

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Ratna Puspita Dewi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (ratanapd25@gmail.com)

Ganes Gunansyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah guru menggunakan metode bercerita dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran cenderung berorientasi pada guru, sehingga kurang terjalin interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi belajar pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa juga belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan. Kondisi tersebut membutuhkan suatu pembelajaran yang dapat menyelaraskan ranah kognitif, afektif dan psikomotor yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS. Metode *role playing* diterapkan karena dapat membangun semangat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Kedunggempol, Mojokerto. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket dan tes hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi guru dan siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan suatu peningkatan pada setiap aspek tujuan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Kedunggempol, Mojokerto.

Kata Kunci : IPS, metode *role playing*, motivasi belajar, hasil belajar

Abstract: *The background of this research is the teacher use the conventional method or only explaining and talking in front of class in teach the material. Teaching learning prefer on the orientation of teacher centered, making the less interaction between the teachers and the students, also among the students. The teaching learning activities give the impact of the lack motivation of the students to attend the learning process in class. These conditions require a learning that can harmonize the cognitive, psychomotor and affective student was to apply the learning role playing method in social studies. Role playing method applied because it can built spirit and antusiasms student's on learning. This study uses classroom action research. The subjects were all fifth grade students of Kedunggempol Elementary School, Mojokerto. Data were obtained through observation method, questionnaires, and test. The instrument in this research was teacher and student's observation sheets, motivation learning and study result. The results showed an improvement in every aspect of the purpose of research conducted. Based on these results it can be concluded that the application of role playing method can improve the student's learning motivation and study result on Kedunggempol Elementary School, Mojokerto.*

Keywords: *Social studies, role playing method, learning motivation, study result*

PENDAHULUAN

Penguasaan konsep waktu dalam sejarah sangat penting dalam pembelajaran IPS untuk mengetahui peristiwa masa lalu dan perkembangannya hingga saat ini. Dengan adanya konsep waktu masa lampau yang tentu saja tidak

dialami oleh siswa dan peristiwa di masa lampau tidak dapat diulang kembali sehingga pelajaran sejarah mudah dilupakan siswa. Namun dengan menerapkan suatu metode, peristiwa tersebut dapat diperankan kembali seperti cerita sebenarnya

Salah satu cabang dari ilmu sejarah yaitu sejarah lokal yang mengkaji peristiwa-peristiwa dalam masyarakat pada masa lampau di suatu tempat saja. Dalam pembelajaran IPS SD, sejarah lokal dapat dijadikan tema pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki rasa cinta tanah air dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap pelestarian budaya daerah. Salah satu contoh sejarah lokal di Mojokerto yaitu cerita tentang kerajaan Majapahit.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 02 September 2013 ada beberapa kendala yang dialami guru diantaranya: 1) guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi; 2) model pembelajaran yang dipilih kurang sesuai; 3) kurangnya inovasi dalam menggunakan media pembelajaran; 4) pembelajaran cenderung berorientasi pada guru, sehingga kurang terjalin interaksi antar guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Selain itu ditemukan juga beberapa kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran IPS, antara lain : 1) kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran; 2) interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran belum optimal, 3) keaktifan siswa dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan masih kurang; 4) keaktifan siswa dalam diskusi belum terlihat.

Hal ini terlihat ketika guru bercerita, banyak siswa yang ramai dan berbicara sendiri-sendiri. Sebagian ada yang mengantuk bahkan ada sebagian lagi yang membuat gaduh. Ketika guru bertanya, sebagian besar siswa hanya diam, tidak tahu harus menjawab apa. Setelah pembelajaran selesai, guru memberikan soal-soal evaluasi, ternyata nilai hasil evaluasinya kurang memuaskan, karena sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah 50 dengan perincian dari 14 siswa, 2 siswa mendapat nilai 70, 2 siswa mendapat nilai ≥ 60 , 4 siswa mendapat nilai ≥ 50 , dan 6 siswa mendapat nilai ≥ 40 .

Berdasarkan data observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan guru kurang sesuai dengan materi yang diajarkan. Metode yang digunakan yaitu metode bercerita. Penggunaan metode bercerita membuat siswa cepat bosan. Siswa tidak dapat berkonsentrasi, karena siswa hanya mendengarkan cerita saja tanpa ikut terlibat dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan nilai siswa berada di bawah KKM dan nilai-nilai pada ranah afektif yang terkandung

dalam pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi belajar dan hasil belajar melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS Kelas V SDN Kedunggempol, Mojokerto.

