

METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SD NEGERI I NGERANGAN

***ROLE PLAY* TECHNIQUE TO IMPROVE LEARNING RESULT OF SOCIAL STUDIES**

Oleh: Anisa Mutmainah, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, anisamutmainah9@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode *Role Playing* pada siswa kelas V di SD Negeri I Ngerangan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 14 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, observasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemiss Taggart. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskripsi kuantitatif dan deskripsi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS melalui metode *Role Playing* pada siswa kelas V. Nilai rata-rata siswa sebelum tindakan adalah 42, nilai rata-rata pada akhir siklus I adalah 67 dan nilai rata-rata pada akhir siklus II adalah 84. Pada hasil tes akhir siklus I sebanyak 5 siswa atau 35,7% yang telah memenuhi KKM, pada siklus II sebanyak 13 siswa atau 92,9% serta hasil observasi siswa sangat baik.

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

Abstract

This research was aimed to improve learning result of Social Studies by implementing the role-play technique in grade V students at SD Negeri I Ngerangan. The subjects of this research were 14 students of grade V, the subjects were consisted of 10 boys and 4 girls. The data was obtained from the test and the observation. This research was classified as an action research model by Kemiss Taggart. The data analysis techniques were quantitative description and qualitative description. The results showed that the use of role-play was able to improve the learning result of Social Studies in grade V students. Based on data, the average score of students before action were 42, the average score at the end of the cycle I was 67 and the average score at the end of the cycle II was 84. At the result of final test of cycle I 5 students or 35.7% were achieve the KKM, on the cycle II were 13 students or 92.9% which the observation result was very good.

Keywords: *learning result, social studies, role-play*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai upaya untuk membantu siswa untuk menemukan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya, pendidikan juga menciptakan situasi yang memberi peluang agar siswa berkembang secara optimal dalam meningkatkan potensi, dan juga bertujuan untuk mengembangkan pribadi yang utuh, serasi baik dalam dirinya maupun dalam lingkungan secara menyeluruh, pendidikan memberi tempat utama pada pribadi siswa, yaitu melalui pengaktualisasikan segala potensi pribadi siswa secara yang relevan dengan kebutuhan yang ada antara minat dan kehidupan

siswa. Hakekat pendidikan merupakan pengembangan pribadi sendiri, yang berinteraksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan, siswa dengan orangtua, yang nantinya diharapkan dapat memecahkan problema yang dihadapi di masyarakat yang terkait dengan sikap sosial.

Pendidikan adalah rangkaian dari keseluruhan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu aktivitas belajar yang disampaikan oleh guru dengan tujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan sebagai dasar menuju ketingkat dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan

Perguruan Tinggi. Dengan adanya pendidikan yang terjadi di masyarakat dan sekolah diharapkan dapat membawa sebuah perubahan dari ketidaktahuan menjadi hal-hal yang tahu serta wajib dipelajari oleh siswa, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, akan dikembangkan dimasyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangatlah penting dalam mengembangkan potensi yang sangat diperlukan sebagai bekal siswa untuk mengembangkan potensi dan bakat sebagai bekal kemudian hari, dimana pendidikan merupakan suatu proses yang tidak pernah berhenti selama manusia hidup di dunia. Siswa sebagai manusia yang sukses di dunia harus melalui proses belajar, melalui keterampilan yang sistematis dalam pengembangan materi khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Fokus kajian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang meliputi pengetahuan, konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, serta kemampuan dasar, untuk berfikir logis, kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat kemampuan lokal, nasional, dan global.

Hal ini juga sesuai dengan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar

adalah keluarga, faktor pendidikan (sekolah) dan faktor masyarakat. Salah satu faktor proses belajar yang berpengaruh pada pendidikan (sekolah), baik di tingkat pendidikan (sekolah) dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan perguruan tinggi adalah meningkatkan potensi yang lebih maju.

