

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2  
KECEMEN, MANISRENGGO, KLATEN**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan




Oleh  
Dedi Rizkia Saputra  
09108244079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
APRIL 2015**

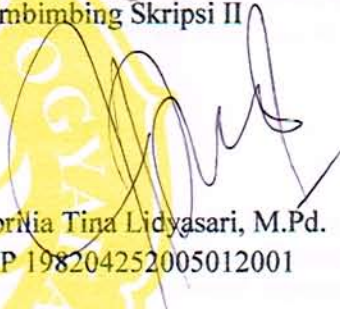
## PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 KECEMEN, MANISRENGGO, KLATEN” yang disusun oleh Dedi Rizkia Saputra, NIM 09108244079 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diupload.

Pembimbing Skripsi I

  
Hidayati, M. Hum  
NIP 19560721 198501 2 002

Yogyakarta, April 2015  
Pembimbing Skripsi II

  
Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd.  
NIP 198204252005012001



## **PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V**

### ***TROUGH ROLE PLAYING METHOD TO IMPROVING SOCIAL STUDIES LEARNING ACHIEVEMENT ON STUDENT GRADE V***

Oleh: dedi rizkia saputra, ppsd/pgsd/fip/uny  
balongdedy@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten Jawa Tengah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 14 siswa dan objeknya adalah hasil belajar IPS siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

**Kata kunci:** *hasil belajar IPS, metode pembelajaran Role Playing*

#### **Abstrac**

#### **Abstract**

*This study aims to improve student learning outcomes in subjects Social Sciences through role playing method in class V of Kecemen 2 Elementary School, Manisrenggo, Klaten, Central Java. This study is a Class Action Research (CAR) model cycle performed repeatedly and continuously. The subjects were students of class V, which amounted to 14 students, and its object is the result of social studies students. Methods of data collection is done through observation, testing. Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis. The results showed an increase in Social Science learning outcomes. Improved learning outcomes can be seen from the student learning completeness of the average student scores on the initial data, namely 59.64 and have a passing grade of 57.14% and at the end of the first cycle of the average value of students into 67.86 with mastery learning becomes 71.43% and at the end of the second cycle the average value of students rose to 75 with student learning completeness reached 92.2%. Aside from increasing learning outcomes, student activity in the learning process in the classroom also increased.*

**Keywords:** *Social Science learning outcomes, Role Playing methods*

## **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis, sehingga cenderung kurang digemari oleh kebanyakan siswa, karena banyaknya materi yang harus dihafal. Siswa menganggap pelajaran IPS sebagai pelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, apalagi jika dalam penyampaian guru mengajarkannya secara monoton, teoritis dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS perlu dirancang dengan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Dengan demikian proses belajar mengajar dan berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Azhar Arsyad (2009: 15) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur

yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Uno Hamzah (2008:2) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Sumiati dan Asra, 2009: 91). Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi

yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada kenyataan di lapangan suasana pembelajaran masih berjalan secara konvensional. Proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*). Siswa cenderung hanya duduk, mendengarkan, mencatat dan menghafal materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa masih seperti penonton dari sebuah pertunjukan yang diperagakan oleh guru, sehingga siswa cenderung diam atau pasif. Penyampaian materi yang bersifat teoretis, monoton pada bacaan dalam buku materi pelajaran

menimbulkan komunikasi satu arah, anak cenderung pasif dengan mendengarkan ceramah yang disampaikan guru tanpa ada aktifitas yang dapat menimbulkan keaktifan siswa. Model pembelajaran seperti ini menyebabkan proses belajar kurang menyenangkan, siswa merasa cepat bosan dan kurang dapat mengaktualisasikan dirinya dan pembelajaran menjadi kurang aktif dan kurang sesuai dengan cara belajar yang disukai oleh siswa.

