

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) SISWA KELAS IV

THE ENHANCEMENT TO IMPROVE OF SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES TROUGH *ROLE PLAYING* METHOD ON STUDENT GRADE IV

oleh : wulan ayu winanti, pgsd/psd, uny
wul4n4yu@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode Bermain Peran (*Role Playing*) siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model Kemmis dan Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV berjumlah 24 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS melalui metode bermain peran. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa dari nilai rata-rata. Pada data awal nilai rata-rata siswa sebesar 66,58 dengan pencapaian KKM 62,5%. Pada akhir siklus I nilai rata-rata sebesar 76,4 dengan pencapaian KKM 70,83%, dan pada akhir siklus II sebesar 84,17 dengan pencapaian KKM 87,5% .

Kata kunci: Hasil Belajar, IPS, Role Playing

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in subjects social though role playing method in class IV B of Muhammadiyah Sangonan IV Elementary School, Godean, Sleman. This was class Action Research (CAR) by Kemmis and Taggart model. The subject were students of class IV, which amounted to 24 student. Methods of data collection is done through testing and observation. Data analysis techniques used quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed an increase in Social Studies learning outcomes trough role playing method. Improved learning outcomes can be seen from the student learning completenss of average student score. The intial data the average value of student into 66,58 with student learning completeness reached 62,5%. The end of the first cycle of the average value of student into 76,4 with student learning completeness reached 70,83% and the second cycle of the average value of student into 84,17 with student learning completeness reached 87,5%.

Keywords: Learning Outcomes, Social Science, Role Playing Methods

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam menghadapi

permasalahan di kehidupan sehari-hari. Menurut Remy (Udin, 2007: 8.3) berpendapat bahwa tujuan mempelajari Ilmu IPS untuk menjadikan seseorang menjadi warga negara yang baik semakin sulit dan kompleks akibat kemajuan ilmu

dan teknologi. Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu menjadi warga negara yang cerdas dan baik, yang dapat memberikan kontribusi pada perkembangan masyarakat di Indonesia. Oleh karena itu pembelajaran IPS sangat pentinglah untuk dipahami sedini mungkin yaitu usia anak SD. Agar kelak peserta didik dapat dengan mudah memecahkan masalah kehidupan sehari-harinya.

Dewasa ini Pembelajaran IPS perlu adanya pembaruan yang serius, karena di dalam kenyataannya selama ini masih banyak guru cenderung menggunakan ceramah. Metode tersebut hanya menuntut siswa pada kekuatan hafalan tanpa berperan aktif penyelesaian masalah. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran tidak menarik dan membosankan. Menurut Susanto (2014: 5) memorisasi menimbulkan kebosanan kelelahan berpikir, belum lagi ketrampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak.

Belajar dengan cara menghafal membuat pemahaman siswa menjadi dangkal dan hanya bergantung pada guru sebagai sumber informasi. Siswa kurang terlibat dan cenderung pasif. Hal tersebut berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Susanto (2014:5) menyatakan bahwa pembelajaran yang dominan peran guru dari pada aktivitas belajar peserta didik mengakibatkan lemahnya proses dan

pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar.

Pembelajaran IPS di sekolah seharusnya menekankan pada aspek-aspek pengetahuan, sikap dan ketrampilan dari berberbagai permasalahan yang ada di sekitar peserta didik (Susanto, 2014:6). Oleh karena itu perlu adanya metode pembelajaran membuat siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Dalam pembelajaran IPS salah satu metode yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran adalah metode Bermain Peran (*Role Playing*).

Uno (2010: 26) bermain peran (*Role Playing*) sebagai suatu teknik atau cara yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Metode ini menggali kemampuan kerja sama, komunikatif, sosialisasi, dan dapat menginterpretasikan suatu kejadian.

Menurut Mansyur dikutip dari Sagala (2007:213) kebaikan-kebaikan bermain peran antara lain: (a) siswa melatih dirinya untuk melatih, mengalami, dan mengingat isi bahan yang akan di perankan, (b) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, (c) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk, (d) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, (e) siswa

memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama, (f) berbahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik

Penelitian metode bermain peran tersebut telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil penelitian Anita(2011) dengan judul "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN II Tegalrejo Purwantoro Wonogori Melalui Model Role Playing*" Dan Prestiana (2013) Dengan Judul "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo*" Menunjukkan Metode Bermain Peran Terbukti Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas V. Begitu Juga Dengan Hasil Penelitian (2016) "*Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4*" di SDN Wonosari 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan kesimpulan tersebut disarankan perlu dilanjutkan penelitian dengan subjek yang lebih luas lagi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV Gatak Sidoagung Godean Sleman pada tanggal 10- 13 Januari 2018. Proses pembelajaran IPS yang terjadi metode ceramah dan diskusi masih mendominasi di dalam pembelajaran. Metode ini dianggap

merupakan metode yang paling efektif. Guru hanya melibatkan beberapa siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dirasa kurang menarik. Siswa hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru, sehingga beberapa siswa kurang memperhatikan, enggan untuk bertanya, berbicara sendiri serta lamban dalam menyelesaikan soal. Bukan hanya itu saja hasil belajar IPS yang dicapai cukup rendah. Dari hasil Ulangan harian siswa kelas IVB. Nilai rata-rata US siswa kelas IV yaitu 66,58 dengan nilai terendah 40 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS adalah 70, sehingga masih banyak siswa yang belum mencapai KKM dan harus melakukan perbaikan agar nilainya dapat mencapai KKM.

Hal tersebut sesuai dengan hasil pengamatan guru. Proses pembelajaran IPS yang terjadi metode ceramah dan diskusi masih mendominasi di dalam pembelajaran. Metode ini dianggap merupakan metode yang paling efektif. Guru hanya melibatkan beberapa siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dirasa kurang menarik. Siswa hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru sehingga beberapa siswa kurang memperhatikan, enggan untuk bertanya, berbicara sendiri serta lamban dalam menyelesaikan soal.

Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Sangonan IV merupakan suatu masalah yang perlu diatasi dengan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa kelas IV SD pada tahap operasional konkret. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk dapat melihat, berbuat sesuatu, melibatkan diri dalam pembelajaran, serta mengalami langsung pada hal-hal yang dipelajari. Selain itu, diharapkan akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar akademik siswa pada mata pelajaran IPS, pengembangan sikap, dan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas IV SD yang dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) cocok digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV SD. Aktivitas Bermain Peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran IPS kelas IV sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih menyukai bermain secara berkelompok dengan teman sebaya. Materi IPS SD yang bersifat abstrak dengan menggunakan metode bermain peran berusaha dikongkretkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD. Bermain drama dapat melatih siswa memahami, mengingat bahan yang didramakan. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Dari berbagai masalah yang muncul serta berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran IPS kelas IV B di SD Muhammadiyah Sangonan IV , mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman”. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVB di SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean melalui metode tersebut.

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar IPS pada kelas IVB di SD Muhammadiyah sangonan IV yang masih rendah. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas di IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV dengan menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*)?”.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV. Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini yaitu: 1) menambah wawasan guru dalam mengembangkan proses pembelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas pendidikan, 2) meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa

kelas IV B SD Muhammadiyah Sangonan IVB melalui metode Bermain Peran.

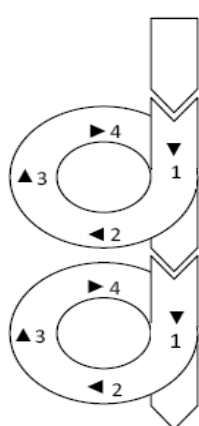
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas IV B SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean, Sleman.

Desain penelitian

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart. Empat Langkah yang digunakan dalam setiap siklus yaitu: *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflect* (refleksi).



- Siklus I:
 1. Perencanaan I.
 2. Tindakan I.
 3. Observasi I.
 Refleksi I.
 Siklus II:
 1. Revisi Rencana I.
 2. Tindakan II.
 3. observasi II.
 4. Refleksi II.

Gambar 1. Desain Penelitian menurut Kemmis dan Taggart
 (Wijaya & Dedi, 2010:21)

Tempat dan Waktu

Penelitian ini mengambil lokasi di kelas IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV beralamat di Dukuh Gatak, Kevamatan Godean, Kabupaten Sleman. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2017/2018. Pelaksanaan tahap observasi dilakukan pada bulan Januari 2018, sedangkan tahap pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Mei- Juli 2018.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV Godean Sleman tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 24 siswa 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan observasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah lembar soal evaluasi, lembar pengamatan guru dan lembar pengamatan siswa.

Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif

kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai tes siswa, yaitu dengan mencari rata-rata hasil belajar. Sudjana (2002:125) menyatakan rumus mencari rata-rata sebagai berikut:

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

M = rata-rata (mean) yang dicari

$\sum x$ = jumlah yang diperoleh siswa

N = jumlah siswa

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data lembar observasi guru dan siswa. Langkah-langkah analisis data menurut Miles dan Huberman (Daryanto, 2010: 84-85) sebagai berikut:

- a. Reduksi data : dilakukan dengan menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode Bermain Peran (Role Playing).
- b. Penyajian data: dilakukan dalam bentuk tabel dan naratif berisi informasi dan data observasi.
- c. Verifikasi data/ penarikan kesimpulan: penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil dari semua data yang telah diperoleh.

Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila $\geq 80\%$ dari jumlah siswa telah mendapat nilai lebih dari atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal

(KKM) yang ditentukan SD Muhammadiyah Sangonan IV, yaitu ≥ 70 .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran IPS kelas IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV dengan melihat aktivitas belajar pada pembelajaran IPS.

Dalam hasil observasi yang dilakukan diperoleh nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPS tahun ajaran 2017/2018 siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV yang masih tergolong rendah. Berikut hasil belajar pratindakan:

Tabel 1. Hasil Belajar Pratindakan

No.	Nilai	Fx	(%)	Ket.
1.	≥ 70	15	62,5%	Tuntas
2.	< 70	9	37,5%	Belum Tuntas
Jumlah		24	100%	
Nilai Rata-Rata				66,58
Nilai Terendah				40
Nilai Tertinggi				82

Berdasarkan tabel 1, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 66,58 dengan nilai terendah sebesar 40 dan tertinggi sebesar 82. Beberapa siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu ≥ 70 . Jumlah siswa yang belum tuntas adalah 9 (37,5%) sedangkan yang tuntas adalah 15 (62,5%).

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti bersama guru melakukan tindakan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPS.

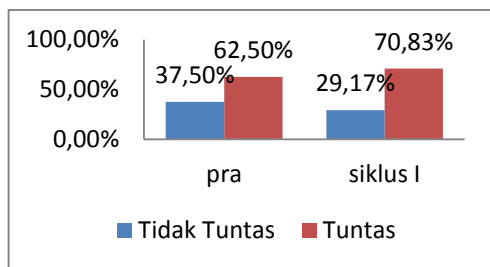
Pada akhir pelaksanaan tindakan siklus I, guru membagikan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar IPS siswa menggunakan metode Bermain Peran. Berikut hasil belajar siswa siklus I:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

No.	Nilai	Fx	(%)	Ket.
1.	≥70	17	70,83%	Tuntas
2.	< 70	7	29,17 %	Belum Tuntas
Jumlah		24	100%	
Nilai Rata-Rata				76,04
Nilai Terendah				45
Nilai Tertinggi				100

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan nilai rata-rata tes sebesar 76,04 dengan nilai tertinggi sebesar 100 sedangkan terendah 45. Jumlah siswa yang mencapai KKM sejumlah 17 siswa (sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sejumlah 7 siswa (29,17%).

Jumlah siswa yang sudah mencapai KKM dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 8,33% yakni dari 62,5% menjadi 70,83% .



Gambar 1. Diagram Presentase Ketuntasan Pratindakan dan siklus

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I, diketahui hasil observasi keaktifan siswa. Berikut hasil keaktifan siswa siklus I:

Tabel 3. Hasil Keaktifan Siswa siklus I

Interval	Siklus I	Keterangan
≤ 9	0%	Sangat kurang baik
10-18	71%	Kurang baik
19-27	29%	Baik
28-36	0%	Sangat baik

Bedasarkan tabel diatas, dari 24 siswa mengikuti pembelajaran IPS, yang mendapatkan nilai antara 28 sampai 36 dengan keterangan sangat baik pada siklus I tidak ada siswa yang mendapatkan nilai tersebut. Siswa yang mendapatkan nilai antara 19 sampai 27 dengan keterangan baik pada siklus I sebanyak 7 siswa dengan presentase 29%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 10 sampai 18 dengan keterangan kurang pada siklus I sebanyak 21 siswa dengan presentase 71%, Pada siklus I tidak ada siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 9.

Pada hasil observasi siklus I, siswa masih terlihat belum siap dalam menerima pembelajaran. Namun sudah ada beberapa siswa yang memperhatikan guru dalam pembelajaran. Beberapa siswa berani menjawab pertanyaan dari guru. beberapa siswa sudah terlihat lebih berani dalam memerankan drama. Walaupun ada beberapa siswa yang suaranya masih cukup kecil untuk didengar. Kondisi kelas cukup

kondusif. Siswa mendengarkan kelompok lain yang sedang memerankan drama. Siswa mulai aktif dalam diskusi kelompok. Siswa masih malu dalam mengajukan pertanyaan ataupun mengemukakan pendapat.