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai acuan dalam penelitian ini, sangat fundamental bagi perkembangan siswa di masa yang akan datang. Oleh karena pada masa pendidikan Sekolah Dasar, siswa mengalami usia perkembangan emas. Usia ini siswa akan mengalami perkembangan yang begitu luar biasa, meliputi keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Dengan demikian, pendidikan di tingkat Sekolah Dasar secara maksimal menciptakan sumber daya manusia di Indonesia yang berkualitas.

Siswa di Sekolah Dasar berusia 7-11 tahun dalam hal ini anak memasuki tahap perkembangan berfikir operasional konkret yang nyata terkait dengan keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Siswa Sekolah Dasar kelas V termasuk ke dalam masa operasional konkret (nyata). Pada masa ini siswa sudah dapat melakukan hal-hal yang bersifat konkret (nyata) karena anak sudah mulai dapat mengembangkan otaknya untuk memulai berfikir secara operasional. Masa ini siswa akan belajar dari setiap pengalamannya yang siswa terima dalam kehidupan sehari-harinya, siswa mulai aktif dalam belajar karena siswa akan berfikir secara operasional. Oleh karena itu, guru seharusnya mampu

menyampaikan materi pelajaran secara kontekstual disesuaikan dengan kehidupan nyata siswa, agar siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang difokuskan pada materi yang diajarkan. Kenyataannya di SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten pada saat proses pembelajaran siswa lebih memilih untuk bermain sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru, ketika guru bertanya terkait materi pembelajaran maka siswa tersebut belum memiliki keberanian serta percaya diri pada saat mengeluarkan pendapatnya.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas yang dapat dilaksanakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi. Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) tersebut, diharapkan dapat memperbaiki kegiatan dalam proses pembelajaran di SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten, yaitu siswa belum memiliki keberanian serta rasa percaya diri saat mengeluarkan pendapatnya, hal tersebut terlihat pada saat kegiatan siswa disuruh untuk mengeluarkan pendapatnya tentang materi pembelajaran. Usaha untuk memperbaiki kondisi tersebut yaitu dengan penerapan metode *Role Playing* (bermain peran), dengan penerapan metode tersebut siswa akan mengalami langsung dan ikut terlibat di dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dibelajarkan melalui tokoh-tokoh yang terlibat dalam Peristiwa Sekitar Proklamasi yang diperankan oleh siswa. Melalui aktivitas ini, siswa dilatih untuk menghayati dan mengembangkan daya imajinasi mereka. Penghayatan serta

Metode Role Playing... (Anisa Mutmainah) 1.421
pengembangan imajinasi dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup. Dengan demikian, diharapkan keberanian siswa serta rasa percaya diri siswa dapat tertanam pada diri siswa pada saat kegiatan *Role Playing* (bermain peran), dengan demikian siswa dapat mengeksplorasi materi pelajaran dengan lebih baik, diharapkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa pun meningkat.

Selain itu, metode *Role Playing* (bermain peran) sesuai dengan tahapan perkembangan, dengan demikian, di dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain *Role Playing* (bermain peran) yang merupakan permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang, untuk dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Penerapan Metode *Role Playing* (bermain peran) pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi, diharapkan hasil belajar siswa akan menjadi lebih baik.

Bagi siswa, bermain merupakan suatu kegiatan yang serius, akan tetapi menyenangkan. Melalui aktifitas bermain, berbagai keinginan dan kebutuhan siswa akan terwujud didalamnya. Bermain adalah medium sebagai sarana siswa mencobakan dirinya, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila siswa bermain secara bebas, maka secara tidak langsung akan melatih kemampuan siswa. Pembelajaran yang dirancang dan dilakukan sambil bermain, maka siswa akan belajar sesuai tuntutan taraf perkembangannya. *Role Playing* (bermain peran) merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu

maupun sosial. Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Metode ini dapat diterapkan di kelas rendah maupun di kelas tinggi. Disinilah dibutuhkan kreatifitas guru dalam mengembangkan metode ini.

Role Playing (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. *Role Playing* (bermain peran) siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain baik sebagai makhluk hidup. Siswa akan mampu mendalami sebanyak mungkin pikiran dan perasaan sebagai peran yang dimainkannya.