Hakikat IPS adalah mata pelajaran sosial yang bersumber dari disiplin ilmu-ilmu Sosial, (seperti: Sosiologi, Ekonomi, Geografi, Antropologi, Ilmu Politik dan Pemerintahan) yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

Siradjuddin dan Suhanadji (2012), menjelaskan bahwa IPS merupakan sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisipliner konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. IPS mempelajari aspek-aspek politik, sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat dimasa lampau, masa kini dan masa yang akan datang.

Berdasarkan BSNP (2007), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) mengenal konsep yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungan; b) mempunyai kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan menurut Siradjuddin dan Suhanadji (2012), menjelaskan bahwa secara khusus tujuan pengajaran IPS dapat dikelompokkan menjadi 4 komponen yaitu: a) memberikan kepada siswa pengetahuan (*knowledge*) tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, masa sekarang dan di masa mendatang; b) menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skills*) untuk mencari, mengolah dan memproses informasi; c) menolong siswa untuk mengembangkan nilai atau sikap (*value*) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat; d) menyediakan kesempatan kepada siswa untuk

mengambil bagian atau berperan serta dalam kehidupan sosial (*social participation*).

Menurut Sumaatmadja (2007), ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) manusia, tempat dan lingkungan; b) waktu, keberlanjutan dan perubahan; c) sistem sosial dan budaya; d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Sapriya (2011), IPS mencakup 4 dimensi meliputi: a) dimensi pengetahuan (*knowledge*); b) dimensi keterampilan (*skill*); c) dimensi nilai dan sikap (*value and attitude*); d) dimensi tindakan (*action*).

Menurut Bahri (2002), metode *role playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Biasanya guru memperkenalkan suatu masalah, kemudian menunjuk beberapa orang siswa untuk memerankan tokoh tertentu sehubungan dengan pemecahan masalah tersebut. Peran tersebut dilakukan beberapa lama sambil disaksikan siswa lain. Setiap adegan dapat dihentikan atau diteruskan sampai adegan dianggap selesai yang berarti masalah dianggap telah terpecahkan.

Hamalik (2006), menjelaskan bahwa *role playing* adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran historis masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang yang berarti atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat dan waktu tertentu. Siswa bertindak menggambarkan kembali tindakan orang lain, sehingga dia memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya.

Menurut Bahri (2002), tujuan yang diharapkan dengan penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut: 1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; 2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; 3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; 4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Sedangkan menurut Fanis Shaftel dan George Shaftel (dalam Sumaatmadja, 2007), mengemukakan sejumlah tujuan *role playing* antara lain: a) untuk menghayati hal atau kejadian yang sebenarnya dalam realita kehidupan; b) agar memahami apa yang terjadi

sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya; c) untuk mempertajam indra dan rasa siswa terhadap sesuatu; d) sebagai penyalur atau pelepasan perasaan-perasaan; e) sebagai alat mengdiagnosis keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa; f) ke arah pembentukan konsep secara mandiri; g) menggali peran-peran daripada seseorang dalam suatu kehidupan atau kejadian atau keadaan; h) menggali dan memiliki nilai-nilai (norma-norma) dan peran budaya dalam kehidupan; h) melatih anak (siswa) dalam mengendalikan dan memperbaiki perasaan, cara berpikir dan perbuatannya; i) membantu siswa dalam mengklarifikasikan (memperinci, memperjelas) pola berpikir, berbuat dan keterampilannya dalam membuat atau mengambil keputusan (*decision making*) menurut caranya sendiri; j) pembinaan struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya; k) membiasakan siswa dalam kemampuan memecahkan masalah (*problem solving behavior*), berpikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain.

Prosedur metode *role playing* dalam pembelajaran antara lain: a) menentukan topik; b) memilih para pelaku; c) menentukan jalan cerita; d) pelaksanaan kegiatan *role playing*; e) mendiskusikan permainan; f) penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan; g) membuat kesimpulan dan saran dari kegiatan *role playing*.