Guru sudah terlihat lebih alami dalam mengajar dan tidak bingung lagi. Guru memberikan apersepsi dengan cukup relevan. Guru sudah cukup baik dalam membimbing siswa bermain peran walaupun masih belum efektif. Pengelolaan waktu juga masih kurang.

Hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian karena jumlah siswa mencapai KKM hanya 17 siswa (70,83%) atau kurang dari 80% dari keseluruhan siswa

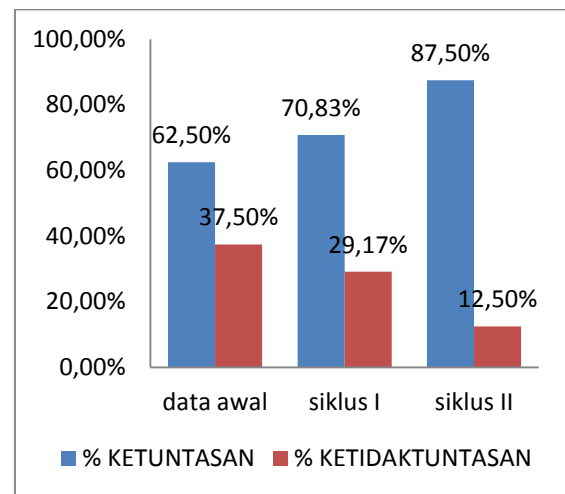
Siklus II

Pada akhir pelaksanaan tindakan siklus II, guru membagikan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar IPS siswa menggunakan metode Bermain Peran. Berikut Hasil Belajar Siklus II:

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus II

No.	Nilai	fx	(%)	Ket
1.	≥70	20	87,5%	Tuntas
2.	< 70	3	12,5%	Belum Tuntas
Jumlah		24	100%	
Nilai Rata-Rata				84,17
Nilai Terendah				60
Nilai Tertinggi				100

Berdasarkan hasil tes pada siklus II yang dilakukan, menunjukkan nilai rata-rata tes sebesar 84,17 dengan nilai tertinggi sebesar 100 sedangkan terendah 60. Jumlah siswa yang mencapai KKM sejumlah 20 siswa (87,5%) sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sejumlah 3 siswa (12,5%). Jumlah siswa yang sudah mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,67% yakni dari 70,83% menjadi 87,5%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 25%. Berikut peningkatan presentase ketuntasan dari pra tindakan sampai siklus II:



Gambar 2. Diagram Peningkatan Presentase Ketuntasan

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi IPS. Siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi IPS yang diajarkan. Hal tersebut sejalan dengan

Sagala(2010:213) bahwa kelebihan metode bermain peran adalah melatih siswa untuk memahami, melatih dan mengingat bahan/materi yang didramakan.

Hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian karena jumlah siswa mencapai KKM sejumlah 20 siswa (87,5%) atau lebih dari 80% dari keseluruhan siswa.

Tabel 5. Keaktifan siswa siklus II

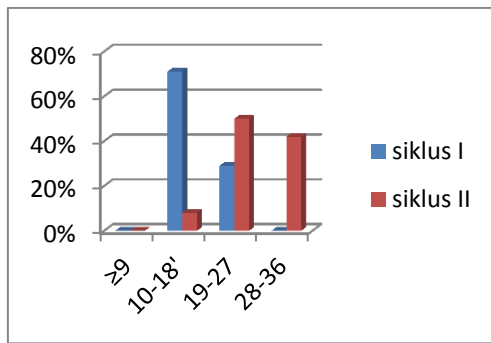
No	Interval	Siklus II	Ket.
1.	28-36	42% (10)	Sangat baik
2.	19-27	50% (12)	Baik
3.	10-18	8% (2)	Kurang baik
4.	≤ 9	0%	Sangat kurang baik
Jumlah		100%	

Hasil observasi pertemuan kedua, semua siswa sudah masuk tepat waktu sehingga konsentrasi sudah terbagun dengan baik. Siswa semakin berani dalam melakukan kegiatan bermain drama. Permainan drama lebih tertata dan terkondisi dibanding dengan siklus I. Semua adegan sudah terlaksana dengan baik. Siswa aktif dalam diskusi dan mengemukakan pendapat.

Guru terlihat lebih alami dalam mengajar. Guru menguasai metode dengan baik dan percaya diri. Guru memberikan apersepsi dan tujuan pembelajaran cukup relevan. Guru dapat mengelola waktu dengan baik. Dengan demikian pembelajaran IPS dengan menggunakan

metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat lebih menarik. Selain itu, siswa akan lebih aktif, baik siswa yang menjadi penonton maupun siswa yang berperan bermain peran.