Dengan metode *Role Playing* (bermain peran) siswa akan mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu. Usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru perlu memperhatikan karakteristik siswa pada usia Sekolah Dasar. Siswa pada usia Sekolah Dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa yang usianya lebih muda atau bahkan sudah dewasa. Siswa senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Agar hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat berjalan dengan baik, maka guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah, bekerja atau

belajar dalam kelompok dan memberikan kesempatan terlibat langsung dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) dalam pembelajaran. Kenyataannya di kelas V SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten masih belum tercapai kondisi ideal yaitu pada penyampaian materi masih belum bervariasi (ceramah). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh peneliti di SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten pada tanggal 4, 5, 6 November 2015 ditemukan hal-hal sebagai berikut: guru masih menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan materi dan siswa mencatat, buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih menjadi sumber utama belajar, Siswa lebih memilih untuk bermain sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa belum memiliki keberanian serta rasa percaya diri saat mengeluarkan pendapat, cara guru dalam mengajar sudah menggunakan metode pembelajaran, namun belum sesuai dengan kondisi siswa (metode ceramah) dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Data yang diperoleh pada observasi dan wawancara menunjukkan hasil rata-rata nilai ujian tengah semester pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu 63, dimana siswa yang tuntas sebesar 5 siswa, dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa, dikarenakan hasil belajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih perlu ditingkatkan pada ujian semesteran.

Hendaknya metode yang sudah dipakai (ceramah) dalam pembelajaran dikombinasikan dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran), dengan penerapan metode ini

dapat memupuk keberanian siswa serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa kelas V SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hal tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*).

Subjek dan Obyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri I Ngerangan Bayat Klaten pada semester II tahun ajaran 2015/2016. Jumlah seluruh siswa ada 14 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri I Ngerangan pada semester II tahun ajaran 2015/2016. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sesuai jadwal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sehingga tidak ada waktu khusus. Hal ini dimaksudkan agar tidak mengganggu pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri I Ngerangan Bayat Klaten. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri I Ngerangan, Desa Ngerangan, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah.

Sekolah Dasar Negeri I Ngerangan Bayat Klaten terletak dekat dengan rumah penduduk yaitu desa Ngerangan. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sesuai jadwal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran). Dalam melakukan tes peneliti menggunakan instrumen berupa soal tes. Soal tes berisi banyak butir soal yang akan mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran).

2. Observasi

Dalam penelitian ini observasi bertujuan menggambarkan keadaan suatu proses pembelajaran, ruang kelas, peralatan, dan juga aktifitas pembelajaran yang berlangsung. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran melalui observasi secara langsung. Dalam melakukan observasi, peneliti berpedoman pada lembar observasi sebagai instrumen. Melalui lembar observasi, peneliti dapat mencatat segala aktifitas yang terjadi selama proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

1. Tes

Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa terhadap

materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dipelajari. Tes dikerjakan siswa secara individu dan dikerjakan sesudah tindakan (*post test*).

2. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilaksanakan ketika proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran). Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi guru dan siswa

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Peristiwa Sekitar Proklamasi. Selain tes, instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi untuk mengetahui kegiatan pembelajaran guru dan untuk mengetahui proses kegiatan siswa dalam belajar di setiap siklusnya.

Teknik Analisis Data

Tes hasil belajar siswa yang diperoleh pada akhir siklus dihitung kemudian dipersentase dan dihitung skor rata-rata kelasnya. Analisis data observasi yang telah diperoleh peneliti dan satu pengamat lainnya juga dihitung persentasenya. Kemudian hasil tes dan observasi disajikan secara deskriptif.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang kemudian dideskripsikan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa.

Analisis data observasi sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Observasi

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: (Suharsimi Arikunto, 1998:214).

Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa, sebanyak $\geq 75\%$ dari jumlah siswa kelas V SD Negeri 1 Ngerangan Bayat Klaten telah mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu ≥ 70 .