Teori di atas sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten kelas V materi Kegiatan Ekonomi Indonesia. Proses pembelajaran secara konvensional juga masih berlangsung di SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten kelas V dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada awal semester ganjil ini dalam pembelajaran IPS kelas V siswa belum menunjukkan adanya respon dan antusias yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Tampak dalam pembelajaran siswa pasif dan tidak kreatif, dalam pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan. Berdasarkan perolehan data pada nilai ulangan harian semester 1 materi "Kegiatan Ekonomi Indonesia", menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu jika 75% siswa mendapatkan nilai  $\geq 60$  untuk mata

pelajaran IPS. Kenyataannya baru 57% siswa yang memenuhi kriteria tersebut dengan nilai rata-rata lebih dari 60.

Dukungan lain, berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 2 Kecemen, bahwa masalah yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, antara lain; metode pembelajaran ceramah yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPS di sekolah, siswa menjadi sulit memahami materi tentang kegiatan perekonomian Indonesia, dan kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru, dan siswa menjadi pasif. Guru menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan. Pelajaran IPS juga sering dianggap kurang menarik karena hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang berminat dalam pelajaran IPS. Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode belajar *role playing* sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan siswa dan merangsang siswa agar berani mengemukakan pendapat, menganalisis, memecahkan masalah dan merangsang aktivitas dan kreativitas belajar siswa yaitu bermain peran (*role playing*). *Role Playing* disebut juga sosiodrama.

Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (1996). Dengan demikian, dalam metode pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim Baroroh, 2011:162).

Sebagai tindak lanjut, penulis terdorong membantu memperbaiki pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Kecemen dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten pada materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia” yang diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar.

## **METODE PENELITIAN**

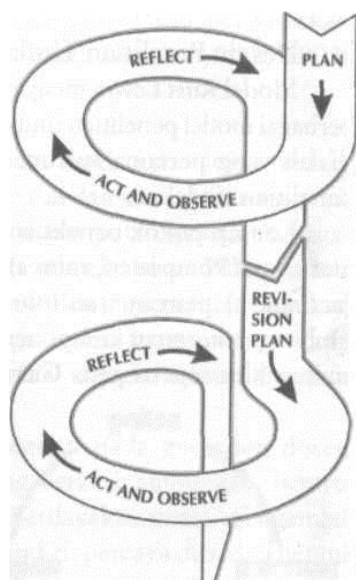
### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas

yang berbentuk kolaboratif antara peneliti dengan salah satu guru di SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten.

### Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan model penelitian spiral Kemmis dan Taggart. Model tersebut terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi. Bentuk desainya sebagai berikut.



**Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Taggart (Wijaya dan Dedi, 2010: 21)**

### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah 14 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 6

perempuan. Objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS pada kelas IV SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo Klaten tahun ajaran 2013/2014.

### Setting Penelitian

Setting penelitian ini berada di dalam kelas (setting kelas tertutup) pada saat proses pembelajaran IPS kelas V sedang berlangsung. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di ruang kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. Sekolah dasar ini beralamatkan di Kecemen, manisrenggo, Klaten, Jawa Tengah.

### Teknik dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini yaitu lembar observasi guru, siswa, dan lembar soal evaluasi.

### Teknik Analisis Data

Analisis data dari penelitian ini dilakukan dengan cara kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif, yaitu dengan mencari rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas V. Hadi Sutisno (2000: 40) menyatakan rumus mencari rata-rata data tunggal sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

M = Rata-rata (*mean*) yang dicari  
 $\Sigma X$  = Jumlah nilai yang diperoleh siswa  
 N = Nilai total yang seharusnya

Teknik analisis kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis hasil observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan, maka peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V SDN 2 Kecemen melakukan tindakan yaitu pembelajaran IPS pada materi Kegiatan Perekonomian dengan menerapkan metode *Role Playing*. Pembelajaran dengan metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 2 Kecemen.

Pembelajaran melalui penerapan metode *Role Playing* pada siklus I, terlihat siswa termotivasi dalam mengikuti pelajaran kemudian berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Pencapaian KKM siswa meningkat sebesar 2 siswa yaitu dari 8 pada kondisi awal menjadi 10 pascatindakan siklus I. Hasil belajar siswa juga meningkat sebesar 8,22 yaitu dari rata-rata 59,64 pada kondisi awal menjadi 67,86 pascatindakan siklus I. Dilihat dari

persentase kriteria keberhasilan, tindakan yang dilakukan belum berhasil karena pencapaian KKM baru sebesar 71,43%. Hal ini disebabkan beberapa kendala yang muncul saat pelaksanaan tindakan, selain itu bermain peran merupakan hal yang sulit karena siswa harus bisa mengekspresikan diri.

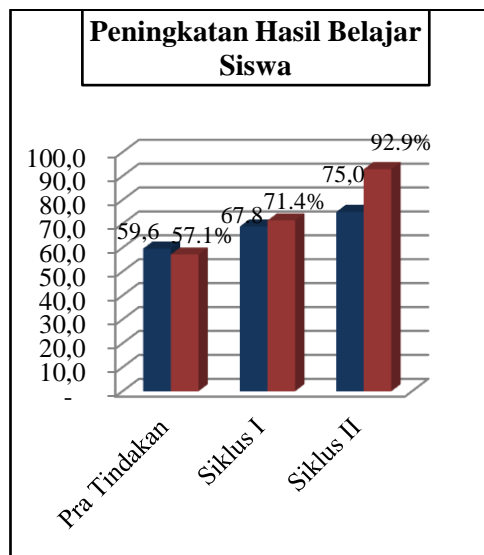
Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti dan kolaborator memutuskan untuk melanjutkan tindakan pada siklus II. Pada siklus II, guru lebih menekankan hal-hal yang harus diperhatikan oleh siswa dalam bermain peran. Berdasarkan hasil tes evaluasi pascatindakan siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebesar 3 siswa yaitu dari 10 siswa pascatindakan siklus I menjadi 13 pascatindakan siklus II. Peningkatan juga terlihat dari rata-rata nilai siswa dalam pembelajaran IPS. Nilai rata-rata siklus I 67,86 meningkat menjadi 75 pascatindakan siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Rata-rata Nilai IPS Siswa V SD N 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II**

Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata		
	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
14	59,64	67,86	75



Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, pada kondisi awal hingga paasca tindakan siklus II disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



**Gambar 2. Diagram Nilai Rata-rata Pelajaran IPS**

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten pada materi Kegiatan Perekonomian Rakyat. Hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata tes dan persentase ketuntasan belajar siswa dari kondisi

awal, akhir siklus I dan akhir siklus II.

Hasil observasi proses pelaksanaan pembelajaran IPS menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang tercermin dalam antusias siswa dalam bermain peran. Keberanian siswa untuk berekspresi di depan kelas pun meningkat dengan penggunaan metode role playing. Kegiatan belajar siswa menjadi lebih aktif, komunikatif, bermanfaat, dan menyenangkan. Selain itu, guru juga memberikan respons positif karena metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk lebih aktif dan kreatif.

Hasil penilaian pelajaran IPS ditunjukkan pada nilai rata-rata siswa pada kondisi awal adalah 59,64 , nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 67,86 atau mengalami kenaikan sebesar 6,22 terhadap rerata hasil tes pratindakandan, nilai rata-rata siswa pada siklus II 75,00, atau mengalami kenaikan sebesar 7,14 terhadap rerata nilai tes siklus I. Persentase siswa yang mencapai KKM pada kondisi awal adalah 57,14% pada siklus I sebesar 71,43% atau mengalami kenaikan sebesar 14,29% terhadap presentase pencapaian KKM pada kondisi awal, dan siklus II sebesar 92,9% atau mengalami kenaikan sebesar 21,47% terhadap presentase pencapaian KKM pada siklus I.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali.
- Baroroh Kiromim. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8 Nomor 2. November 2011.
- Hadi Sutrisno. (2004). *Statistik*. Yogyakarta: Andi.
- Sumiati dan Asra, M. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Uno Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua. Jakarta: PT. Indeks.