

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V

IMPROVING THE SOCIAL STUDIES LEARNING ACHIEVEMENT THROUGH ROLE PLAYING METHOD IMPLEMENTATION AT 5th GRADE STUDENTS

Oleh: Tiza Ariesta Saputri, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
13108241138@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui proses peningkatan hasil belajar IPS dan 2) mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui metode *role playing* siswa kelas V SD Negeri Bogo. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Data dikumpulkan dengan observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa aspek kognitif dan psikomotor dapat ditingkatkan menggunakan metode *role playing*. Hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan persentase ketuntasan dari pra siklus sebesar 10%, siklus I 55%, dan siklus II 95%. Hasil belajar aspek psikomotor dengan memperoleh persentase pada siklus I 20% dan siklus II meningkat menjadi 75%. Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yaitu $\geq 75\%$ siswa mencapai nilai KKM (≥ 76) dan 75% siswa berperilaku baik.

Kata kunci: hasil belajar IPS, metode *role playing*, SD

Abstract

The purposes of this research are: 1) to perceive the process of improving social studies learning achievement and 2) to find out the 5th grade students' social studies learning achievement through role playing method implementation in SD Negeri Bogo. This research was a collaborative classroom action research. The design of the research was Kemmis and Mc Taggart model. The data was collected by observation and test. Quantitative and qualitative descriptive were used as the analytic techniques. The result of this research proves that role playing method definitely improve the 5th grade students' cognitive and psychomotor aspects of social studies learning achievement. Cognitive aspect of learning achievement increases from pre cycle 10%, cycle I 55%, and cycle II 95%. Psychomotor aspect of learning achievement increases from cycle I 20% and increases in cycle 2 to 75%. This research finishes in cycle II because the indicator of success reaches the minimum point of success criteria ≥ 76 and 75% of students behave well during learning process.

Key Words: social studies learning achievement, role playing method, elementary school

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling dasar dalam sistem pendidikan formal di Indonesia. Siswa yang menempuh pendidikan di sekolah dasar, diberikan sejumlah keterampilan dasar supaya menjadi manusia-manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sebagaimana yang diamanatkan dalam UUSPN No. 20 th 2003 Bab II Pasal 3. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi untuk menjadikan

siswa warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep disiplin ilmu sosial, konsep tentang manusia dan kehidupan sosialnya, serta isu-isu yang berkembang di masyarakat (Sapriya, 2009: 20). Hal senada diungkapkan oleh Susanto (2015: 137) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka

memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar. Dari pengertian para ahli di atas dapat diketahui bahwa IPS di sekolah dasar adalah mata pelajaran yang mengkaji gejala dan masalah kehidupan sosial masyarakat dalam rangka memberikan makna bagi kehidupan siswa.

Masalah-masalah kehidupan sosial masyarakat terus berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan IPTEK, yang menghadapkan kita dengan kehidupan yang penuh tantangan. Berdasarkan hal tersebut, IPS dirancang tidak hanya untuk mengembangkan pengetahuan saja, akan tetapi juga mengembangkan keterampilan dan sikap siswa. Hidayati (2002: 16) menambahkan bahwa IPS mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial. Dengan kepekaan hidup dan kepekaan sosial yang dimiliki, diharapkan siswa mampu menanggapi dan menghadapi masalah-masalah sosial secara rasional.

Mewujudkan pembelajaran IPS yang ideal tersebut tentu tidak mudah. Proses pembelajaran IPS di SD Negeri Bogo menunjukkan bahwa kurang adanya komunikasi antara siswa dengan guru, kurang adanya pelibatan siswa secara aktif, dan metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi. Pola pembelajaran yang demikian itu menyebabkan siswa kurang antusias dan melakukan aktifitas lain di luar pembelajaran saat guru menjelaskan. Sebagian siswa mengungkapkan bahwa metode yang digunakan pada pembelajaran IPS kurang bervariasi karena didominasi penjelasan dari guru dan tidak menggunakan metode yang menarik.

Kenyataan ini menyebabkan siswa tidak mampu menerapkan pengetahuan IPS dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 25 dan 26 Januari 2017, diketahui hasil belajar mata pelajaran IPS menempati posisi terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini ditunjukkan dari hasil Penilaian Akhir Semester 1 (PAS), bahwa hasil belajar IPS belum mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah, yaitu dengan nilai rata-rata kelas yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 76. Berikut ini disajikan perbandingan nilai penilaian akhir semester 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Penilaian Akhir Semester 1 Siswa Kelas V SD Negeri Bogo Tahun Ajaran 2016/2017

No.	Mata Pelajaran	Rata-rata PAS
1.	Bahasa Indonesia	73
2.	Matematika	70
3.	IPA	74
4.	IPS	68
5.	PKn	76

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai IPS pada penilaian akhir semester 1 adalah 68. Siswa kelas V SD Negeri Bogo terdiri dari 20 siswa. Dari total 20 siswa tersebut, siswa yang mencapai kriteria ketuntasan sebanyak 11 siswa (55%) dan siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan sebanyak 9 siswa (45%).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar IPS yaitu kurangnya pelibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Maka sangatlah penting untuk diadakan variasi dalam

pembelajaran supaya tercipta pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai salah satu tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan perbaikan dari metode mengajar guru.

Dalam hal ini peneliti memilih menggunakan metode *role playing*. Hal ini dikarenakan materi pada mata pelajaran IPS di kelas V terkait dengan peristiwa-peristiwa di masa lampau. Materi pelajaran yang berkaitan dengan masa lampau, memerlukan daya imajinasi siswa untuk membayangkan bagaimana peristiwa-peristiwa sejarah itu terjadi. Sedangkan daya imajinasi masing-masing siswa berbeda. *Role playing* dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi perbedaan individual tersebut. Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memerankan suatu tokoh (Sugihartono, dkk, 2013: 83). Lebih lanjut Anitah (2008: 5.25) menjelaskan bahwa metode *role playing* lebih menitikberatkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui proses meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode *role playing* pada dan 2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Bogo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2007: 2-3)

menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas tersusun atas 3 kata yaitu penelitian, tindakan dan kelas yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas secara bersama-sama.

Tindakan tersebut diberikan atau diarahkan oleh guru dan dilakukan oleh siswa. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar IPS, khususnya kemampuan memahami dengan cara mengkaji reflektif, partisipatif dan kolaboratif terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS melalui metode bermain peran (*role playing*) terhadap aktivitas siswa, kondisi kelas serta kendala dan masalah apa yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran IPS di kelas. Penelitian ini bersifat partisipatif maksudnya dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti bertindak sebagai pelaksana yaitu bertugas mulai dari menentukan topik, perumusan masalah, observasi serta analisis dan penilaian. Sedangkan kolaboratif dalam penelitian tindakan kelas, yaitu bahwa orang yang akan melakukan tindakan juga harus terlibat dalam penelitian dari awal (Madya, 1994: 27). Penelitian kolaborasi ini melibatkan kerjasama antara peneliti dan guru kelas V SD Negeri Bogo Bantul. Guru dan peneliti saling bekerjasama untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah di kelas tersebut. Peneliti terlibat sejak perencanaan penelitian, pemantauan, pencatatan dan pengumpulan data, kemudian menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitian. Penelitian kolaborasi ini juga melibatkan teman sejawat atau seprofesi dalam hal pengamatan pelaksanaan tindakan.

Waktu dan Tempat Penelitian

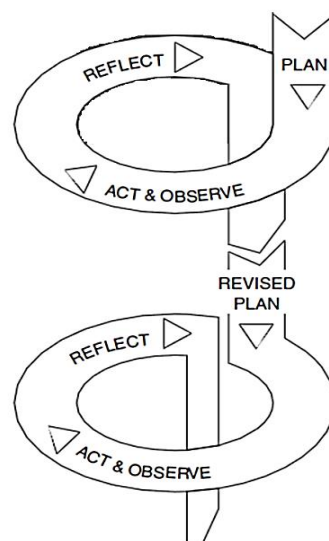
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Juni 2017 di SD Negeri Bogo Bantul pada semester II tahun pelajaran 2016/2017. Hal tersebut dilatarbelakangi dari hasil pengamatan dan wawancara yang menunjukkan bahwa SD Negeri Bogo memiliki permasalahan dalam proses pembelajarannya, terutama pada proses pembelajaran IPS di kelas V, serta diperkuat dengan data hasil belajar siswa kelas V pada semester gasal yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPS paling rendah dibanding dengan mata pelajaran lainnya. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPS.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri Bogo Bantul, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPS.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan-tahapan, yaitu *plan* (perencanaan), *act and observ* (tindakan dan pengamatan), dan *reflect* (refleksi). Siklus dihentikan jika peneliti dan guru kelas sepakat bahwa pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Gambar siklus penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 1. Model Spiral (Kemmis dan Mc Taggart, 1998: 11)

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan observasi dan tes.

Teknik Pengumpulan Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai hasil belajar kognitif dan psikomotor. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil lembar observasi siswa saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

Data hasil belajar psikomotor siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut (Asma, 2006: 137).

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Untuk kriteria nilai persentase digunakan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2006: 44):

- 0 - 20% = kurang sekali
- 21% - 40% = kurang
- 41% - 60% = cukup
- 61% - 80% = baik
- 81% - 100% = sangat baik

Data hasil tes siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara mencari nilai rata-rata tes setiap akhir siklus. Nilai yang siswa peroleh dari hasil tes kemudian dicari rata-ratanya dan dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Bogo Bantul setelah menggunakan metode *role playing*.

Cara yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar adalah dengan menghitung rata-rata nilai siswa yang berhasil memperoleh nilai sama atau di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari keseluruhan siswa di kelas. Peneliti menggunakan rumus *Mean* (X) menurut Sudjiono (2009: 81) untuk mencari perhitungan rata-rata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang diperoleh, sebagai berikut.

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mx = Mean (rata-rata yang dicari)

\sum = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N = *Number of Cases* (banyaknya skor-skor/nilai-nilai itu sendiri)

Kriteria Ketuntasan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila pada setiap siklus yang dilaksanakan terjadi perubahan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPS dengan indikator kenaikan nilai tes. Penelitian dikatakan berhasil jika 75% siswa memiliki hasil belajar melampaui KKM yaitu ≥ 76 dan mencapai kriteria perilaku “baik”.

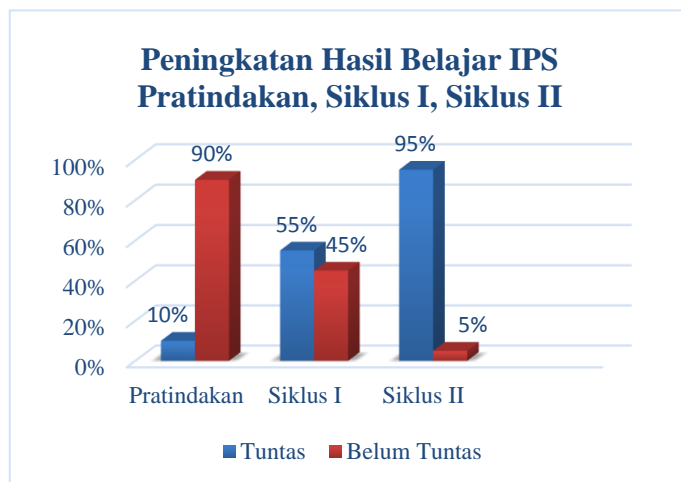
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SD Negeri Bogo. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan metode *role playing*. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan pada setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti selama dua siklus menunjukkan bahwa hasil belajar IPS dapat ditingkatkan menggunakan metode *role playing*. Bukan hanya nilai rata-rata kelas yang meningkat tetapi jumlah siswa yang mencapai KKM pun semakin meningkat. Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V sesuai diterapkan karena sebagian besar materi IPS kelas V mempelajari fakta-fakta sejarah.

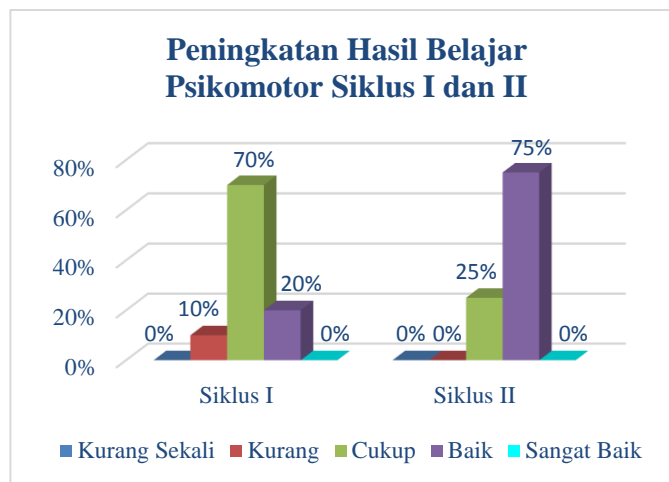
Berikut ini dibahas hasil pelaksanaan tindakan dengan metode *role playing* pada materi peristiwa sekitar proklamasi dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan yang dilaksanakan melalui dua siklus. Dari hasil penelitian maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa dari hasil pemahaman sebelum dilakukan tindakan, hasil siklus I, dan pada siklus II. Untuk melihat gambaran lebih jelas peningkatan hasil belajar pada ketiga aspek tersebut telah disajikan pada diagram-diagram berikut ini.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar IPS Pratindakan, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Pada pratindakan siswa yang tuntas sebanyak 2 siswa (10%), pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 11 siswa (55%), dan pada siklus II meningkat menjadi 19 siswa (95%). Sedangkan siswa yang belum tuntas pada pra tindakan sebanyak 18 siswa (90%), pada siklus I berkurang menjadi 9 siswa (45%), dan pada siklus II masih ada 1 siswa (5%) yang belum tuntas. Tindakan penelitian berhenti di siklus II karena sudah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan, yaitu 75% dari jumlah siswa atau lebih dapat mencapai KKM dengan nilai ≤ 76 .

Hasil belajar psikomotor siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I siswa yang mencapai kriteria $\geq B$ sebanyak 4 siswa (20%), sedangkan pada siklus II siswa yang mencapai kriteria $\geq B$ sebanyak 15 siswa (75%). Persentase peningkatan perilaku siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 55% (dari 20% menjadi 75%). Berikut tabel peningkatan hasil belajar psikomotor siswa.



Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Psikomotor Siklus I dan II

Peningkatan hasil belajar kognitif dan psikomotor tersebut dapat terjadi karena menerapkan langkah-langkah metode *role playing*, sebagai berikut.

1. Langkah Pemanasan

Cerita pengantar disampaikan guru untuk menarik perhatian siswa dan membantu siswa masuk dalam suasana yang hendak dimainkan dalam *role playing*. Pada langkah ini, perlu adanya aturan tegas yang disepakati bersama antara guru dan siswa agar pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat berjalan dengan lancar. Penyampaian cerita pengantar disampaikan dengan menggunakan nada bicara yang lebih beragam (nada bicara keras, lirih, marah, menggebu-gebu, sedih, semangat, dll) agar dapat menghidupkan suasana cerita, dan dalam penyampaiannya dilakukan secara perlahan agar siswa dapat memahami cerita yang disampaikan oleh guru.

2. Langkah Memilih Siswa yang Akan Berperan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Pemilihan siswa sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang hendak dibawakan. Untuk mendapatkan pemeran yang sesuai, diadakan pemilihan peran secara

terbuka melalui seleksi. Diberikan juga tambahan waktu untuk berlatih bermain peran bersama kelompoknya sebagai upaya meminimalisir terjadinya kemacetan saat permainan peran. Guru juga memberikan arahan dan bimbingan pada saat siswa berlatih menggunakan teks drama, supaya siswa lebih memahami cara memainkan perannya.

3. Menyiapkan Penonton

Penonton harus mengetahui tugasnya saat permainan *role playing* dilaksanakan. Penonton yang mengobservasi diberikan panduan observasi agar kegiatan dapat berlangsung sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru perlu memberikan contoh nilai-nilai yang dapat diteladani dari tokoh, supaya siswa tidak kesulitan dalam memnetukan nilai-nilai yang dapat diteladani dari tokoh.

4. Mengatur Panggung

Panggung diatur untuk memberikan ruang gerak untuk para pemain. Penataan panggung ini dapat sederhana ataupun kompleks. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri. Konsep panggung yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan konsep sederhana. Meja dan kursi dirubah posisinya menjadi terpusat di bagian belakang ruang kelas, supaya bagian depan kelas dapat digunakan untuk permainan peran.

5. Permainan

Pada saat permainan berlangsung, jika terjadi kemacetan, guru membimbing dengan pertanyaan. Jika tidak berhasil, maka mencari pemain pengganti. Apabila pemain pengganti tidak ada, langsung pada diskusi dan evaluasi. Kemacetan yang terjadi dapat diatasi dengan memberikan tambahan waktu kepada siswa untuk berlatih memainkan peran bersama dengan kelompoknya dan memberikan penjelasan lebih rinci tentang

6. Diskusi dan Evaluasi

Diskusi membantu siswa dalam menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar dan mereaksi permainan yang dilakukan yang berdampak pada pengetahuan dan perilaku siswa. Evaluasi ini dapat disampaikan oleh penonton maupun guru. Penonton dan guru dapat memberikan saran dan tanggapan terhadap permainan yang telah dilakukan oleh kelompok yang baru bermain. Langkah ini berisi kegiatan menyampaikan hasil observasi dan hasil evaluasi dari penonton. Siswa yang cenderung diam dan memiliki kemampuan akademik rendah lebih diprioritaskan untuk menyampaikan hasil pengamatan dan hasil evaluasinya agar mereka juga mendapatkan kesempatan untuk mengemukakan pendapat.

7. Permainan Berikutnya

Permainan berikutnya dapat menambah pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajarinya. Kelompok yang tadinya bertugas menjadi penonton, pada langkah ini bertugas sebagai pemain. Kendala seperti kemacetan yang terjadi dapat diatasi dengan memberikan tambahan waktu kepada siswa untuk berlatih memainkan peran bersama dengan kelompoknya dan memberikan penjelasan lebih rinci tentang karakter yang dimiliki oleh masing-masing tokoh.

8. Diskusi Lebih Lanjut

Diskusi lebih lanjut digunakan untuk memperdalam analisis, penafsiran, dan reaksi siswa. Langkah ini berisi kegiatan menyampaikan hasil observasi dan hasil evaluasi dari penonton. Siswa yang cenderung diam dan memiliki kemampuan akademik rendah lebih diprioritaskan untuk menyampaikan hasil pengamatan dan hasil evaluasinya agar mereka juga mendapatkan kesempatan untuk mengemukakan pendapat.

9. Generalisasi

Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari melalui metode *role playing*. Tahap ini dilakukan dengan panduan atau bimbingan dari guru. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan kepada siswa supaya siswa ikut berpartisipasi aktif untuk menyimpulkan pembelajaran. Siswa yang cenderung kurang aktif juga diberikan kesempatan lebih untuk menyampaikan pendapat.

Dari data di atas maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa diambil dari hasil pratindakan, hasil siklus I, dan hasil siklus II. Jika dikaitkan dengan penelitian relevan dari Sumarno (2013) dengan tujuan penelitian meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn menggunakan metode *role playing* dan penelitian Handayani (2013) dengan tujuan meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing*, penelitian ini memiliki kesamaan dari kedua penelitian tersebut yaitu bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*. Namun juga terdapat perbedaan, yaitu di dalam penelitian ini hasil belajar yang ditingkatkan berupa hasil belajar kognitif dan psikomotor pada materi peristiwa sekitar proklamasi dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Melihat hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bogo. Hal ini dikarenakan metode *role playing* dapat menciptakan kemahabubuhan gambaran masa silam terkait sejarah bangsa Indonesia, sehingga materi IPS yang sifatnya abstrak dapat dikonkretkan menggunakan metode *role playing*. Permainan peran juga diperagakan langsung oleh siswa sehingga memberikan pengalaman

langsung dan siswa dapat berperan aktif serta pembelajaran menjadi menarik dan bermakna.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penggunaan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Bogo Bantul. Peningkatan hasil belajar ini meliputi peningkatan hasil belajar aspek kognitif dan aspek psikomotor pada materi peristiwa sekitar proklamasi dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Adapun proses meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah metode *role playing* yang terdiri dari langkah pemanasan, memilih siswa yang akan berperan, menyiapkan penonton yang akan mengobservasi, mengatur panggung, permainan, diskusi dan evaluasi, permainan berikutnya, diskusi lebih lanjut, dan generalisasi.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% siswa mendapat nilai ≥ 76 yang diukur dengan soal tes pada akhir siklus. Siklus I persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 55% dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 95%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 40%. Secara proses, hasil belajar IPS dapat terlihat dari meningkatnya kualitas proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang lebih aktif dan komunikatif serta suasana pembelajaran yang lebih hidup. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi pada siklus I siswa yang mencapai kriteria $\geq B$ sebanyak 4 siswa (20%), sedangkan pada siklus II siswa yang mencapai kriteria $\geq B$ sebanyak 15 siswa (75%). Persentase peningkatan perilaku siswa dari siklus I ke siklus II sebesar

55% (dari 20% menjadi 75%).

Saran

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat mempertahankan hasil belajar yang telah mereka capai dan diharapkan siswa dapat memanfaatkan kegiatan pembelajaran IPS untuk lebih meningkatkan aktivitas belajarnya.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS dan tidak hanya pada materi peristiwa sekitar proklamasi dan materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan saja, tetapi juga pada materi lain yang sesuai dengan karakteristik metode *role playing* sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa semakin baik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat memberikan motivasi kepada guru untuk selalu mengembangkan pembelajaran yang lebih berkualitas.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat melaksanakan penelitian ini ke sekolah dasar lainnya serta lebih mempertimbangkan alokasi waktu pembelajaran supaya langkah-langkah *role playing* dapat terlaksana dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S., dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Jakarta: Terbuka.
- Arikunto, S., dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*.

Peningkatan Hasil Belajar (Tiza Ariesta Saputri) 1.047
Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

Kemmis, S. & McTaggart, R.. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.

Madya, S. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.

Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.