

UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) MATA PELAJARAN IPS

Puji Sujati*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa Kelas V SD Negeri Klegung 1 Tempel Sleman Yogyakarta, Tahun Ajaran 2011/2012. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Klegung 1 Tempel Sleman pada Siswa kelas V dengan jumlah siswa 28 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, dan catatan hasil observasi. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), maka hasil belajar siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan dari rerata 74.10 dengan ketuntasan belajar 39.28% pada pra siklus meningkat menjadi 76.64 dengan ketuntasan 64.28% pada siklus I, dan meningkat menjadi 78.42 dengan ketuntasan belajar 92.85% pada siklus II. Keaktifan siswa mengalami peningkatan dari rerata skor 69,28 pada pra tindakan, meningkat menjadi 73,35 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 76,5 pada 76,5. Hal ini berarti pula bahwa penerapan pembelajaran IPS dengan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Klegung 1 Tempel, Sleman, Yogyakarta tahun 2011/2012.

Kata Kunci : hasil belajar, keaktifan, metode bermain peran

This research aimed to identify effort to improve student's social studies learning activeness and learning achievement through role playing method in the Grade V of Klegung I state Elementary School, Tempel, Sleman, Yogyakarta in 2011/2012 School Year. The present research was conducted in the grade V of Klegung I State Elementary Schol, Tempel with 28 students as subjects. Data collection method adopted were documentation, observation, and observation result recording. Qualitative and quantitative data analysis were conducted. The result showed that through role playing method, student's learning achievement increased in each cycle, i.e. from the averages of 74,10 to be 76,64 and 78,42 with learning mastery of 39,28% to be 64,28%and 92,85%in pre-, first-, and second-cycles, respectively. In the activeness studies increased in each cycle from 69,28 to be 76,5 in pre-, first, and second cycles. This also indicated that role playingmethod in social Studies learning was able to improve the activeness and student's learning achievement in the grade V of Klegung I State elementary school, temple, sleman, Yogyakarta in 2011/2012 school year.

Keywords : learning achievement, activeness, role playing method

* Puji Sujati adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan modern seperti saat ini, seseorang perlu berinteraksi dengan masyarakat sosial di sekitarnya di samping terus berusaha untuk memenuhi kehidupannya, hal tersebut yang dinamakan manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk individu. Peserta didik atau generasi penerus perlu mempersiapkannya sejak dini. Hal ini perlu dipersiapkan agar peserta didik mempunyai pola pikir seimbang dan memperhatikan masa depan kehidupan dirinya dan orang lain.

Sebagai sebuah institusi pendidikan, sekolah dasar harus mengembangkan pola pikir dan sikap seimbang dengan lingkungan sosial, agar peserta didiknya mampu menyesuaikan diri dan menyeimbangkan diri dengan masyarakat sosial sekitarnya. Untuk itu, pada tingkat sekolah dasar mulai dari kelas I hingga kelas VI siswa diberikan mata pelajaran IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami dirinya sebagai makhluk sosial sehingga mampu menempatkan diri di dalam masyarakat dengan baik.

Pendidikan diharapkan dapat menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal sehingga dapat mewujudkan dirinya agar berfungsi sepenuhnya. Proses pendidikan yang ideal adalah proses pendidikan yang dikemas dengan memperhatikan berbagai aspek. Proses pengajaran di sekolah lebih mementingkan target pencapaian kurikulum dibandingkan dengan penghayatan isi kurikulum secara imajinatif dan kreatif. Terbatasnya waktu dan besarnya beban materi merupakan alasan utama para guru untuk menggunakan sebuah metode pembelajaran tertentu. Siswa kurang bahkan tidak memperoleh kesempatan untuk mengambil peran aktif dalam suasana pembelajaran dengan metode ceramah.

Dalam kurikulum Pendidikan Nasional, Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang Sekolah

Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, murid diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang kompleks dan selalu berubah (Depdiknas, BSNP 2006 : 575).

Selanjutnya, dalam Permendiknas No.22 tahun 2006 disebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Hal tersebut diterapkan karena di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat (Depdiknas, 2006 : 575).

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi pembelajaran IPS di kelas V SDN Klegung 1 diperoleh data bahwa pada umumnya guru lebih banyak menggunakan buku paket dan menyuruh siswa untuk menghafal materi. Dengan pola pembelajaran seperti itu, kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan lemahnya pengembangan potensi diri siswa. Selain daripada itu, cara belajar setiap peserta didik itu berbeda-beda, ada peserta didik yang lebih senang membaca, senang berdiskusi, dan ada juga yang lebih senang praktek langsung.

Hal tersebut juga dibuktikan dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN Klegung 1 Tempel Sleman Tahun pelajaran 2015/2016 pada mata pelajaran IPS masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 75, dengan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebesar 60,72% (17 siswa dari 28 murid). Hal ini terlihat juga ketika proses pembelajaran IPS berlangsung, siswa terlihat kurang antusias, pasif, siswa cepat bosan dan jenuh berada di dalam kelas ketika mengikuti pembelajaran IPS, proses pembelajaran yang

dilaksanakan kurang melibatkan siswa, sehingga tingkat keaktifan siswa dalam belajar juga kurang. Hal tersebut pada akhirnya berdampak pada perolehan hasil belajar siswa yang rendah. Selain dari pada itu, pada kenyataannya saat ini proses pembelajaran IPS lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitik beratkan pada model belajar konvensional seperti ceramah, pola pembelajaran lebih bersifat guru sentris.

Untuk dapat membantu siswa secara maksimal dalam belajar dan mengurangi peran guru yang terlalu menonjol dalam proses pembelajaran, maka kesenangan dalam belajar itu sendiri perlu diperhatikan. Untuk dapat mengakomodir kebutuhan tersebut adalah dengan menggunakan variasi strategi pembelajaran dan metode yang beragam yang melibatkan indera belajar yang banyak yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran IPS. Salah satu dari metode-metode pembelajaran tersebut yaitu menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*).

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Dalam metode bermain peran (*role playing*), siswa mengkaji masalah-masalah dengan memerankan situasi-situasi masalah, kemudian mendiskusikannya. Siswa dapat menjelajah dan mengkaji perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah. Dengan metode bermain peran, siswa akan lebih bisa mengekspresikan diri sesuai dengan yang diperankannya, siswa tidak hanya mendengarkan guru ceramah tetapi dengan metode bermain peran menuntut siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan model pembelajaran seperti itu siswa memerlukan kerja mental dan keterlibatan kerja siswa itu sendiri. Artinya bahwa proses pembelajaran tidak hanya untuk mengubah perilaku peserta didik dari ranah kognitif atau

keterampilan saja, namun untuk mengembangkan sikap dan perilaku demokratis, senang mendengarkan, memberikan informasi, menghargai perbedaan pendapat, saling belajar, gemar berorganisasi dan bekerjasama dalam satu kesatuan tim. Dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung akan menghasilkan pembelajaran yang efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, Secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SDN Klegung 1 Tempel Sleman dalam pembelajaran IPS.

Masalah umum tersebut selanjutnya di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Klegung 1 Tempel Sleman dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*)?
2. Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Klegung 1 Tempel Sleman dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*)?

Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini akan dilakukan dengan mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dimana metode dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun model penelitian yang akan dilaksanakan di SDN Klegung 1 Tempel Sleman adalah penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model *spiraling cyclus* yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2007 : 16) dimana dalam setiap siklusnya terdiri dari 4 komponen, meliputi Perencanaan, Tindakan, Pengamatan/Observasi, dan Refleksi.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui upaya meningkatkan keaktifan siswa melalui penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Klegung 1 Tempel Sleman Tahun 2015/2016.

2. Untuk mengetahui upaya meningkatkan prestasi belajar IPS melalui penggunaan metode bermain peran (*role playing*) pada siswa kelas V SDN Klegung 1 Tempel Sleman dalam pembelajaran IPS tahun 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian ini dilaksanakan di SDN Klegung 1 Tempel Sleman yang terletak di Dusun Lodoyong Kelurahan Lumbungrejo Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman 55552.

Adapun waktu penelitiannya dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran IPS yang ada dikelas V SDN Klegung 1 Tempel Sleman. Penelitian ini direncanakan berlangsung kurang lebih selama empat bulan, yaitu mulai bulan Maret 2016 sampai dengan bulan Juni 2016.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Klegung 1 Tempel Sleman, semester genap tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa 28 orang siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Adapun prosedur penelitian yang dilaksanakan di SDN Klegung 1 Tempel Sleman adalah penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart, 1982 (dalam Suharsimi Arikunto, 2000: 16) dimana dalam setiap siklusnya terdiri dari 4 komponen, meliputi Perencanaan, Tindakan, Pengamatan/Observasi, dan Refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak minimal dua siklus, setiap siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/ pengamatan dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan teknik tes dan non-tes. Teknik tes terdiri dari dua instrumen berupa soal, yakni kemampuan awal IPS yang digunakan untuk mengetahui persamaan kedua kelompok subjek penelitian, dan soal prestasi belajar IPS setelah mendapat mendapat pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) dan metode diskusi serta tanya jawab.

Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif terhadap variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian ini. Analisis deskriptif ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran deskriptif data penelitian secara umum dari masing-masing kelompok perlakuan maupun masing-masing gaya belajar.

Selain analisis data secara kuantitatif untuk menguji hasil tes akhir peserta didik adalah dengan membandingkan nilai rerata hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan.

Dalam penelitian ini kriteria keberhasilan yang ditetapkan adalah apabila sebesar 90 % dari seluruh jumlah siswa memperoleh nilai sesuai atau lebih dari KKM yang telah ditentukan yaitu sebesar 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Belajar Sebelum Tindakan (Pratindakan)

Dari hasil ulangan semester siswa pada sebelum dilakukan tindakan kelas adalah sebagai berikut : Dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dapat diketahui nilai tertinggi adalah 96 dan nilai terendah adalah 60, dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai sama atau di atas KKM adalah sebanyak 11 siswa dan di bawah KKM sebanyak 17 siswa. Adapun data lengkap perolehan nilai oleh siswa pada tahap ptindakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar pada Tahap Pratindakan

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	< 75	17	60,72%
2	≥ 75	11	39,28%
Jumlah		28	100%

Persentase yang terdapat pada tabel 4 tersebut di atas diperoleh dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

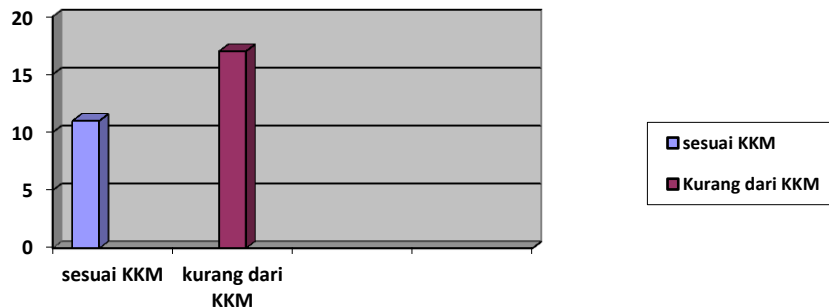
a. Persentase pada data no 1.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Frekuensi}}{\text{Jumlah}} \times 100\% \\
 &= \frac{17}{28} \times 100\% \\
 &= 60,72\%
 \end{aligned}$$

b. Persentase pada data no.2

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Frekuensi}}{\text{Jumlah}} \times 100\% \\
 &= \frac{11}{28} \times 100\% \\
 &= 39,28\%
 \end{aligned}$$

Dari data dalam tabel 4 di atas bila diwujudkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 3. Histogram Hasil Belajar Siswa yang >75 dan < 75 pada Pra Tindakan

Selanjutnya, pada keaktifan siswa pra tindakan setelah dilaksanakan pengukuran melalui lembar observasi maka dapat diperoleh hasil keaktifan siswa dengan rerata 69.28. perolehan tersebut selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel kriteria keaktifan siswa sebagai berikut :

Tabel 5. Kriteria Penilaian Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS

Interval Nilai	Interpretasi
90%-100%	Sangat tinggi
80%-89%	Tinggi
70%-79%	Sedang
< 70%	Rendah

Rerata nilai pada pra tindakan yaitu sebesar 69,28 apabila dikonsultasikan dengan tabel di atas, maka rerata perolehan tersebut masih berada pada tahapan rendah, atau dengan kata lain keaktifan siswa masih berada pada kriteria rendah. Secara lengkap perolehan keaktifan adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Perolehan Skor Keaktifan Siswa Pra Tindakan

No	Skor	No	Skor	No	Skor	No	Skor
1	70	8	70	15	72	22	70
2	72	9	70	16	70	23	72
3	70	10	70	17	60	24	74
4	72	11	70	18	62	25	72
5	70	12	72	19	62	26	72
6	70	13	72	20	60	27	72
7	72	14	70	21	62	28	70
Jumlah		1940		Rata-rata		69,28	

2. Siklus I

Sasaran observasi penelitian adalah aspek-aspek proses pembelajaran yang dilakukan guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang berhubungan dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran atau *role playing*.

Data hasil penelitian baik kognitif (tertulis) maupun afektif dan psikomotor (pengamatan) untuk siswa dan indikator aspek-aspek proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan instrument pengamatan. Adapun data hasil evaluasi dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) adalah seperti yang ada pada tabel berikut :

Tabel 7. Perolehan Hasil Evaluasi Siklus I

SIKLUS	NILAI		RATA-RATA KOGNITIF	KETUNTASAN %
	<75	≥ 75		
PRA SIKLUS	17	11	74,10	39,28%
SIKLUS I	10	18	76,64	64,28%

Data pada tabel di atas menunjukkan hasil nilai kognitif (evaluasi), afektif dan psikomotor (pengamatan), terlihat bahwa rata-rata kelas ada peningkatan, baik itu rata-rata hasil belajarnya maupun persentasenya, artinya rata-rata nilai hasil belajar meningkat dari 74.10 pada pra tindakan menjadi 76,64, dan ketuntasan dari 39,28 % menjadi 64,28 %. Sedangkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar individu siswa juga sudah mengalami peningkatan dari 11 siswa yang mempunyai nilai lebih dari 75 menjadi 18 siswa. Namun dari data di atas terlihat masih 10 siswa yang belum mencapai KKM yaitu 35,72% siswa yang nilainya masih berada pada nilai <75. Hal ini berarti bahwa masih banyak siswa yang belum menguasai IPS dengan menggunakan metode bermain peran atau *role playing*.

Teridentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran siklus I yang dapat diamati oleh peneliti saat berlangsungnya proses pembelajaran dan hasil tes formatif yang dilakukan setelah selesai pembelajaran. Adapun masalah yang teridentifikasi dalam pembelajaran siklus I antara lain :

- 1) Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran dirasa kurang, hal ini dapat dilihat pada catatan peneliti pada pertemuan pertama siklus I dimana hanya terdapat empat orang anak yang menunjukkan jari dalam menjawab pertanyaan, dan hanya sekitar 50 % dari seluruh siswa yang memperhatikan pada saat temannya melaksanakan *role playing*.
- 2) Kemampuan anak untuk berkoordinasi dengan temannya pada saat menyusun dialog drama yang digunakan untuk melaksanakan *role playing* masih tergantung pada siswa yang tergolong pandai, sementara siswa yang kemampuannya rendah hanya mengikuti teman yang tergolong mampu.
- 3) Keterampilan berbicara pada saat pelaksanaan bermain peran pada siswa masih kurang, hal ini terbukti hanya ada 3 kelompok siswa yang lancar dan bagus di dalam pelaksanaan bermain peran, sementara kelompok lainnya terlihat tidak hafal dalam dialognya, serta ada beberapa siswa yang masih mencuri-curi catatan dialog dari tangan mereka.

- 4) Kemampuan siswa menghayati peran dalam *role playing* masih kurang, dialog banyak yang tidak jelas, dan jalan cerita yang disajikan juga melenceng dari tema dan kompetensi dasar yang disampaikan oleh guru.
- 5) Menurut catatan peneliti pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode bermain peran atau *role playing* masih berlangsung tanpa penjelasan yang riil terhadap siswa sehingga siswa masih kurang mampu memahami apa yang dimaksud oleh guru. Unsur dalam bermain peran seperti dialog, jalan cerita, skenario, dan penghayatan belum dijelaskan secara terperinci kepada siswa sehingga terlihat jelas bahwa siswa kurang memahami apa yang dimaui oleh guru
- 6) Pembagian klompok yang dilakukan masih diserahkan kepada siswa sehingga siswa memilih sendiri teman-teman dalam kelompoknya. Hal ini menyebabkan ketidak seimbangan dalam pelaksanaan bermain peran karena siswa yang tergolong pandai bergabung dengan siswa yang pandai, dan siswa yang kurang pandai dengan siswa yang kurang pandai sehingga suasana kelas pada saat pelaksanaan pembelajaran kurang kondusif.

Selanjutnya perolehan keaktifan pada siklus ini adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Perolehan Skor Keaktifan Siswa pada Siklus I

No	Skor	No	Skor	No	Skor	No	Skor
1	74	8	74	15	74	22	76
2	74	9	76	16	72	23	72
3	76	10	74	17	60	24	74
4	74	11	74	18	64	25	76
5	76	12	74	19	64	26	76
6	74	13	76	20	70	27	76
7	76	14	76	21	76	28	76
Jumlah		2054		Rata-rata		73,35	

Hasil perolehan skor keaktifan siswa di atas menunjukkan telah terjadi keaktifan siswa pada siklus 1 yaitu dari rerata 69,28 meningkat menjadi 73,35. Apabila dikonsultasikan dengan tabel kriteria keaktifan siswa maka terjadi kemajuan pada tingkat keaktifan siswa dari tingkat rendah ke tingkat sedang.

Dari rata-rata kelas hasil belajar IPS siklus I mencapai angka 76,64, yang berarti ada kenaikan dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar pra tindakan yang hanya 74,10. Hasil tersebut sebenarnya sudah mencapai KKM, akan tetapi belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ini, karena masih ada siswa sebanyak 10 orang siswa yang belum mencapai nilai KKM, dan persentase jumlah siswa secara keseluruhan yang mencapai KKM baru 64,28%, hal ini berarti belum seluruh siswa belum memahami pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Menurut catatan peneliti hal tersebut terjadi karena pembelajaran IPS dengan metode bermain peran (*role playing*) adalah hal yang baru bagi siswa sehingga perlu penjelasan secara rinci, kurangnya pemahaman siswa terhadap cara-cara bermain peran (*role playing*), guru kurang sistematis dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan kurangnya pendampingan dari guru terhadap siswa yang masih belum memahami pembelajaran, serta kurangnya pemberian motivasi dari guru. Untuk itu di dalam siklus II perlu pembenahan atas kelemahan-kelemahan tersebut di atas. Beberapa hal yang harus dilaksanakan dalam siklus II antara lain : memberikan penjelasan lebih terperinci tentang cara bermain peran (*role playing*) agar mudah dipahami oleh siswa, pendampingan kepada siswa yang pemahamannya masih kurang, bimbingan pada saat penyusunan dialog, pembagian kelompok dilakukan oleh guru agar merata, pengkondisian kelas pada saat pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*), dan memotivasi siswa.

Secara keseluruhan rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode bermain peran (*role playing*) sudah mengalami kenaikan. Untuk itu perlu perbaikan dari guru maupun siswa agar dalam melaksanakan proses pembelajaran lebih baik lagi pada siklus II selanjutnya, yaitu memberikan bimbingan khusus pada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pokok, dengan memberikan penjelasan yang lebih terperinci, mengkondisikan kelas, dan membagi kelompok dengan porsi yang adil dimana siswa yang termasuk pandai dijadikan pemimpin di tiap-tiap kelompok.

Selanjutnya dari segi keaktifan siswa, pada siklus I ini juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra tindakan, yaitu dari rerata nilai keaktifan sebesar 69,28 meningkat menjadi 73,35, yang apabila dikonsultasikan dengan tabel kriteria keaktifan siswa, maka rerata skor yang semula berada pada tahap rendah, meningkat menjadi sedang pada siklus I.

Paparan Data Hasil Penelitian Siklus I

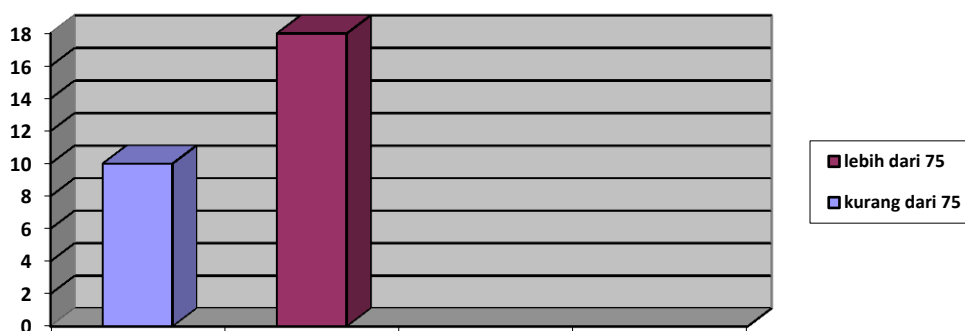
Setelah selesainya siklus I, maka siswa di tes dengan soal formatif dengan hasil tes sebagai berikut :

Dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dapat diketahui rata-rata nilai tertinggi yang diraih siswa dari dua tes formatif adalah 92 dan yang terendah adalah 70 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 18 siswa dan di bawah KKM sebanyak 10 siswa. Adapun data lengkap perolehan nilai oleh siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Belajar Pada Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	< 75	10	35,72%
2	≥ 75	18	64,28%
JUMLAH		28	100%

Dari data pada tabel 9 di atas bila dibuat dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Histogram Hasil Belajar Siswa yang >75 dan < 75 pada Siklus I

3. Siklus II

Analisis data siklus II pada dasarnya sama dengan analisis data siklus I, perbedaannya terletak pada data hasil pemerolehan, baik yang berhubungan dengan aspek-aspek proses pembelajaran yang dilakukan guru maupun aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS. Adapun data hasil belajar dan pengamatan pada siklus II tersaji dalam tabel 10.

Tabel 10. Perolehan Hasil Belajar Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	< 75	2	7.15%
2	≥ 75	26	92.85%
JUMLAH		28	100%

Data pada tabel 10 di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS terlihat bahwa rata-rata kelas ada peningkatan, demikian juga pada persentase ketuntasan siswa, artinya rata-rata nilai hasil belajar meningkat dari 74,10 pada pra tindakan, meningkat menjadi 76,64 pada siklus I, dan akhirnya meningkat menjadi 78,42 pada siklus yang ke dua. Demikian juga pada persentase ketuntasan siswa yaitu dari 39,28 % pada pra tindakan meningkat menjadi 64,28% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 92,85% pada siklus II.

Kemudian, pada nilai hasil belajar individu menunjukkan adanya peningkatan dari 11 siswa yang sesuai dengan KKM pada pra tindakan, meningkat menjadi 18 siswa pada siklus I, dan 26 siswa pada siklus II. Dari data di atas terlihat bahwa sudah 92,85% siswa tuntas dalam belajar IPS karena nilainya sudah sesuai dengan KKM, hal ini berarti pula bahwa siswa menguasai pembelajaran IPS dengan metode bermain peran atau *role playing* mampu meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

Pada tingkat keaktifan siswa, pada siklus ini terjadi peningkatan rerata skor keaktifan siswa. Adapun data selengkapnya adalah sebagai berikut :

Tabel 11. Perolehan Skor Keaktifan Siswa pada Siklus II

No	Skor	No	Skor	No	Skor	No	Skor
1	78	8	80	15	78	22	78
2	78	9	80	16	70	23	80
3	80	10	80	17	60	24	80
4	78	11	78	18	62	25	80
5	78	12	76	19	62	26	80
6	78	13	78	20	76	27	80
7	80	14	78	21	76	28	80
Jumlah		2142		Rata-rata		76,5	

Berdasarkan data perolehan di atas, dapat dikatakan bahwa pada siklus II ini terjadi peningkatan keaktifan siswa dibanding dengan pra tindakan, dan siklus I yaitu memperoleh nilai rata-rata skor sebesar 76,5. Dengan nilai rerata skor sebesar 76,5 tersebut, maka keaktifan siswa masuk dalam katagori sedang.