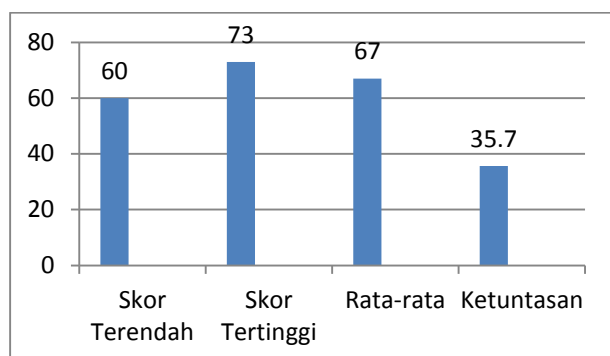
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari data tes yang berupa nilai postes dan data non tes yang berupa hasil observasi guru dan siswa.

Dalam penelitian ini, tes merupakan data primer untuk mengetahui pembelajaran dengan Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V SD Negeri I Ngerangan. Berdasarkan nilai ulangan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 42.

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat diketahui dengan melakukan penilaian. Penilaian dilakukan pada setiap pertemuan I, II dan III siklus I dan pertemuan I, II, siklus II dengan memberikan soal postes kepada masing-masing siswa.

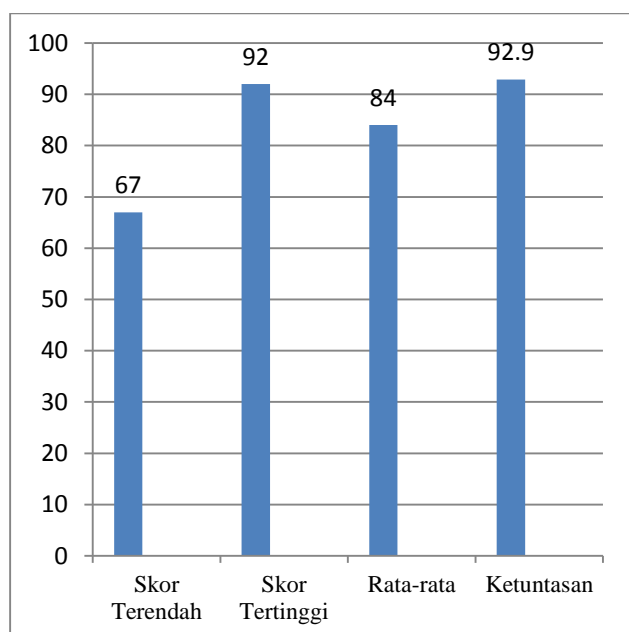
Data yang diperoleh dari siklus I yaitu



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I, II dan III

Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I adalah 67 dengan presentase ketuntasan sebesar 35,7% (5 siswa),

Data yang diperoleh dari siklus II yaitu



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I, II dan III

Kemudian nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84 dengan presentase ketuntasan sebesar 92,9% (13 siswa).

Data perbandingan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan Hasil belajar Siklus I dan Siklus II

No.	Kode Siswa	Postes Siklus I	Postes Siklus II
1	BAS	65	85
2	AFA	73	90
3	ATFA	62	80
4	ASCS	67	88
5	AI	73	78
6	AYY	67	82
7	BP	62	67
8	FK	70	80
9	JAM	63	85
10	MGJA	60	83
11	MRR	65	85
12	M	65	87
13	RF	73	92
14	TAB	70	88
Jumlah Nilai		935	1170
Nilai rata-rata		67	84
Nilai Tertinggi		73	92
Nilai Terendah		60	67
Ketuntasan		35,7%	92,9%

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM pada siklus I sebanyak 5 siswa dengan presentase ketuntasan sebesar 35,7% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 13 siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM dengan presentase ketuntasan 92,9.

Karena presentase ketuntasan telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$, maka peneliti dihentikan pada siklus II.

Sedangkan untuk hasil observasi guru dilakukan pada setiap siklus dan pada observasi siswa dilaksanakan pada setiap kali tatap muka pembelajaran. Hasil dari observasi guru pada siklus I guru sudah mengajar dengan baik dengan hasil sebesar 98,75%, dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus II guru juga sudah mengajar dengan runtut dengan hasil sebesar 100%, dengan kategori sangat baik.