Menurut Bahri (2002), kelebihan metode *role playing* adalah: (a) siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sehingga daya ingat siswa menjadi tajam dan tahan lama; (b) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif; (c) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan tumbuh bibit seni dari sekolah; (d) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya; (e) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; (f) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Menurut Anitah (2008), kelemahan metode *role playing* diantaranya: a) relatif memerlukan waktu yang cukup banyak; b) sangat bergantung pada aktivitas siswa; c) cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar; d)

banyak siswa yang kurang menyenangi *role playing* sehingga metode ini kurang efektif.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi juga merupakan kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Maslow (dalam Hamzah, 2009), menyatakan bahwa motivasi mempunyai tingkatan-tingkatan yaitu kebutuhan fisiologis (sandang, pangan), kebutuhan rasa aman (bebas bahaya), kebutuhan kasih sayang, kebutuhan dihargai dan dihormati.

Hamzah (2009), menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut Nasution (1986), beberapa bentuk motivasi belajar antara lain: a) memberi angka; b) hadiah; c) hasrat untuk belajar; d) mengetahui hasil; e) memberi pujian; f) menumbuhkan minat belajar; g) suasana yang menyenangkan; h) sering member ulangan; i) kerjasama; j) teguran; k) tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa.

Menurut Nasution (1986), jenis-jenis motivasi antara lain :1) motivasi intrinsik yakni keinginan siswa untuk mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu. Dalam belajar terdapat tujuan untuk menambah pengetahuan dan 2) motivasi ekstrinsik yaitu motif yang tujuannya terletak di luar perbuatan siswa. Siswa yang bermotivasi ekstrinsik melakukan sesuatu kegiatan bukan karena ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mencari penghargaan berupa angka, pujian, hadiah, ijazah dan sebagainya. Menurut Sardiman (dalam Bahri, 2002) motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya, karena adanya perangsang

dari luar. Karena itu, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang..

Nasution (1986) menjelaskan fungsi motivasi antara lain: a) mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak motor yang melepas energi; b) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai; c) menyeleksi perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyampingkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Menurut Hamzah (2009), peranan penting dari motivasi belajar antara lain: a) peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar yaitu motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada masalah yang memerlukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan dengan bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya; b) peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar yakni anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak; c) motivasi menentukan ketekunan belajar yaitu anak yang termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik

Menurut Hamzah (2009), ada beberapa teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran antara lain: a) pernyataan penghargaan secara verbal; b) menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan; c) menimbulkan rasa ingin tahu; d) gunakan kaitan unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami; e) menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar; f) menggunakan simulasi dan permainan; g) memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum; h) memberitahukan hasil kerja yang dicapai; i) memberikan contoh yang positif.

Menurut Bahri (2002), ada 6 cara membangkitkan motivasi belajar siswa antara lain : a) membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar; b) menjelaskan secara konkret kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pembelajaran; c) memberikan penghargaan terhadap prestasi yang dicapai siswa sehingga dapat merangsang untuk mendapatkan prestasi lebih baik di kemudian hari; d) membentuk

kebiasaan belajar yang baik;e) membantu kesulitan belajar siswa secara individu maupun kelompok; f) menggunakan metode yang bervariasi.

Hasil belajar merupakan perubahan dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komprehensif sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku yang bersifat menetap, positif dan disadari.

Menurut Bloom (dalam Anitah, 2008), menjelaskan bahwa aspek keseluruhan dari tujuan pembelajaran yang dapat menunjukkan gambaran hasil belajar, mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Romizowski (dalam Anitah, 2008), menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu: (a) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis; (b) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik; (c) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan dan *self control*; (d) keterampilan interaktif berkaitan dengan kemampuan sosial dan kepemimpinan.

Howard Kingsley (dalam Sudjana, 2007), membagi tiga macam hasil belajar yaitu: a) keterampilan dan kebiasaan; b) pengetahuan dan keterampilan; c) sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut pendapat Gagne (dalam Sudjana, 2007), membagi lima kategori hasil belajar, yaitu: a) informasi verbal; b) keterampilan intelektual; c) strategi kognitif; d) Sikap; e) keterampilan motoris.

Menurut Glaser (dalam Nasution, 2006), ada 2 macam penilaian hasil belajar yaitu: a) *norm-referenced* artinya penilaian ini didasarkan atas penilaian murid dibandingkan dengan hasil seluruh kelas. Yang diutamakan adalah kedudukan seorang siswa atau individual dibandingkan dengan norma kelompok; b) *criterion-referenced* yakni penilaian ini menilai hasil belajar anak berdasarkan standard atau kriteria tertentu yang ditentukan dari tujuan pelajaran. Tujuan harus dirumuskan secara jelas dan spesifik agar dapat dinilai dan diukur keberhasilannya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian ini adalah: (1) soal-soal harus berhubungan langsung dengan rumusan tujuan pelajaran; (2) siswa harus diberitahukan secara jelas hasil apa yang diharapkan dari

pembelajaran; (3) pertanyaan hendaknya yang dapat dihafal dan diingat kembali.

Anitah (2008), menjelaskan bahwa keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: a) faktor internal (dari dalam individu yang belajar) yaitu faktor dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan serta kebiasaan siswa; b) faktor eksternal (dari luar individu yang belajar), menurut Anitah (2008) bahwa faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar adalah lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas. Dalam hal ini, guru harus memiliki kompetensi dasar yang disyaratkan dalam profesi guru.

Menurut Nana Sudjana (dalam Bahri, 2002) mengajar pada hakikatnya suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar. Dalam hal ini yang memegang peranan adalah guru.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang ada pada pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kedunggempol, Mojokerto yang berjumlah 14 orang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kedunggempol Kec. Mojosari Kab. Mojokerto.

Penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus dan berkelanjutan sampai tujuan dari penelitian tercapai. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap antara lain: (1) perencanaan (*Planning*); (2) pelaksanaan (*Acting*); (3) pengamatan (*Observing*); dan (4) refleksi (*Reflecting*).

Data yang diperlukan dalam penelitian adalah data tentang aktivitas guru dan siswa, data motivasi belajar siswa dan data hasil belajar siswa kelas V SDN Kedunggempol, Mojokerto.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, angket dan tes. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *role playing*. Angket merupakan teknik evaluasi dengan cara menyampaikan sejumlah pernyataan tertulis untuk dijawab secara tertulis sesuai dengan pilihan responden. Angket ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *role playing*. Tes dilakukan secara tertulis meliputi LKS dan lembar evaluasi. Tes ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Tes yang digunakan disusun dengan memperhatikan beberapa pertimbangan, yaitu: 1) mendorong siswa untuk menyampaikan ide ;2) pembuatan soal memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa; 3) soal-soal yang dibuat sesuai dengan materi yang dipelajari .

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket dan tes hasil belajar siswa. Lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang diisi oleh observer selama kegiatan belajar berlangsung yang mencakup beberapa aspek. Lembar respon berisi pernyataan-pernyataan mengenai pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*. Siswa diminta untuk mengisi pernyataan-pernyataan yang ada berdasarkan pengalaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Angket ini berupa pertanyaan terstruktur atau tertutup dalam bentuk pernyataan dengan dua pilihan jawaban. Siswa diberikan pernyataan dengan memilih satu kemungkinan jawaban diantara dua yaitu “ Ya “ atau “ Tidak “. Jawaban “ Ya “ diberi skor 1 dan skor 0 untuk jawaban “ Tidak.” Dalam penelitian ini, data diambil dari kegiatan siswa yaitu menggunakan tes. Tes ini berupa tes tulis, baik secara individu maupun kelompok yang hasilnya nanti akan digunakan sebagai acuan dalam menentukan hasil belajar siswa.

Teknik Analisis Data pada penelitian ini menggunakan: 1) data hasil observasi, setelah diperoleh data aktivitas guru selama pembelajaran dan aktivitas belajar siswa, kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

2) ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan pelaksanaan penelitian ini berhasil apabila indikator keberhasilan pembelajaran IPS mencapai kriteria di bawah ini: 1) aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPS mencapai $\geq 80\%$; 2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS mencapai $\geq 80\%$; 3) motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS mencapai $\geq 80\%$; dan 4) hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS memenuhi KKM sebesar ≥ 70 . Ketuntasan klasikal dikatakan tercapai apabila siswa yang mendapat nilai ≥ 70 mencapai 80% dari keseluruhan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan hasil penelitian ini akan di analisis peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran siklus I dan II dengan menerapkan metode pembelajaran *role palying*.

Aktivitas Guru

Aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I belum mencapai target yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$, kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan persentase keberhasilan sebesar 73%. Kendala yang dihadapi guru selama pembelajaran adalah guru kurang maksimal dalam menjelaskan cerita yang akan diperankan dan guru masih kurang dalam membimbing siswa untuk membuat kesimpulan dengan menggunakan pendapatnya sendiri.

Berdasarkan analisis kekurangan-kekurangan guru tersebut, hendaknya guru lebih mempersiapkan diri dan lebih aktif membimbing siswa dalam berdiskusi. Persiapan yang lebih

maksimal dari guru diharapkan dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran.

Aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siklus II mengalami peningkatan. Kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan persentase keberhasilan sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu ≥ 80 .

Aktivitas guru dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan aktivitas guru pada setiap siklus dapat dilihat pada grafik berikut:

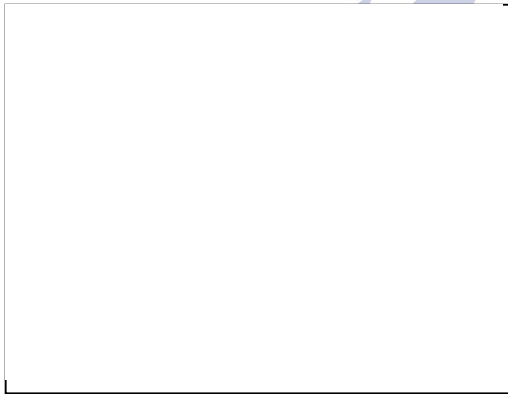


Diagram 1 Peningkatan Aktivitas Guru

Peningkatan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase di siklus I 73% menjadi 93% di siklus II. Peningkatan ini terjadi dikarenakan guru lebih aktif dalam membimbing siswa dalam bekerja kelompok serta guru lebih memberi kesempatan yang luas bagi siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Perbaikan-perbaikan yang dilakukan guru dalam membimbing siswa untuk dalam bekerja kelompok pada setiap siklusnya dapat mendorong siswa untuk melakukan proses belajar. Hal ini sesuai dengan diungkapkan Nana Sudjana (dalam Bahri, 2002) mengajar pada hakikatnya suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar.

Selain itu melalui bimbingan guru, siswa juga memiliki kemampuan dalam berkomunikasi, bekerjasama dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan tujuan IPS yang tercantum dalam BSNP (2007) yaitu mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain: a) mengenal konsep yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungan; b) mempunyai kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Aktivitas siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran pada siklus I sebesar 63%. Persentase ini termasuk dalam kriteria cukup. Dan dikatakan belum berhasil karena aktivitas siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu ≥ 80 %. Aktivitas siswa yang terendah adalah siswa belum dapat membuat kesimpulan dengan menggunakan pendapatnya sendiri dikarenakan guru kurang jelas dalam membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.

Hasil persentase aktivitas siswa selama pembelajaran pada siklus II ini sebesar 86%. Hasil persentase ini termasuk dalam kriteria sangat baik dan dikatakan berhasil karena pencapaian indikator keberhasilan aktivitas siswa yang ditetapkan adalah ≥ 80 %.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan metode pembelajaran *Role playing* digambarkan pada grafik di bawah ini:

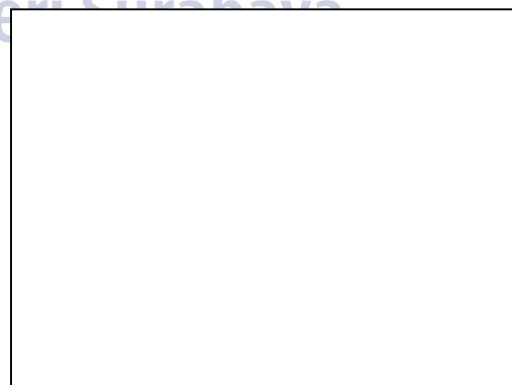


Diagram 2 Peningkatan Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase di siklus I 63% menjadi 86% di siklus II. Peningkatan ini terjadi dikarenakan dengan penerapan metode *role playing* siswa lebih aktif dalam belajar karena siswa lebih berani dalam memberikan pendapatnya serta siswa juga lebih kreatif dalam memberikan ide atau gagasan baru. Kerjasama siswa juga terbentuk dengan baik, siswa dapat saling berdiskusi dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, melalui metode ini daya ingat siswa menjadi tajam dan tahan lama karena siswa dapat memahami dan mengingat tentang peristiwa di masa lampau melalui peran yang dimainkan.

Hal ini sesuai yang diungkapkan Bahri (2002) kelebihan *role playing* adalah :a) siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sehingga daya ingat siswa menjadi tajam dan tahan lama; b) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi; c) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan tumbuh bibit seni dari sekolah; d) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya; e) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; f) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Motivasi belajar

Hasil persentase jawaban respon pada lembar angket siklus I sebesar 55%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dikategorikan cukup, sedangkan indikator ketercapaian motivasi belajar siswa adalah $\geq 80\%$. Persentase terendah adalah siswa masih kurang aktif dalam bekerja kelompok dan kurang berani dalam mengungkapkan pendapat serta memberikan tanggapan. Hal ini disebabkan guru kurang mengkondisikan aktivitas siswa saat bekerja kelompok dan kurang memberikan motivasi terhadap siswa agar memiliki keberanian dalam mengungkapkan pendapatnya.

Hasil persentase motivasi belajar siswa pada siklus II sebesar 91%. Hasil persentase ini dikategorikan sangat baik dan berhasil karena mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Motivasi belajar siswa diperoleh melalui angket yang berisi respon siswa dapat diketahui

motivasi belajar siswa. Berikut ini disajikan grafik peningkatan motivasi belajar siswa:

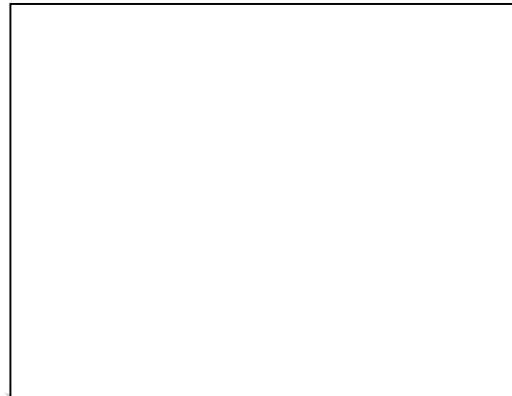


Diagram 3 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase pada siklus I 55% menjadi 91% pada siklus II.

Dengan menggunakan metode yang bervariasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *role playing*. Melalui metode ini siswa yang sebelumnya kurang tertarik terhadap pembelajaran, berubah menjadi lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga mendapat hal-hal baru yang belum pernah didapat sebelumnya.

Seperti yang dikemukakan Bahri (2002) tentang cara membangkitkan motivasi belajar siswa antara lain: a) membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar; b) menjelaskan secara konkret kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pembelajaran; c) memberikan penghargaan terhadap prestasi yang dicapai siswa sehingga dapat merangsang untuk mendapatkan prestasi lebih baik di kemudian hari; d) membentuk kebiasaan belajar yang baik; e) membantu kesulitan belajar siswa secara individu maupun kelompok; f) menggunakan metode yang bervariasi.

Metode *role playing* juga merupakan salah satu teknik yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan metode *role playing* merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau sesuatu yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung. Suasana yang menyenangkan menjadikan proses belajar

menjadi bermakna secara afektif atau emosional bagi siswa.

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Hamzah (2009) tentang teknik-teknik motivasi pembelajaran antara lain: a) pernyataan penghargaan secara verbal; b) menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan; c) menimbulkan rasa ingin tahu; d) gunakan kaitan unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami; e) menjadikan tahap dini dalam belajar mudah bagi siswa; f) menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar; g) menggunakan simulasi dan permainan; h) memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum; i) memberitahukan hasil kerja yang dicapai; j) memberikan contoh yang positif.

Selain itu, siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya karena guru memberitahukan hasil belajar siswa sehingga siswa termotivasi untuk mempertahankan atau memperbaiki hasil yang telah dicapai.

Hal ini seperti yang diungkapkan Hamzah (2009) bahwa memberitahukan hasil kerja yang dicapai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena ingin mempertahankan hasil belajar yang telah baik atau untuk memperbaiki hasil belajar yang kurang memuaskan. Dengan mengetahui hasil belajar, maka akan bisa menunjukkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat, karena hasil belajar merupakan *feedback* (umpan balik) bagi siswa untuk mengetahui kemampuan belajar

Hasil belajar

Pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebanyak 5 siswa atau 36%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 9 siswa atau 64%. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas V SDN Kedunggempol, Mojokerto adalah 66. Nilai tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berhasil karena indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditetapkan adalah $\geq 80\%$ siswa tuntas belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Rendahnya rata-rata nilai yang diperoleh siswa disebabkan karena siswa masih kurang memahami penjelasan guru dalam mengerjakan evaluasi.

Siswa yang tuntas belajar pada siklus II sebanyak 12 siswa atau 85%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 2 siswa atau 15%. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas V SDN Kedunggempol, Mojokerto adalah 84,2.

Hasil persentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh sebesar 85% termasuk dalam kriteria sangat baik. Nilai tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus II berhasil karena indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditentukan adalah $\geq 80\%$, siswa tuntas belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70.

Hasil belajar siswa dapat dilihat melalui diagram berikut ini:

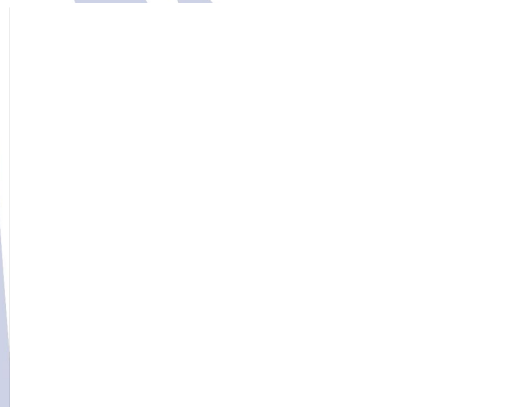


Diagram 4 Hasil Belajar Siiswa

Berdasarkan penyajian dan analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*. Persentase prasiklus sebesar 52%, setelah diadakan perbaikan persentase pada siklus I sebesar 66% dan pada siklus II sebesar 84%. Hasil belajar mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ dan secara individu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu ≥ 70 .

Hal ini dikarenakan guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran serta lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga berpengaruh pada hasil yang dicapai siswa. Motivasi dapat menentukan ketekunan belajar siswa karena dengan memberikan motivasi, maka siswa akan berusaha lebih baik dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Hamzah (2009) tentang peranan penting motivasi belajar antara lain: a) peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar; b) peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar; c) motivasi menentukan ketekunan belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Kedunggempol, Mojokerto. Hal ini dibuktikan dengan: 1) aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan; 2) aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan. Aspek bermain peran, bekerja kelompok, mengungkapkan pendapat dan memberikan tanggapan merupakan kegiatan yang dapat memacu keaktifan siswa dalam pembelajaran; 3) peningkatan motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan. Hal ini terlihat dari antusiasme dan semangat siswa selama mengikuti pembelajaran; 4) peningkatan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan ini mencakup tiga ranah pembelajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan metode *role playing* membantu siswa memahami materi, menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan menerapkan metode

pembelajaran *role playing*, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut: 1) sebaiknya guru memperhatikan pembagian kelompok secara heterogen agar dapat terjalin kerjasama yang baik antarsiswa; 2) guru sebaiknya menggunakan metode yang variatif dalam pembelajaran IPS, salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *role playing*. Hal ini dikarenakan metode *role playing* menarik bagi siswa, dapat memusatkan perhatian siswa dan bisa menggali kreativitas siswa; 3) guru sebaiknya lebih seksama dalam menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, sesuai dengan metode yang digunakan agar daya pikir siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan, 4) guru hendaknya selalu memberikan motivasi belajar terhadap siswa pada setiap pembelajaran, agar siswa memiliki ketertarikan dan semangat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., dkk. 2012. *Metode Penelitian*. Banten: Universitas Terbuka
- Anitah, Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aqib, Zainal dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Bahri, S., Zain A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2007. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI Kelas V*. Jakarta: BSNP
- Hamalik, Oemar. 2006. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Nasution, S. 2006. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

- _____. 1986. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS (Konsep dan Pembelajaran)*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Siradjuddin, Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS (Hakikat, Konsep, dan Pembelajaran)*. Surabaya : UNESA University Press.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suhanadjidan Subroto, Waspodo Tjipto. 2003. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Sumaatmadja, Nursid. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Supriyono. 2013. *Teori Pembelajaran*. Surabaya.: UNESA University Press.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Pustaka.
- Uno,B., Hamzah. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahab, Abdul Azis. 2012. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Wardhani,I.,Wihardit,K. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Banten: Universitas Terbuka.

