dapat bersikap tertib selama pembelajaran berlangsung dan memotivasi siswa agar berani dan tidak malu untuk menyampaikan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Selanjutnya guru menyampaikan bahwa untuk siswa yang aktif, mampu mendapat nilai baik serta mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompok akan mendapatkan penghargaan.

Pada Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit yang dimulai dengan mengingatkan siswa tentang materi yang

telah dipelajari sebelumnya. Guru meminta siswa untuk kembali melakukan kegiatan bermain peran. Pada siklus I guru sebagai narator kegiatan bermain peran, tetapi untuk siklus II siswa yang menjadi narator sehingga siswa lebih menghayati cerita bermain peran. Setelah kegiatan bermain peran selesai. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk ikut menilai dan memberikan masukan kepada kelompok yang bermain peran. Setelah itu guru membagikan Lembar Kerja Kelompok pada masing-masing kelompok untuk disiskusikan bersama-sama. Di akhir pembelajaran Kelompok yang paling baik dalam melakukan kegiatan bermain peran mendapatkan penghargaan dari guru.

Pada akhir setiap siklus, dilakukan tes hasil belajar untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah menerapkan model bermain peran selama proses pembelajaran. Dari data yang diperoleh, maka data dibahas dan dianalisis agar diperoleh kesimpulan penelitian. Dari keseluruhan rangkaian pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran ini dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti setiap tahap pembelajaran karena siswa merasa senang. Selama pembelajaran berlangsung siswa tampak asyik dengan kegiatan bermain peran, diskusi dan presentasi meskipun sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapatnya. Namun kemampuan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan ataupun mengemukakan pendapat masih perlu ditingkatkan lagi karena masih tampak malu dan takut selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini juga terdapat beberapa kendala, diantaranya adalah siswa masih belum maksimal dalam pembelajaran. Hal itu terlihat dari cara siswa menyelesaikan Lembar Kerja

Kelompok yaitu masih didominasi oleh siswa yang kemampuannya tinggi dan aktif sedangkan siswa yang kemampuannya kurang masih belum mampu beradaptasi dengan anggota kelompoknya. Siswa masih merasa malu dan takut ketika melakukan kegiatan bermain peran di depan kelas. Selain itu ada beberapa siswa yang masih bermain sendiri, ramai, bergurau dengan temannya dan cenderung mengganggu apalagi pada saat diskusi kelompok serta tidak mau memperhatikan ketika kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh kelompok lain. Oleh karena itu perlu mendapatkan bimbingan dari guru khususnya pada kegiatan bermain peran agar siswa merasa belajar IPS itu tidak lagi membosankan tetapi sangat menyenangkan.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa dapat digambarkan siswa lebih senang belajar menggunakan model bermain peran karena siswa melakukan kegiatan yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Siswa akan bosan jika hanya menggunakan ceramah saja yang membuat siswa menjadi pasif. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, tentu akan membangkitkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga materi yang diajarkan lebih mudah diterima. Oleh karena itu perlu adanya variasi dalam mengajar.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan model bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu dengan menerapkan model bermain peran akan muncul hubungan yang aktif antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Glundengan 01 Jember, diperoleh persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 59,3% (kategori sedang)

dengan jumlah siswa kategori sangat kurang aktif 0 siswa, kategori kurang aktif 4 siswa, kategori sedang 9 siswa, kategori aktif 6 siswa dan sangat aktif 6 siswa. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II sebesar 73% (kategori aktif) dengan jumlah siswa kategori sangat kurang aktif 0 siswa, kategori kurang aktif 1 siswa, kategori sedang 3 siswa, kategori aktif 11 siswa dan sangat aktif 10 siswa. Jadi dapat disimpulkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model bermain peran. Kondisi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Persentase dan kriteria aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II

Pelaksanaan	Aktivitas Belajar Siswa Klasikal	Kategori
Sebelum Tindakan	47,5%	Sedang
Siklus I	59,3%	Sedang
Siklus II	73%	Aktif

Sumber: Data yang sudah di olah

Hasil belajar siswa diukur dengan tes pada setiap siklus, dari 25 siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang baik. Hasil belajar siswa mengalami ketuntasan belajar yakni pada siklus I sebesar 64% dengan jumlah siswa tuntas 16 siswa dan siswa tidak tuntas 9 siswa. Analisis hasil belajar siswa pada siklus II mengalami ketuntasan belajar yakni sebesar 88% dengan jumlah siswa tuntas 22 siswa dan siswa tidak tuntas 3 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model bermain peran. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Tabel persentase dan kriteria hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

Pelaksanaan	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal
Sebelum Tindakan	12	13	48
Siklus I	16	9	64
Siklus II	22	3	68

Sumber: Data yang sudah di olah

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran merupakan salah satu

alternatif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran juga dapat menumbuhkan kreatifitas diri setiap siswa melalui kegiatan bermain peran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Penerapan model bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan di SDN Glundengan 01 Jember. Peningkatan aktivitas belajar yang dicapai siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa dengan menggunakan model bermain peran pada mata pelajaran IPS secara klasikal cukup baik yaitu pada siklus I persentase aktivitas belajar siswa mencapai 59,3 % (kategori sedang) dan pada siklus II persentase aktivitas belajar siswa mencapai 73 % (kategori aktif).

Penerapan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan di SDN Glundengan 01 Jember. peningkatan hasil belajar siswa kelas V yang berjumlah 25 siswa pada siklus I dan siklus II juga baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model bermain peran.

Hasil tes belajar yang diperoleh siswa rata-rata naik sehingga ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal juga meningkat. Persentase ketuntasan hasil

belajar siswa pada siklus I mencapai 64 % (16 siswa tuntas) dan ketuntasan hasil belajar pada siklus II mencapai 88 % (22 siswa tuntas).

SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut: Hendaknya pembelajaran IPS dengan menggunakan model bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran di kelas yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hendaknya lebih selektif dalam memilih materi yang cocok untuk model pembelajaran bermain peran karena tidak semua materi pelajaran sesuai dengan model pembelajaran bermainperan. Diharapkan dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis, pada bidang studi yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Moedjiono. 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayati, Mujinem, dan Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Uno, H. B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.