Hasil observasi keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Dari 24 siswa mengikuti pembelajaran IPS, yang mendapatkan nilai antara 28 sampai 36 dengan keterangan sangat baik pada siklus I tidak ada siswa yang mendapatkan nilai tersebut dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 10 siswa dengan presentase 42%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 19-27 dengan keterangan baik pada siklus I sebanyak 7 siswa dengan presentase 29%, dan pada siklus II terdapat 12 siswa dari 24 siswa dengan presentase 50%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 10 sampai 18 dengan keterangan kurang pada siklus I sebanyak 21 siswa dengan presentase 71%, dan pada siklus II terdapat 2 siswa dari 24 siswa dengan presentase 8%. Pada siklus I dan siklus II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 9. Peningkatan hasil observasi keaktifan siswa pada pembelajaran IPS menggunakan Bermain Peran juga dapat dilihat melalui diagram berikut ini:



Gambar 3. Diagram peningkatan keaktifan siswa

Penerapan metode *role playing* menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II. Penerapan *role playing* juga dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa. siswa berani dan percaya diri untuk berbicara didepan kelas dihadapan teman dan guru. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sudjana (2005: 136) menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa.

Pada tahap diskusi siswa terlihat aktif dan kompak. Siswa mampu berkerjasama dengan teman sebaya. Siswa mudah berkomunikasi dengan teman. Hal tersebut sesuai dengan Sagala(2010:213) bahwa kelebihan metode bermain peran dapat menumbuhkan kerjasama antar pemain dan dibina sebaik-baiknya.

Pada kegiatan diskusi siswa aktif menyampaikan pendapat untuk menjawab lembar kerja siswa. Pembelajaran IPS menerapkan metode bermain peran mampu membina siswa memecahkan masalah dan berpikir kritis. Hal tersebut sesuai dengan

penyataan Hidayati(2002:92) bermain peran dapat membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.

Dengan demikian pembelajaran IPS dengan menggunakan metode Bermain Peran (*Role Playing*) dapat lebih menarik . Selain itu, siswa akan lebih aktif, baik siswa yang menjadi penonton maupun siswa yang berperan bermain peran.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan selama 2 siklus dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Sangonan IV. Peningkatan tersebut dapat dilihat selama pratindakan sampai siklus II. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 8,33 % dari 62,50% menjadi 70,83%. Nilai rata-rata siklus I sebesar 76,04 dengan pencapaian KKM 70,83%. Pada siklus II menunjukkan bahwa hasil tes siswa mengalami peningkatan sebesar 16,67% yakni dari 70,83% menjadi 87,5%. Pada siklus II nilai rata-rata sebesar 84,17 dengan penapaian KKM 87,5%. Hasil dari pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa siswa telah

mencapai kriteria keberhasilan yaitu 80% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 . Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 25%

2. Terjadi keaktifan belajar siswa pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi menggunakan metode Bermain Peran. Peningkatan keaktifan siswa diperoleh dari observasi yang dilakukan dari siklus pertama sampai siklus II. Pada siklus I, tidak ada siswa mendapatkan nilai antara 28 sampai 36 dengan keterangan sangat baik, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 10 siswa dengan presentase 42%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 19-27 dengan keterangan baik pada siklus I sebanyak 7 siswa dengan presentase 29%, dan pada siklus II terdapat 12 siswa dari 24 siswa dengan presentase 42%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 10 sampai 18 dengan keterangan kurang pada siklus I sebanyak 17 siswa dengan presentase 71%, dan pada siklus II terdapat 2 siswa dari 24 siswa dengan presentase 8%. Pada siklus I dan siklus II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 10.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran dan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk siswa, prestasi baik yang sudah dicapai harus dipertahankan dan hendaknya dapat lebih baik lagi dalam bermain drama dalam pembelajaran IPS.
2. Untuk guru, diharapkan metode bermain drama dapat digunakan sebagai salah satu metode belajar mengajar pembelajaran IPS.
3. Untuk sekolah, diharapkan metode pembelajaran bermain peran dapat dikembangkan dengan dukungan penyediaan sarana prasarana yang menunjang sehingga kualitas pembelajaran IPS dapat meningkat.
4. Bagi peneliti, disarankan mengadakan penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar IPS kelas IV menerapkan metode Bermain Peran

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2011) *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah: Beserta contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY
- Sagala, S.(2010). *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

- Sudjana,H.D. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sudjana,N. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto.A (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Ciputat: Kencana
- Udin, et al. (2007). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Uno, H. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.