Sedangan untuk hasil observasi siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I, II dan III

Siklus I					
Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
Hasil	Kategori	Hasil	Kategori	Hasil	Kategori
80,35	Baik	80,83	Baik	81,9	Sangat baik

Tabel 4. Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I, II dan III

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I, II dan III

Siklus II					
Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
Hasil	Kategori	Hasil	Kategori	Hasil	Kategori
82,73	Sangat baik	83,57	Sangat baik	85,7	Sangat baik

Tabel 6. Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I, II dan III

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa di kelas V SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten masih rendah. Maka dari itu, peneliti dan guru memutuskan untuk memberikan tindakan dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa.

Hasil penelitian pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa yaitu 42. Setelah diberi tindakan dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa meningkat dari pra siklus ke siklus I menjadi 67 dengan persentase ketuntasan belajar 35,7% (5 siswa) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 siswa. Pada siklus II rata-rata nilai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa meningkat menjadi 84 dengan persentase ketuntasan belajar 92,9%. (13 siswa) yang belum tuntas sebanyak 1 siswa.

Penelitian ini di samping postes yang digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka dilakukan juga observasi terhadap guru dan siswa, hasil observasi kegiatan guru mengajar pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa guru melaksanakan pembelajaran dengan runtut sesuai dengan indikator pengamatan yang telah dibuat. Aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I dan II ini sudah sangat baik dengan perolehan skor sebesar 98,75% dan 100% dari 20 indikator pengamatan.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I dan II, menunjukkan bahwa

aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Presentase yang diperoleh dari siklus I adalah 81,9%. Sedangkan presentase yang diperoleh dari siklus II adalah 85,7% dari 15 indikator pengamatan.

Hasil kegiatan postes dan observasi, tersebut menunjukkan bahwa metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa. Pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami, materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini sesuai dengan pernyataan Syaiful Bahri Djamarah (2013: 89) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) dalam pembelajaran, siswa melatih dirinya untuk memahami, melatih dan mengingat isi bahan/materi yang guru sampaikan melalui penanyangan video dan gambar para tokoh pahlawan yang ada pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi. Maka dari itu, hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa menjadi lebih baik.

Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) pada proses pembelajaran juga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten. Pada kegiatan *Role Playing* (bermain peran), siswa dalam proses pembelajaran menjadi aktif dan siswa mempunyai rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni misalnya siswa berani tampil tanpa membawa naskah pada kegiatan *Role Playing* (bermain peran). Siswa juga aktif untuk berbicara didepan teman-teman dan guru. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) dapat memupuk rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Roestiyah (2011:93) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat memupuk rasa tanggung jawab dan aktif dalam pembelajaran.

Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menerapkan metode *Role Playng* (bermain peran) merangsang siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syaiful Bahri Djamarah (2013: 89) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) dapat merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Penerapan mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Abdul Majid (2013: 208) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa, sebanyak $\geq 75\%$ dari jumlah siswa kelas V SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten, telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥ 70 .

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas V di SD

Negeri I Ngerangan Bayat Klaten.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi, telah meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri I Ngerangan Bayat Klaten.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata postes dan presentase ketuntasan belajar siswa dari pratindakan, postes akhir siklus I dan postes akhir siklus II. Nilai rata-rata siswa sebelum tindakan adalah 42, nilai rata-rata pada akhir siklus I adalah 67 dan nilai rata-rata pada akhir siklus II adalah 84. Pada kondisi awal, belum ada siswa yang mencapai KKM dengan presentase ketuntasan belajar 0%. Pada hasil tes akhir siklus I sebanyak 5 siswa atau 35,7% dan tes akhir siklus II yaitu 13 siswa atau 92,9%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh untuk itu disarankan bagi guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran didalam kelas dan di luar kelas, dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maka guru dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu siswa untuk aktif selama proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi sekolah sebaiknya sekolah memberikan memfasilitasi

sarana prasarana yang mendukung untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi siswa dengan adanya penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar memperoleh prestasi yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. (1988). *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta