

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN ASESMEN KINERJATERHADAP HASIL BELAJAR IPS DAN MOTIVASI BERPRESTASI KELAS V SDN GUGUS II LAKSAMANA JEMBRANA

IBP. Suarsana, Wayan Lasmawan, A.A.I.N Marhaeni

Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Indonesia

e-mail:putu.suarsana@pasca.undiksha.ac.id, wayan.lasmawan@pasca.undiksha.ac.id,
agung.marhaeni@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan *the post-test only control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD di gugus II Laksamana Kecamatan Jembrana yang berjumlah 211, dengan jumlah sampel dipilih sebanyak 100 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan kuisioner motivasi berprestasi. Data dianalisis dengan menggunakan MANOVA. Hasil penelitian menemukan bahwa : (1) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (F hitung 112,556; $p < 0,05$), dimana rerata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bermain peran berbantuan asesmen kinerja sebesar 83,22, lebih tinggi dari rerata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu sebesar 70,66. (2) terdapat perbedaan motivasi berprestasi yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (F hitung 4,547; $p < 0,05$) dimana rerata motivasi berprestasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja adalah 98,62 yang lebih besar dari skor rerata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu sebesar 95,18. (3) terdapat perbedaan hasil belajar dan motivasi berprestasi yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (F hitung 105,6; $p < 0,05$).

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Asesmen Kinerja, Hasil Belajar, dan Motivasi Berprestasi.

Abstract

This study aims at examining the effect of role play method aided by performance assessment towards social study achievement and achievement motivation on the fifth grade of cluster II elementary school Laksamana Jembrana. This study is an experimental study which used post-test only control group design. The population of this study was 211 fifth grade students of cluster II Laksamana Jembrana district with 100 students chosen as research sample. The data were collected by using learning achievement test and achievement motivation questionnaire. The data were analyzed by using MANOVA. The results show that: (1) there is a significant differences of learning achievement and achievement motivation between students who take role play method aided by performance assessment and students who take conventional method of instruction ($F_{\text{observe}} 112.556$, $p < 0.05$), in which the mean score of learning achievement for students who take role play method aided by performance assessment is 83.22, higher than the mean score of students who take the conventional method of instruction which is 70.66. (2) there is a significant differences of achievement motivation between students who take role play method aided by performance assessment and students who take conventional method of instruction ($F_{\text{observe}} 4.547$, $p < 0.05$) in which the mean score of achievement motivation for students who take role play method aided by performance assessment is 98.62, higher than the mean score of students who take the conventional method of instruction which is 95.18. (3) there is a significant differences of learning achievement and achievement motivation between students who take role play method aided by performance assessment and students who take conventional method of instruction ($F_{\text{observe}} 105.6$, $p < 0.05$).

Keywords: Role Play Method, Performance Assessment, Learning Achievement, and Achievement Motivation.

PENDAHULUAN

Esensi dari Pendidikan IPS dalam tiap jenjangnya, merupakan salah satu program pendidikan guna mempersiapkan sumber daya manusia yang berkarakter, memiliki kepekaan social, berpengetahuan, terampil dan memiliki nilai serta sikap, mampu berpikir kritis dan kreatif guna menghadapi permasalahan sosial dalam kehidupan. Pendidikan IPS bukan hanya mengajarkan pengetahuan social secara konsep keilmuan semata, tetapi juga makna dari konsep-konsep ilmu social, kemaslahatan kehidupan manusia, berbagai kemampuan yang dibutuhkan manusia dalam kehidupannya, dan lebih menekankan pada pendidikan sesama (horizontal) tentang social kemasyarakatan. (Lasmawan, 2008). Hanya saja, kualitas pendidikan IPS dewasa ini menunjukkan beberapa kelemahan, baik dilihat dari proses maupun hasil. Diantaranya dalam aspek metodologis yang cenderung didominasi pendekatan ekspositoris pada seluruh proses pembelajaran.

Pembelajaran IPS yang harusnya diarahkan pada upaya pencapaian literasi social-teknologi peserta didik, justru belum terantisipasi secara optimal, terutama pada pendidikan IPS di sekolah dasar. Proses pembelajaran pendidikan IPS dirasa kurang bermakna bagi siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini terjadi karena pembelajaran IPS yang dirancang guru terlepas dari kondisi nyata yang dialami oleh peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari. Pendidikan IPS dewasa ini yang lebih diwarnai oleh pendekatan yang menekankan pada model pembelajaran konvensional yang lebih banyak diwarnai dengan ceramah sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Siswa kurang terlibat dan cenderung pasif yang terjadi cenderung dialog imperatif. Kondisi ini, menurut Ningrum, E. (2008), merupakan konsekuensi dari sifat materi pelajaran IPS yang banyak memuat materi sosial dan bersifat hafalan.

Pendidikan IPS belum membangkitkan budaya belajar peserta

didik. Budaya belajar dalam konteks ini diartikan bahwa belajar IPS bukan hanya menyangkut *what to learn*, melainkan *how to learn*. Hasil kaji petik Soepardjo (1989), Lasmawan (2008:380) menemukan adanya kecenderungan di kalangan siswa dewasa ini yang beranggapan bahwa pendidikan IPS merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang minat belajar, bahkan dipandang sebagai mata pelajaran kelas dua, baik oleh peserta didik maupun oleh orang tua siswa.

Studi pendahuluan terhadap sejumlah sekolah di gugus II Kecamatan Jembrana, Kabupaten Jembrana juga menunjukkan fenomena serupa. Hasil belajar khususnya mata pelajaran IPS di SDN Gugus II Laksamana Kecamatan Jembrana tergolong belum sesuai harapan. Siswa kurang aktif dan terkesan bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh masih banyak pendidik yang menerapkan model dan metode pembelajaran konvensional secara utuh. Guru belum terbiasa mengimplementasikan model dan metode pembelajaran inovatif sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang berminat dalam pelajaran IPS. Selain itu, penilaian lebih difokuskan pada penilaian akhir bukan penilaian proses. Kondisi ini disinyalir memberi pengaruh buruk terhadap hasil belajar dan motivasi berprestasi siswa.

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses pembelajaran, guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Keterlibatan siswa harus secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor. Untuk terwujudnya proses pembelajaran seperti tersebut, sudah tentu menuntut upaya guru untuk mengaktualisasikan kompetensinya secara profesional, utamanya dalam aspek metodologis. (Ningrum, E. 2008; 9.4)

Sesuai uraian di atas, dapat dikatakan bahwa keberhasilan pembelajaran pendidikan IPS salah satunya ditentukan oleh kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran sehingga siswa terlibat aktif dan terjadi interaksi edukatif selama proses pembelajaran berlangsung. Ada banyak metode yang bisa dipilih guru IPS untuk mengembangkan interaksi aktif siswa dalam pembelajaran. Salah satu metode yang dianggap dapat mengaktifkan siswa adalah metode bermain peran. Bahkan untuk ukuran pendidikan Indonesia yang warganya beragam latar belakang, penerapan metode ini dinilai tepat. Pandangan Schement (2002), (Lasmawan, 2008:288) menyatakan, metode sosiodrama (bermain peran) merupakan salah satu metode yang visible dikembangkan dalam pendidikan multikultur.

Apabila dikaitkan dengan factor internal siswa penerapan metode bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar. Hal ini mengingat secara karakteristik, seperti diungkapkan Syaodih, N. (2008: 6.3), karakteristik pertama anak SD adalah senang bermain dan karakteristik kedua yakni senang bergerak. Kedua karakteristik anak SD tersebut menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan. Selain itu, guru juga diharapkan merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bergerak atau berpindah. Jika orang dewasa dapat duduk berjam-jam, namun anak usia SD dapat duduk tenang paling lama sekitar 30 menit. Menyuruh atau membiarkan anak SD duduk rapi untuk jangka waktu lama dirasakan anak sebagai siksaan. Proses belajar mengajar yang dilakukan dengan suasana bermain akan mendorong siswa aktif belajar, dan pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak akan berkembang.

Dikaitkan dengan motivasi berprestasi, penerapan metode bermain peran juga mampu mendorong minat dan motivasi berprestasi siswa. Ini karena metode bermain peran memiliki kelebihan dapat membangkitkan gairah dan semangat

optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Gairah dan semangat juga dibangun karena siswa dituntut tampil maksimal demi nama baik kelompok (Sagala, 2004).

Motivasi dalam diri individu ditandai dengan munculnya keinginan untuk memperoleh keunggulan dalam melaksanakan kegiatan. Dengan kata lain, orang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan selalu berupaya agar setiap kegiatan yang dilaksanakan mencapai hasil yang baik. Mc.Clelland (Djiwandono, 2002), menyatakan, seseorang dianggap mempunyai motivasi berprestasi jika ia mempunyai keinginan untuk suatu karya yang berprestasi lebih baik daripada prestasi kerja orang lain. Motivasi berprestasi dalam penelitian ini adalah rangsangan atau daya dorong dalam diri siswa untuk belajar dan berupaya mencapai hasil belajar yang diharapkan karena adanya keyakinan untuk mencapai kesuksesan melalui peran yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, perlu ada pembuktian empiris yang bertujuan untuk mengetahui apakah (1) terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (2) terdapat perbedaan motivasi berprestasi antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (3) terdapat perbedaan hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dibanding kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di SDN gugus II Laksamana Kecamatan Jembrana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan meneliti dua kelompok siswa. Kelompok pertama diberi perlakuan dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja, sedangkan kelompok kedua diberi perlakuan pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan rancangan penelitian *post-test only control group design* dengan metode pembelajaran bermain peran berbantuan asesmen kinerja sebagai variabel bebas dan hasil belajar serta motivasi berprestasi sebagai variabel terikat.

Populasi penelitian merupakan seluruh siswa kelas V SDN se-gugus II Kecamatan Jembrana yang terdiri dari 9 sekolah dasar, dengan jumlah populasi sebanyak 211 siswa. Untuk mendapatkan sampel, dilakukan dengan teknik pengundian (*random sampling*) dalam dua tahap mengingat dari hasil uji kesetaraan populasi merupakan kelas setara. Pengundian menghasilkan 100 siswa sampel yang terdiri dari 50 siswa kelompok eksperimen dan 50 siswa kelompok kontrol.

Pengumpulan data dilakukan dengan mengukur hasil belajar dan motivasi berprestasi siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Hasil belajar diukur dengan tes hasil belajar berupa tes pilihan ganda, motivasi berprestasi diukur dengan kuisioner. Instrumen terlebih dahulu telah diuji oleh dua *expert judgment* untuk mendapatkan tes yang berkualitas dan selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Hasil uji validitas isi terhadap 30 butir tes hasil belajar adalah 1 dan dinyatakan validitas isi sangat tinggi. Reliabilitas tes hasil belajar IPS 0,74 dengan kriteria tinggi.

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas tes hasil belajar, dari 30 tes yang diajukan semuanya terpilih untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil validitas isi terhadap 25 butir kuisioner motivasi berprestasi adalah 1 dengan kriteria sangat tinggi. Reliabilitas kuisioner motivasi berprestasi adalah 0,578 dengan kriteria tinggi. Dari hasil uji validitas dan reliabilitas kuisioner motivasi berprestasi, dari 25 yang diajukan semuanya terpilih untuk mengetahui tingkat motivasi berprestasi siswa.

Analisis data dilakukan melalui tahapan analisis meliputi deskripsi data, uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji korelasi antar variabel terikat.

Untuk mengetahui normalitas data terhadap 4 kelompok data, digunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS 16.0. Sementara uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan *Levene's* dan uji korelasi antar variabel dilakukan dengan *Pearson's Product Moment*. Untuk uji hipotesis pertama dianalisis menggunakan *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*, sedangkan uji hipotesis kedua dan ketiga dengan bantuan tabel *Test of Between-subject Effect*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis secara deskriptif terhadap data ditampilkan pada Tabel 1. berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Hasil Belajar dan Motivasi Berprestasi Siswa

Statistik \ Data	A1Y1	A2Y1	A1Y2	A2Y2
Mean (\bar{X})	83,22	70,66	98,62	95,18
Standar Deviasi (SD)	5,81	6,03	8,40	7,67
Varians (S^2)	33,73	36,35	70,57	58,80
Skor Minimum (X_{min})	69	56	82	76
Skor Maksimum (X_{maks})	100	81	114	114
Jangkauan/Rentangan	31	25	32	38

Berdasarkan Tabel 1. terlihat rerata hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen (siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja/A1Y1) sebesar 83,22 lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional/A2Y1) dengan rerata 70,66. Selain itu, rerata motivasi berprestasi kelompok eksperimen (A1Y2) sebesar 98,62 juga lebih tinggi dibanding kelompok kontrol (A2Y2) dengan rerata 95,18.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji pra syarat. Hasil analisis uji normalitas data menunjukkan bahwa

keseluruhan nilai signifikansi dari perhitungan, lebih tinggi dari 0,05 sehingga semua data berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji homogenitas menunjukkan bahwa keseluruhan nilai signifikan pada hasil belajar dan motivasi berprestasi $> 0,05$ (sig. hasil belajar = 0,939, sig. motivasi berprestasi 0,282). Ini berarti data memiliki varians yang homogen. Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis tersebut, berarti uji hipotesis dapat dilanjutkan.

Dari hasil perhitungan terhadap uji hipotesis pertama dan kedua dengan tabel *Test Between-subjects Effect* dibantu aplikasi SPSS dirangkum pada Tabel 2. sebagai berikut :

Tabel 2. Rangkuman Uji Hipotesis Pertama dan Kedua

Variabel Terikat	Nilai F	Nilai Signifikansi (sig.)	Kesimpulan
Hasil Belajar	112,556	0,000	Signifikan
Motivasi Berprestasi	4,574	0,035	Signifikan

Sedangkan hasil perhitungan MANOVA terhadap hipotesis ketiga dengan analisis *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*,

Hotelling's Trace, dan *Roy's Largest Root* dengan bantuan SPSS, didapat hasil seperti diringkaskan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Ringkasan Uji Multivariat

Statistik	Nilai F	Nilai Signifikansi (sig.)	Kesimpulan
Pillai's Trace	105,6	0,000	Signifikan
Wilks' Lambda	105,6	0,000	Signifikan
Hotelling's Trace	105,6	0,000	Signifikan
Roy's Largest Root	105,6	0,000	Signifikan

Dari hasil uji terhadap hipotesis dalam penelitian ini membuktikan bahwa : **Pertama**, dari data pada Tabel 1. tampak bahwa besaran skor rerata hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja adalah 83,22 yang lebih besar dari skor rerata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu sebesar 70,66. Mengacu pada Tabel 3. menunjukkan bahwa harga F variabel terikat hasil belajar F sebesar 112,556

dengan nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Ini artinya nilai F pada variabel terikat hasil belajar signifikan. Hal ini berarti hipotesis nul (H_0) **ditolak** dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, **diterima**.

Hasil temuan tersebut didukung oleh penelitian Ismail A.Y. (2012) tentang pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar IPS di SD. Hasil penelitiannya menemukan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah siswa diberi pembelajaran dengan metode bermain peran. Penelitian Leni (2012) tentang pengaruh metode bermain peran, terhadap kemampuan Bahasa Indonesia juga membuktikan bahwa kemampuan Bahasa Indonesia siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran memiliki rerata 82,94 lebih tinggi dibanding dengan metode ceramah dengan rerata 71,16.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode pembelajaran bermain peran berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar IPS siswa. Penerapan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena sesuai dengan salah satu kelebihan, yaitu metode ini mampu melatih siswa untuk memahami, mengingat, dan melatih peran yang dimainkan sehingga berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Hal itu akan melatih ingatan siswa menjadi tajam. Ingatan yang bagus akan membantu siswa untuk belajar dan mencapai hasil yang maksimal. Dalam penelitian ini metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja telah memberi kesan yang kuat dan ingatan yang tahan lama bagi siswa terutama untuk materi pelajaran yang akan memiliki kebermaknaan apabila dibelajarkan secara interaktif.

Kedua, data menunjukkan besaran skor rerata motivasi berprestasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja adalah 98,62 yang lebih besar dari skor rerata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu sebesar 95,18. Dari data pada tabel 3 menunjukkan bahwa harga F variabel terikat motivasi berprestasi sebesar 4,574 dengan nilai signifikansi 0,035 atau lebih kecil dari 0,05. Ini artinya nilai F pada variabel terikat motivasi berprestasi signifikan. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0)

ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan motivasi berprestasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, **diterima**.

Hasil penelitian ini didukung pula penelitian Ernawati (2011) tentang pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris siswa SMP. Dalam penelitian tersebut, terbukti bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan bicara siswa. Sedangkan Indrawati D. (2011) dalam penelitiannya terhadap peningkatan penguasaan berbahasa pada anak TK menemukan bahwa pemanfaatan metode bermain peran berkontribusi positif terhadap motivasi belajar, perhatian serta aktifitas anak. Selain itu, terjadi peningkatan dalam penguasaan berbahasa.

Bercermin pada temuan penelitian ini dan penelitian terdahulu, membuktikan pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan metode bermain peran dapat membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Bermain peran dilakukan oleh siswa dalam kelompok sehingga secara tidak langsung siswa dituntut untuk dapat bekerja sama dengan teman. Gairah dan semangat juga akan dibangun karena mereka dituntut untuk tampil maksimal demi nama baik kelompok. Siswa tidak terjebak dalam suasana pembelajaran yang monoton dan membosankan. Selain itu, metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Metode bermain peran juga mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Penelitian Lepper dan Hodell (1996) menemukan, salah satu sumber dari

motivasi intrinsik selain tantangan, rasa ingin tahu, dan control adalah fantasi (Pintrich & Schunk : 1996). Fantasi ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berfantasi, diantaranya melalui kegiatan simulasi atau bermain peran.

Pemenuhan kebutuhan akan rasa percaya diri dan aktualisasi diri dari 6 tingkatan kebutuhan manusia yang diungkapkan Abraham Maslow (1970) juga mendapatkan ruang dalam pembelajaran bermain peran. Hal ini berperan pula dalam meningkatkan motivasi siswa karena siswa termotivasi untuk mencapai tujuan pribadinya yang menjadikan hidupnya berharga dan bermakna. Motivasi muncul apabila siswa diberi kesempatan untuk aktif dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Apabila dikaitkan dengan faktor internal siswa penerapan metode bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar. Hal ini mengingat secara karakteristik, anak SD senang bermain dan senang bergerak. Kedua karakteristik anak SD tersebut menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan (Syaodih, N. 2008).

Ketiga, mengacu pada tabel 3 bahwa harga F untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* sebesar 105,6 dan memiliki nilai signifikansi lebih kecil daripada 0,05. Maka dari itu, harga F signifikan. Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) **ditolak** dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, **diterima**.

Temuan penelitian ini sesuai dengan penelitian Fatonah, S. (2011) yang meneliti peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa melalui teknik bermain peran. Hasil penelitiannya menunjukkan, bahwa penerapan teknik bermain peran dalam

proses pembelajaran cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara mahasiswa. Di samping itu penerapan teknik bermain peran mampu mengembangkan sikap positif mahasiswa terhadap pembelajaran keterampilan berbicara. Mahasiswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Mahasiswa juga lebih berani dalam mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaannya selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan juga terjadi pada ketuntasan belajar para mahasiswa.

Siska, Y. (2011) dalam penelitiannya terhadap anak TK di Bandar Lampung, juga menemukan penerapan metode bermain peran memberikan peningkatan yang cukup besar pada keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak yang diteliti.

Berpijak pada hasil analisis data dalam penelitian ini dan temuan terdahulu, terbukti bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional. Hal ini mengingat metode bermain peran memberi kesempatan yang lebih bagi siswa untuk belajar secara interaktif dan komunikatif serta percaya diri. Selain menyenangkan karena dalam suasana permainan, kreativitas siswa terpuak karena dalam bermain peran siswa dituntut untuk berinisiatif dan berkreasi juga berimprovisasi dalam mengemukakan pendapatnya atau memerankan perannya dengan waktu yang tersedia. Karena tidak jarang, skenario yang telah dipersiapkan sebelum melaksanakan drama, berubah ketika siswa memainkan perannya di depan kelas. Pada saat itulah diperlukan inisiatif untuk berkreasi dan melanjutkan cerita sehingga drama tidak terhenti di tengah jalan. Situasi seperti ini sangat memungkinkan untuk belajar santai tapi serius sehingga siswa merasa menikmati proses pembelajaran. Apa yang telah dilakukan dan dipelajari akan tertanam kuat dalam ingatan.

Dalam hal ini, metode bermain peran mampu menciptakan suasana senang dan gembira dalam proses belajar mengajar tanpa mengesampingkan tujuan belajar.

Setiap anak tidak bisa dipisahkan dari dunia bermain yang dapat menimbulkan kegembiraan dan rasa senang. Pembelajaran dengan suasana bermain akan mendorong siswa aktif belajar, dan pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya mampu mengembangkan daya fantasi anak.

Paparan di atas menunjukkan ada keterkaitan positif antara pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi siswa. Secara empiris telah terbukti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja lebih baik dibanding siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja lebih baik dibanding pembelajaran konvensional.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan maka dapat disimpulkan : (1) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPS kelas V SD antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, (2) Terdapat perbedaan signifikan motivasi berprestasi antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, (3) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPS kelas V dan motivasi berprestasi antara siswa yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Mengingat hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif penerapan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar IPS dan motivasi berprestasi siswa, maka implikasi dari temuan tersebut adalah sudah sepatutnya para pelaku pendidikan terutama guru didorong untuk memanfaatkan model pembelajaran inovatif dengan pendekatan partisipatoris dan interaktif yang salah satunya dipraktekkan melalui penerapan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dalam proses pembelajaran, utamanya untuk materi pembelajaran yang akan memiliki kebermaknaan apabila dibelajarkan dengan pembelajaran interaktif.

Untuk mendorong pemanfaatan berbagai model pembelajaran inovatif dan interaktif bagi pelaku pendidikan, diperlukan upaya lebih dari pengambil kebijakan (pemerintah) untuk meningkatkan dan memperdalam kemampuan pelaku pendidikan.

Oleh karenanya, untuk peningkatan pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran IPS di kelas V, kiranya bagi para pendidik (guru) penerapan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja sangat dianjurkan dalam pembelajaran terutama untuk materi yang akan memiliki kebermaknaan jika pembelajarannya dilakukan secara interaktif. Pendidik perlu meningkatkan kreativitasnya dalam memilih model, pendekatan dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Tidak ada salahnya untuk mencoba menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar dan motivasi berprestasi siswa. Di sisi lain, pemerintah harusnya semakin memperluas kesempatan bagi para guru untuk meningkatkan kompetensinya, dengan memfasilitasi berbagai pelatihan atau diklat secara berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Djiwandono, Wuryani, S.E. 2002. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Gramedia Widiasarana.
- Ernawati, N.P. 2011. *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Ditinjau dari Minat Siswa terhadap Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VIII SMPN 1 Tabanan*. Tesis (tidak diterbitkan). Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fatonah, S. 2011. *Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara*. Tesis. Via internet. Diunduh tanggal 12 Oktober 2012.
- Indrawati D. 2011. *Implementasi Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Pengenalan Berbahasa pada Anak TK Kartika VII-15 Jembrana*. Tesis (tidak diterbitkan). Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ismail, Asep Yusuf. 2012. *Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di SD*. <http://www.jurnal.upi.edu/md/> Vol. 6 No. 2. Januari 2012. Diunduh tanggal 20 Maret 2013
- Lasmawan. 2010. *Menelisik Pendidikan IPS Dalam Perspektif Kontekstual-Empiris*. Singaraja : Mediakom Indonesia Press
- Leni, Ni Made. 2012. *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 4 Ungasan Kecamatan Kuta Selatan*. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Maslow, A, 1970. *Motivation and Personality*. New York Harper and Row.
- Ningrum, E. 2008. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka
- Pintrich, P.R. & Schunk, D.H. 1996, *Motivation in Education. Theory, Research and Application*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall Inc.
- Sagala. 2004. *Manajemen Berbasis Sekolah dan Masyarakat. Strategi Memenangkan Persaingan Mutu*. Jakarta : Nimas Multima.
- Siska. Y. 2011. *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. <http://www.jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan>. Diunduh tanggal 9 Oktober 2012.