Dari rata-rata kelas senilai 78,42 berarti siswa telah menguasai materi pembelajaran IPS pada kompetensi dasar menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, yang artinya pada siklus II ini hasil belajar siswa maupun persentasenya sudah dapat memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan pada awal penelitian.

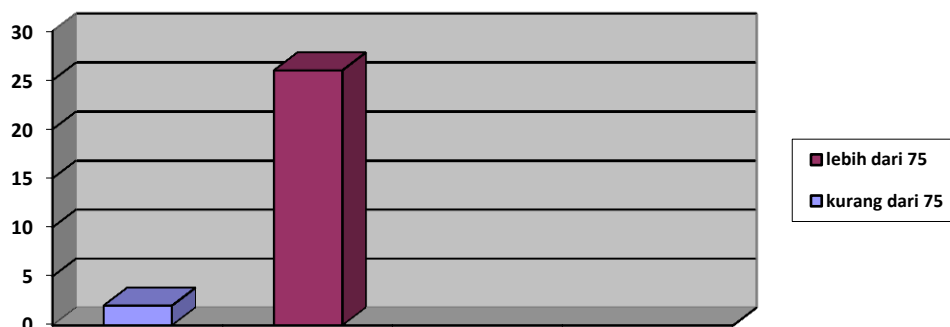
Selanjutnya 28 siswa kelas V SDN 1 Klegung, Sleman, Yogyakarta tahun 2012/2013 sudah 26 siswa mendapatkan nilai hasil belajar IPS lebih atau sama dengan KKM yaitu 75, yang berarti pula bahwa 92,85% telah tuntas dan sudah memenuhi kriteria penelitian yaitu sebesar 90% dari seluruh siswa kelas V SDN Klegung 1, Tempel, Sleman, Sleman, Yogyakarta. Hal ini pula berarti bahwa penggunaan metode bermain peran atau *role playing* dalam pembelajaran IPS khususnya pada kompetensi dasar mengenal menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sekaligus memenuhi kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada siklus sebelumnya. Karena hasil telah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka siklus dihentikan.

Dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran IPS dapat diketahui rata-rata nilai tertinggi yang diraih siswa dari dua tes formatif adalah 94 dan yang terendah adalah 70 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 26 siswa dan di bawah KKM sebanyak 2 siswa. Adapun data lengkap perolehan nilai oleh siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 12. Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus II

SIKLUS	Nilai		Rata-rata Kognitif	Ketuntasan
	<75	≥ 75		
Pra Siklus	17	11	74,10	39,28%
Siklus I	10	18	76,64	64,28%
Siklus II	2	26	78,42	92,85%

Dari data pada tabel 12 di atas apabila digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Histogram Hasil Belajar Siswa yang > 75 dan < 75 pada Siklus II

Pembahasan

Pratindakan

Berdasarkan pemerolehan data-data di bagian sebelumnya telah diketahui bahwa pembelajaran IPS pada tiap-tiap siklus sangat bervariasi terlebih kekurangan dan kelebihannya. Pada pra tindakan diketahui jumlah siswa yang mendapatkan nilai sama atau lebih dari KKM adalah 11 siswa sedangkan yang mendapat nilai kurang dari KKM adalah sebanyak 17 siswa. Siswa yang telah dinyatakan memiliki ketuntasan belajar adalah 11 siswa atau

39,28%, sedangkan siswa yang belum tuntas adalah sebanyak 17 siswa atau 60,72 %. Selain itu keaktifan siswa berada pada tingkatan rendah dengan rerata 69,28. Berdasarkan perolehan data tersebut maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran IPS, dari segi pembagian kelompok, pemahaman materi, pemberian motivasi, bimbingan pelaksanaan *role playing* maupun pemahaman materi.

Siklus I

Berdasarkan data-data di depan telah diketahui bahwa pembelajaran IPS pada tiap-tiap siklus sangat bervariasi terlebih kekurangan dan kelebihan. Pada siklus I diketahui jumlah siswa yang mendapatkan nilai sama atau lebih dari KKM adalah 18 siswa sedangkan yang mendapat nilai kurang dari KKM adalah sebanyak 10 siswa. Siswa yang telah dinyatakan memiliki ketuntasan belajar adalah 18 siswa atau 64,28%, sedangkan siswa yang belum tuntas adalah sebanyak 10 siswa atau 35,72%. Selain itu pada siklus ini keaktifan siswa berada pada tahapan sedang dengan rerata 73,35. Berdasarkan perolehan data tersebut maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran IPS, dari segi pembagian kelompok, pemahaman materi, pemberian motivasi, bimbingan pelaksanaan bermain peran maupun pemahaman materi yang menjadi kelemahan pada siklus ini.

Siklus II

Pada siklus II diketahui jumlah siswa yang mendapatkan nilai sama atau lebih dari KKM adalah 26 siswa sedangkan yang mendapat nilai kurang dari KKM adalah sebanyak 2 siswa. Siswa yang telah dinyatakan memiliki ketuntasan belajar adalah 26 siswa atau 92,85%, sedangkan siswa yang belum tuntas adalah sebanyak 2 siswa atau 7,15%. Selanjutnya pada keaktifan siswa juga mengalami peningkatan yaitu dari rerata 73,35 meningkat menjadi 76,50. Berdasarkan perolehan data tersebut maka tidak perlu dilakukan perbaikan pembelajaran IPS, dari segi pembagian kelompok, pemahaman materi, pemberian motivasi, bimbingan pelaksanaan bermain peran maupun pemahaman materi sudah tercukupi dan sesuai dengan kriteria pada siklus ini.

Dari uraian pada siklus II di atas pencapaian hasil belajar siswa telah tercapai. Siswa yang hasil belajarnya sesuai dengan KKM adalah sebanyak 92,85%, maka siswa kelas V SDN Klegung 1, Tempel, Kabupaten Sleman tahun 2011/2012 khususnya pada kompetensi dasar menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sekaligus memenuhi kekurangan dan kelemahan yang terjadi pada siklus sebelumnya. Karena hasil telah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka siklus dihentikan. Hal ini berarti pula bahwa penggunaan metode bermain peran atau *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Klegung 1, Tempel, Sleman, Sleman, Yogyakarta.

Antar Siklus

Berdasarkan uraian tiap-tiap siklus dapat kita simpulka bahwa dalam setiap siklus terlihat ada peningkatan dibanding keadaan atau siklus sebelumnya, baik pada prestasi belajar maupun hasil pengamatan ketika pembelajaran berlangsung.

Peningkatan antara kondisi awal dengan siklus I khususnya pada rerata kelas dari 74,10 menjadi 76,64 ini disebabkan antara lain karena pembelajaran dengan metode bermain peran belum dijelaskan secara terperinci sehingga siswa masih belum begitu paham bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*. Hal ini juga yang menimbulkan kekurangaktifan siswa dalam bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru.

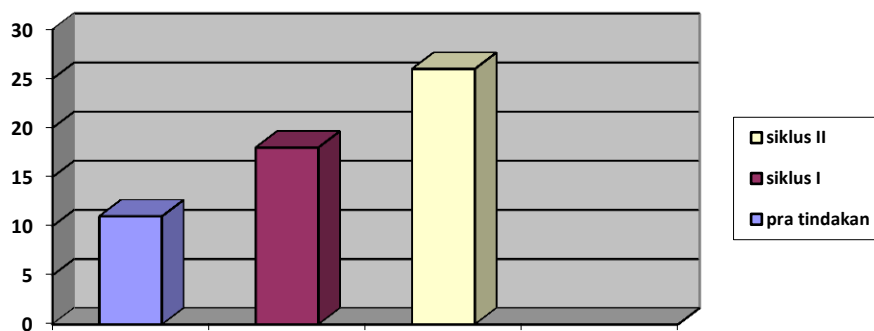
Antar siklus I dan siklus II perkembangan pada siklus ini positif baik dalam evaluasi maupun hasil pengamatan terbukti terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari 76,64 meningkat menjadi 78,42. Hal ini juga dapat dilihat dari catatan peneliti yang antara lain menyatakan kemampuan siswa yang meningkat dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing*, keberanian siswa menjawab pertanyaan dan mengeluarkan pendapat, gurupun sudah mampu menguasai materi pembelajaran, menjelaskan dengan rinci cara bermain peran. Dalam siklus II inilah kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Untuk lebih jelasnya perubahan dan perkembangan data hasil belajar siswa mulai pra tindakan, siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 13. Perolehan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

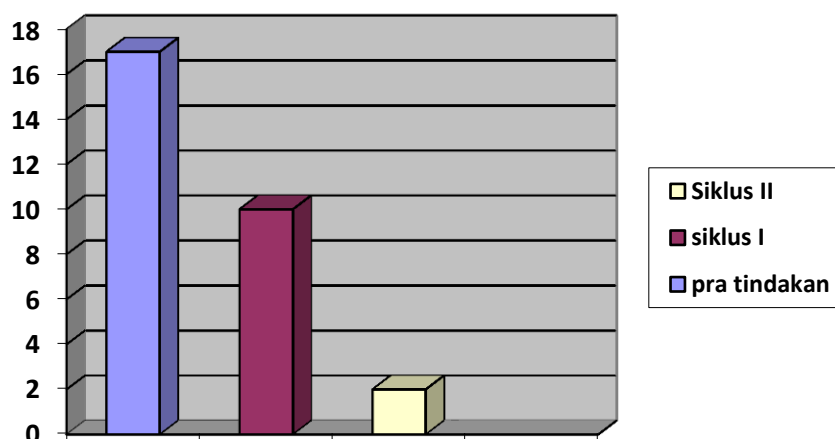
SIKLUS	Nilai		Rata-rata Kognitif	Ketuntasan
	<75	≥ 75		
Pra Tindakan	17	11	74.10	39,28%
Siklus I	10	18	76.64	64,28%
Siklus II	2	26	78,42	92,85%

Selanjutnya secara jelas peningkatan dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 6. Histogram Hasil Belajar Siswa yang >75 per Siklus

Adapun jumlah siswa yang tidak tuntas apabila diwujudkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut.



Gambar 7. Jumlah Siswa yang Hasil Belajarnya < 75 per Siklus

Selanjutnya pada keaktifan siswa, juga mengalami peningkatan dari pra tindakan sebesar 69,28 meningkat menjadi 73,35 pada siklus I, dan 76,5 pada siklus II. Kriteria juga berubah dari kriteria rendah menjadi ke kriteria sedang. Dengan demikian, juga dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan ketika guru menggunakan metode *role playing* di dalam pembelajaran IPS. Adapun secara terperinci perolehan skor keaktifan siswa per siklus adalah sebagai berikut :

Tabel 14. Keaktifan Siswa per Siklus

No	Pelaksanaan	Rerata Skor	Kategori
1	Pra siklus	69,28	Rendah
2	Siklus I	73,35	Sedang
3	Siklus II	76,5	Sedang

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dapat dikatakan dan disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas V SDN Klegung 1, Tempel, Kabupaten Sleman, Yogyakarta 2011/2012 khususnya pada kompetensi dasar menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan hal-hal yang telah dikemukakan di bagian sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran atau *role playing*, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan dari rerata 74.10 dengan ketuntasan belajar 39,28% pada pra tindakan meningkat menjadi 76,64 dengan ketuntasan 64,28% pada siklus I, dan meningkat menjadi 78,42 dengan ketuntasan belajar 92,85% pada siklus II.
2. Keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan yaitu dengan rerata skor 69,28 pada pra

tindakan meningkat menjadi 73,35 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 76,5 pada siklus II.

3. Penerapan pembelajaran IPS dengan metode bermain peran atau *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Klegung 1, Tempel, Sleman, Yogyakarta tahun 2011/2012.

Saran-saran

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan dalam kajian penelitian ini selanjutnya dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Kepala Sekolah
 - a. Hendaknya memfasilitasi guru dalam melaksanakan pembelajaran termasuk dalam menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) agar hasil belajar siswa lebih baik.
 - b. Hendaknya memberikan motivasi, baik kepada guru maupun kepada siswa untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan.
2. Untuk Guru
 - a. Hendaknya mampu memberikan motivasi belajar kepada siswa sehingga hasil belajarnya menjadi lebih optimal.
 - b. Hendaknya guru, terutama guru IPS, mampu menguasai metode-metode pembelajaran, agar sistem pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan bagi anak.
3. Untuk Peserta Didik
 - a. Hendaknya lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) sehingga hasil belajar yang diharapkan menjadi lebih baik.
 - b. Jangan segan bertanya kepada guru apabila terdapat kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, MA. (2011). Prestasi Belajar Siswa. Artikel. yang diakses dalam situs internet <http://kabar-pendidikan.blogspot.com> pada hari Sabtu, 23 November 2012 pada pukul 22.00 WIB.
- Barr, RD., Barth J., Shermis, SS. (1977). *Defining The Social Studies*. Virginia : National Council for The Social Studies.

- Forsyth, I, Jallife, A. Stevens, D. (2004). *Practical & Strategies for Teachers, Lectures, and Trainers*. New Dekhi : Kogen Page India
- Gredler, M. (1986). *Learning and Instruction, Theory into Practice*. New York : Macmillan Publishing Company.
- _____ (1994). *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Hera Lestari, dkk. (2007). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Iskhak, dkk. (2005). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Moore, A. (2000). *Teaching and Learning*. London & New York : Ronledge Falmer.
- Nasution, T & Nasution N. (1986). *Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*. Yogyakarta : Kanisius.
- Peraturan Menteri. (2006). *Permendiknas No. 22, Tahun 2006, tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*.
- Saidiharjo. (2004). *Pengembangan Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial*. Diktat kuliah. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, J.W. (2002). *Life-Span Development. Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta : Erlangga.
- Savage, T., Amstrong, DG. (1996) *Effective Teaching in Elementary Social Studies*. USA : Macmillan Publishing Company
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Winataputra, U. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana