



PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Sri Hastati

Prodi PGSD, FKIP Universitas Islam Makassar

Email: hastati1802@gmail.com¹

Abstract. Penelitian ini diawali dari rendahnya hasil belajar murid tentang kemampuan murid dalam memecahkan masalah sosial berdasarkan tes awal yang dilakukan sebelumnya. Atas dasar ini peneliti menawarkan solusi untuk menyelesaikan persoalan tersebut yakni dengan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Selanjutnya masalah dalam penelitian ini adalah apakah hasil belajar murid akan meningkat bila menggunakan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui dengan penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar murid. Pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas yang berdaur ulang/siklus selama dua siklus, dengan alur penelitian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang digunakan dalam penelitian ini untuk dianalisis dalam upaya mengetahui tingkat keberhasilan penelitian adalah data hasil yaitu berupa hasil tes dan data proses yaitu berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan temuan penelitian pada siklus I baik pada data hasil maupun data proses peneliti belum menuai keberhasilan dimana tingkat pencapaian hasil tes pada siklus I tidak mencapai standar minimal keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti sehingga ini yang melatarbelakangi peneliti untuk melanjutkan kesiklus II. Di siklus II hasil tes yang didapat telah memenuhi standar keberhasilan penelitian bahkan melebihinya.

Kata kunci: Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, dimana dunia pengajaran sekolah pada umumnya selalu tertinggal maka IPS diperlukan sebagai wadah pengetahuan yang mengharmoniskan laju perkembangan ilmu dan kehidupan dalam dunia pengajaran sekolah sebab IPS mampu melakukan lompatan-lompatan ilmu secara konsepsional untuk kepentingan praktis kehidupan baru yang sesuai dengan keadaan dan zaman. Maka melihat jenis dan susunan konsep dan topik dalam IPS sungguh sangat banyak bervariasi

dari berbagai ilmu sosial serta dari tuntutan-tuntutan persoalan kehidupan praktis.

IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial (Departemen P dan K dalam Yaba 2006 :4). Lebih lanjut mata pelajaran IPS menurut GBHN dan kurikulum 2006 (dalam Marnia, 2008:1) adalah materi pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat. Dengan pengertian di atas maka IPS sendiri lebih menitikberatkan pada pemahaman siswa pada konsep yang lebih luas dan menjadikan siswa siap menghadapi

perubahan-perubahan yang terjadi pada masa depan yang senantiasa ada dalam masyarakat global saat ini.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS secara umum adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi (Raharjo dkk, 2008).

Dalam Depdiknas (2006) secara khusus mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengembangkan konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, kerja sama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Dari paparan yang telah dikemukakan maka diharapkan guru dituntut untuk menguasai materi bahan ajar dari konsep-konsep IPS yang ada serta bagaimana guru mampu mengembangkannya dengan pola dan metode mengajar yang tepat agar siswa mampu memahami konsep yang ada serta dapat menarik perhatian siswa, namun kenyataan yang terjadi bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya IPS di SD belum optimal sebagaimana yang diharapkan.

Menurut Pidarta (dalam Marnia, 2000) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang ikut mempengaruhi hasil belajar murid antara lain: (1) faktor guru, (2) materi dan media pembelajaran, (3) tujuan pelajaran, (4) metode mengajar, (5) instrumen.

Dari pendapat di atas dikatakan salah satu faktor menurunnya hasil belajar siswa dikarenakan oleh penggunaan metode mengajar yang tidak tepat, hal ini

menyebabkan kecenderungan pengajar lebih monoton pada satu metode saja, sehingga siswa lebih cenderung bosan dan kurang memahami konsep yang diajarkan.

Dari hasil pra observasi Kamis 24 Januari 2019 dilakukan tes awal kepada siswa kelas V di SD Inpres Minasaupa 1 Makassar, terlihat dari hasil tes yang diberikan hanya 6 orang siswa saja yang mendapatkan nilai tujuh puluh, sedangkan siswa yang lain mendapatkan skor rata-rata di bawah tujuh puluh, hal ini berdasarkan tes awal yang diberikan kepada 31 siswa. Selain itu kecenderungan guru mengajar di kelas V hanya dengan menggunakan metode ceramah, sehingga calon peneliti menarik sebuah kesimpulan bahwa penggunaan metodelah salah satu faktor turunnya perhatian dan minat siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan metode bermain peran maka siswa dapat lebih mudah memahami suatu konsep dengan asumsi bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep tersebut karena siswa melakukan sendiri dibanding siswa hanya duduk diam dan mendengarkan saja penjelasan guru, olehnya peneliti bermaksud menggunakan metode ini untuk melakukannya pada penelitian tindakan kelas (PTK) nantinya.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah maka didapat suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pelaksanaan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di kelas V SD Inpres Minasaupa 1 Makassar?
2. Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di kelas V SD Inpres Minasaupa 1 Makassar?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Macam-macam Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia

Sebelum membahas macam-macam kegiatan ekonomi terlebih dahulu kita definisikan pengertian ekonomi. Ilmu ekonomi adalah bahan kajian yang mempelajari upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup di masyarakat dalam meningkatkan kesejahteraan (Triwarhono,dkk 2009 :20). Adapun Macam-macam usaha ekonomi di Indonesia secara umum terdiri dari (1) pertanian, (2) industri, (3) perdagangan dan (4) jasa, berikut penjelasannya;

1. Pertanian

Jenis usaha yang mengolah tanah untuk ditanami dengan satu atau berbagai jenis tanaman. Jenis usaha pertanian ini disebut juga Agraris yaitu usaha bidang agraris merupakan kegiatan produksi yang menggunakan kegiatan produksi yang menggunakan lahan tanah sebagai faktor produksi utama..

2. Industri

a) Pengertian industri :

- (1) Jenis usaha yang mengolah bahan mentah menjadi barang jadi
- (2) Mengolah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi
- (3) Bahan setengah jadi menjadi barang jadi

b) Bentuk-bentuk industri :

- (1) Industri yang berskala kecil disebut industri kecil atau home industri. Contoh ; pengrajin sepatu, mebel, alat-alat rumah tangga, goreng bawang merah, tahu dan tempe.
- (2) Industri yang bermodal besar dan memiliki banyak tenaga kerja disebut industri berskala besar. Contoh; perusahaan tekstil, mobil, semen, elektronik.

3. Perdagangan

Jenis usaha yang menjual barang-barang hasil produksi dari suatu perusahaan kepada

pengusaha lain atau pemakai barang. Penghasil barang kadang kala tidak langsung menjual hasil produksinya sendiri tetapi dijual lewat perantara yaitu pedagang jenis usaha perdagangan misalnya perdagangan beras, sandang, hewan, bahan bangunan dan makanan.

4. Jasa

Jenis usaha yang tidak membuat/menghasilkan barang , tetapi lebih menitikberatkan pada pelayanan terhadap konsumen. Jenis usaha ini lebih mengutamakan keahlian atau keterampilan juga tenaga . Contoh usaha jasa:guru, dokter, paramedis, pekerja bengkel, perusahaan asuransi, bank, wartel, perusahaan angkutan . Usaha jasa harus dikelola secara profesional karena jika tidak maka konsumen atau pengguna jasa tidak mau membeli jasa yang ditawarkan.

a. Kegiatan Ekonomi Di Indonesia

Kegiatan ekonomi di Indonesia secara umum terdiri atas tiga yakni (1) produksi, (2) distribusi dan (3) konsumsi (Yulianti,dkk 2008:85), berikut penjelasannya;

1. Kegiatan Produksi : suatu perusahaan menghasilkan barang atau hasil produksi sesuai dengan jenis kegiatannya , misalnya perusahaan makanan menghasilkan jenis-jenis makanan yang dikemas dalam kemasan yang menarik. Di dalam kegiatan produksi diperlukan berbagai sarana, antara lain tempat, tenaga kerja, sarana/alat yang memadai. sehingga kegiatan perusahaan dapat berjalan lancar dan menghasilkan produk yang maksimal.
2. Kegiatan Distribusi ; Barang-barang yang sudah diproduksi dikemas dalam kemasan besar seperti di dalam kardus sesuai jenis barangnya kemudian didistribusikan ke agen, distributor atau ke pasar. Ada beberapa cara mendistribusikan (memasarkan) barang. Misalnya dari perusahaan mengirim ke grosir, kemudian dari grosir diedarkan ke pengecer.

B. Pelaksanaan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SD

Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut *metode mengajar*. Dengan demikian, *metode mengajar adalah strategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan*.

Bermain peran (Role Play) adalah sejenis permainan gerak di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang Jill Hadfield (dalam Mansur, 2009 :246). Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2008:199) adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani.

Berdasarkan kutipan tersebut, penulis berkesimpulan bahwa metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian *metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/ tokoh yang terlibat dalam proses sejarah*.

C. Langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran.

Oemar Hamalik (2008:216-217) mengemukakan dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, maka ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan yakni 1) persiapan dan instruksi, 2) tindakan dramatik dan diskusi, 3) evaluasi bermain peran, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1) Persiapan dan Instruksi.

- a) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan

posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus.

- b) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi.
 - c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan.
 - d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya.
- 2) Tindakan dramatik dan diskusi.
- a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pameran.
 - b) Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 - c) keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. masing-masing kelompok audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pameran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut, diskusi dibimbing oleh guru.

- 3) Evaluasi bermain peran.
 - a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
 - b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluative dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran.
 - c) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.

Secara harfiah tuntas dalam buku besar bahasa Indonesia berarti “habis”, ketuntasan berarti “keadaan tuntas atau habis.” Dari arti kamus tersebut dapat diberikan pemaknaan bahwa ketuntasan belajar yaitu keadaan kompetensi siswa setelah tuntas atau habis menguasai keseluruhan materi yang dipelajarinya. Atau dengan kata lain ketuntasan belajar itu adalah keadaan di mana siswa habis menguasai seluruh kompetensi dasar yang ada dalam mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar adalah keadaan atau tingkat penguasaan secara tuntas seluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran.

D. Hasil Belajar di SD

Belajar merupakan suatu proses aktivitas manusia yang berlangsung secara sadar dan bertujuan untuk memenuhi sesuatu sehingga terjadi perubahan yang positif dan tetap dalam tingkah laku yang diwujudkan dalam kepribadian seseorang. Belajar juga dapat dikatakan sebagai masalah yang sangat esensial, dikatakan esensial karena aktivitas tersebut merupakan proses modifikasi dari hasil pengetahuan dan ketrampilan serta sikap seseorang.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:250-251), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (Mapassoro 2007:39) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah Kognitif: Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
- 2) Ranah Afektif: Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
- 3) Ranah Psikomotor: Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Howard Kingsley (dalam Nana Sudjana.2005:15) membagi 3 macam hasil belajar yakni; (a) Keterampilan dan kebiasaan, (b) Pengetahuan dan pengertian dan (c) Sikap dan cita-cita

Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa *hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang*. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam

membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Hasil belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar menurut M. Joko S (2006:26) dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu (1) faktor intern dan (2) faktor ekstern, faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Penjelasan tentang hal diatas dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Faktor-Faktor Intern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dimana penelitian ini adalah penelitian yang memiliki karakteristik khas dimana penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara berulang-ulang untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Penelitian ini sendiri menggunakan pendekatan kualitatif , dimana penelitian ini dipilih dengan sebuah alasan bahwa peneliti akan memaparkan data-data faktual yang didapatkan dari lapangan berdasarkan prosedur pelaksanaan yang telah dirancang sebelumnya, sehingga akan menampilkan data-data asli selama dalam proses tindakan yang dilakukan mulai dari awal penelitian sampai pada tahap evaluasi tindakan. Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar Inpres Minasaupa1 Makassar. Sumber data dalam penelitian ini adalah dari siswa, guru dan seluruh personil-personil sekolah. Jenis data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes formatif, sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi,

Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologi dan faktor kelelahan.

2. Faktor-faktor ekstern.

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

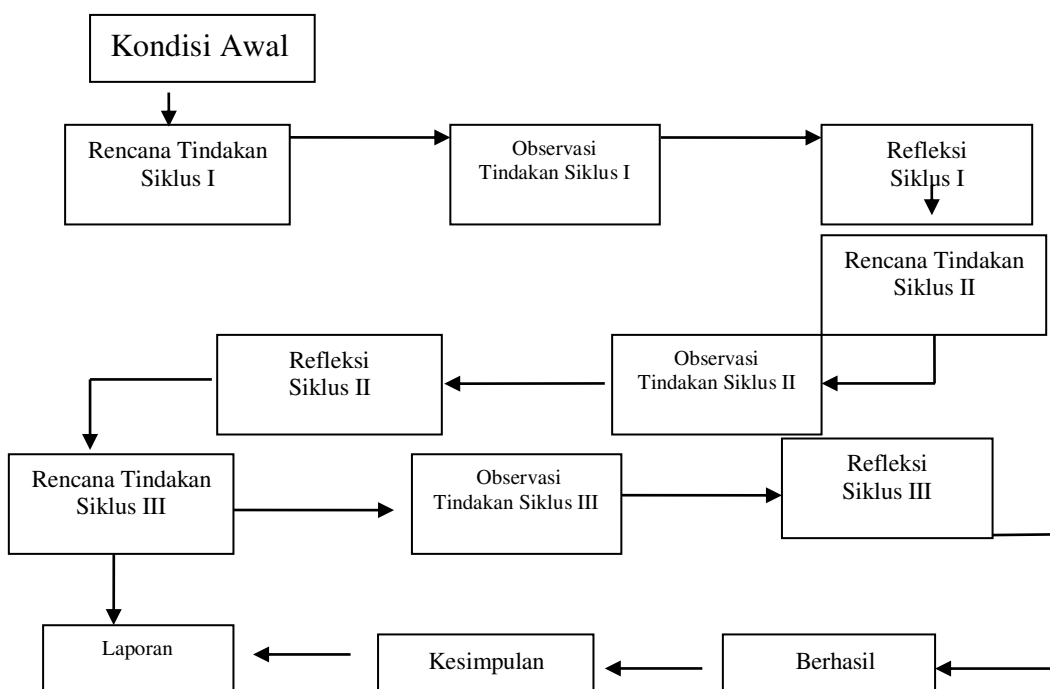
D. Hipotesis Tindakan

Jika metode bermain peran (role playing) di gunakan dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia maka hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Minasaupa 1 Makassar dapat di tingkatkan.

interview dan dokumentasi. Dalam teknik analisa data kualitatif yang dikembangkan oleh Milles dan Huderman (dalam Latri, 2003:25) yang terdiri dari tiga tahap kegiatan, yaitu : (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, (3) menarik kesimpulan dan verifikasi.

Untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa dalam penelitian ini digunakan instrumen pada proses dan hasil pembelajaran. Pada proses digunakan RPP yang dimana terdapat lembar observasi pada setiap fase atau siklus dalam mengajar. Sedangkan pada hasil pembelajaran digunakan tes formatif kepada siswa untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa.

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan sebanyak 3 siklus, siklus I siklus II dan siklus III. Yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Secara skematis dapat dilihat skema di bawah ini:



Skema. 2. Alur PTK disadur dari Mc Taggart, (dalam Wardani, 2007).

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Dari hasil tes yang di berikan menunjukkan bahwa dari 41 siswa yang menjadi subyek penelitian terlihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai 85-100 dengan kategori sangat baik sebanyak 7 siswa atau 17%, siswa yang mendapatkan nilai 70-84 dengan kategori baik sebanyak 17 siswa atau 41%, siswa yang mendapatkan nilai 55-69 dengan kategori cukup sebanyak 6 siswa atau 14%, siswa yang mendapatkan nilai 46-54 dengan kategori kurang sebanyak 4 siswa atau 9,7% dan siswa yang mendapatkan nilai 0-45 dengan kategori sangat kurang sebanyak 7 siswa atau 17%.

Dari pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V mengalami peningkatan dibandingkan dari tes awal dimana dari 31 siswa yang diberikan tes awal hanya 6 siswa saja yang mendapatkan skor ≥ 70 dengan persentase keberhasilan mencapai 19,35%. Namun pada siklus I terlihat

peningkatan menjadi 24 siswa yang mendapatkan skor ≥ 70 , atau meningkat sebanyak 18 siswa dengan persentase keberhasilan naik sebesar 58,5% atau naik sebesar 39,15%, hal ini dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 113.

Walaupun hasil belajar telah meningkat, namun belum mencapai hasil belajar yang diinginkan sebagaimana peneliti merujuk pada indikator keberhasilan yakni 75 % siswa mencapai nilai ≥ 70 . Dengan melihat nilai siswa yang mendapat skor ≥ 70 baru mencapai 58%. Dengan belum tercapainya indikator tersebut maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya.

Kemudian dalam kegiatan akhir pembelajaran peneliti memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran dan memberikan nasihat dan motivasi kepada siswa agar giat dalam belajar.

2. Data Proses Dan Hasil Siklus II

Melihat pada siklus II hasil belajar naik secara signifikan dimana siswa telah mencapai keberhasilan yang diinginkan sebagaimana merujuk pada indikator keberhasilan dimana siswa 75% mendapatkan nilai ≥ 70 . Dimana pada siklus II ini siswa telah lebih dari 75% mendapatkan nilai ≥ 70 dengan persentase keberhasilan siswa sebanyak 94%, hal ini dapat dilihat pada lampiran 23 halaman 115. Namun peneliti tidak menghentikan pembelajaran di siklus II ini dan tetap melanjutkan ke siklus III untuk menguji seberapa besar tingkat keberhasilan penggunaan metode ini, maka peneliti melanjutkan materinya.

Kemudian dalam kegiatan akhir pembelajaran peneliti memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran dan memberikan nasihat dan motivasi kepada siswa agar giat dalam belajar.

a. Hasil Observasi dan wawancara Tindakan Siklus II.

3. Data Proses Dan Hasil Siklus III

Dari hasil tes yang di berikan menunjukkan bahwa dari 41 siswa yang menjadi subyek penelitian terlihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai 85-100 dengan kategori baik meningkat sebanyak 32 siswa atau 94% meningkat sebanyak 11 siswa dibanding pada siklus II hanya mencapai 23 siswa atau 65,7%, siswa yang memperoleh nilai 70-84 sebanyak 1 siswa atau 3% berkurang sebanyak 9 siswa dimana pada siklus II mencapai 10 siswa, siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 sebanyak 3% atau 1 siswa berkurang pada siklus II yang sebelumnya mencapai 2 siswa.

Dengan diadakannya tes formatif pada siklus III ini dapat dilihat adanya peningkatan yang sangat signifikan, dimana pada siklus II siswa mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai 94%, sedangkan pada siklus III ini meningkat mencapai 97% atau meningkat sebanyak 3%, hal ini dapat dilihat pada lampiran halaman 24 117. Dengan hasil ini maka penggunaan metode bermain peran telah dengan baik menciptakan hasil belajar yang di inginkan

oleh peneliti, sekaligus telah berhasil meningkatkan hasil belajar yang diinginkan.

B. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) di siklus I dilaksanakan di kelas V SD Inpres Minasaupa 1 Makassar dengan mengambil mata pelajaran IPS pada pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia, pada siklus I ini peneliti mengambil sub pokok bahasan tentang macam-macam usaha ekonomi di Indonesia. Dalam pembelajaran peneliti bertindak sebagai guru sebelum melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran (role playing), peneliti terlebih dahulu membagi siswa dalam beberapa kelompok dan pada pembelajaran inti barulah dimulai proses bermain peran dimana peneliti menginstruksikan siswa dibagi sebagai pengamat, pengkaji dan aktor pemain peran. Dan di akhir pembelajaran di berilah beberapa soal sebagai tes formatif yang sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang membahas tentang sub pokok bahasan macam-macam usaha di Indonesia.

Pada proses pembelajaran di siklus I persentase keberhasilan mencapai 50% dengan kualifikasi kurang(K). Hal ini karena kekurangan-kekurangan yang terjadi di tiap tahap kegiatan pembelajaran baik yang terjadi pada aspek guru dalam hal ini peneliti dan juga dari aspek siswa. Kekurangan yang terjadi dari aspek guru atau peneliti ini dapat dilihat pada lembar observasi dan wawancara, berikut data dari hasil observasi dan wawancara kekurangan-kekurangan yang terjadi pada guru yakni pengorganisasian tempat duduk dimaksimalkan agar siswa duduk dalam kelompoknya tidak tersebar ke kelompok lain dan siswa hanya bercanda, kurang jelasnya instruksi yang diberikan oleh guru pada lembar kerja siswa (LKS), dalam wawancara terlihat bahwa: sebaiknya pengelolaan proses bermain peran dilakukan secara efektif dan efisien lagi, sebaiknya diperjelas lagi instruksi yang diberikan oleh guru pada lembar kerja siswa (LKS), harus lebih aktifkan siswa dalam proses

pembelajaran dengan memotivasi siswa, sebaiknya dalam akhir pembelajaran dipaparkan kesimpulan dari hasil pembelajaran, perlu ada sedikit ketegasan yang diberikan kepada siswa dan suara diperjelas lagi. Sedangkan kekurangan yang terjadi pada aspek siswa terlihat dari hasil observasi dan wawancara berupa kurang maksimalnya siswa dalam proses bermain peran yang terjadi di depan kelas, siswa kurang aktif pada diskusi dalam kelompoknya, siswa kurang memberikan respon pada proses tanya jawab.

Sedangkan hasil tes formatif yang diberikan di akhir pembelajaran di siklus I ini terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan jika di bandingkan pada tes awal yang diberikan pada siswa terlihat hanya 6 siswa saja atau 19,35% yang mendapatkan skor ≥ 70 dari 31 siswa yang diberikan tes tersebut dengan rata-rata siswa 5,25. Sedangkan pada siklus I ini siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 ada 24 siswa atau 58,5% dengan rata-rata siswa 7,3. Walaupun telah meningkat namun hal ini belum mencapai hasil yang diinginkan, maka peneliti berlanjut ke siklus II dengan asumsi siswa sudah banyak yang paham akan materi ajar namun yang diperbaiki adalah kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Pada pembelajaran di siklus II ini peneliti dengan menggunakan metode bermain peran (role playing), melanjutkan materi IPS dengan sup pokok bahasan usaha ekonomi yang dilakukan secara sendiri dan secara berkelompok. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peneliti memulai dengan memberikan apersepsi, membagi siswa dalam beberapa kelompok dan pada kegiatan pembelajaran bermain peran peneliti memberikan beberapa instruksi untuk menjadi pengamat, pengkaji dan aktor pemain peran, dan setelah itu siswa berdiskusi untuk mengetahui maksud bermain peran dan mendiskusikannya secara berkelompok dan kemudian melaporkannya sedangkan pada akhir pembelajaran peneliti memberikan tes formatif pada siswa yang berkaitan tentang

materi pengelolaan usaha yang dilakukan secara sendiri dan secara berkelompok.

Pada proses pembelajaran di siklus II ini terlihat peningkatan pada tiap tahap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dimana telah mengalami peningkatan berupa 80 % dengan kualifikasi baik (B). Namun pada pembelajaran di siklus II ini juga terdapat beberapa kekurangan, kekurangan ini hanya membutuhkan optimalisasi di tiap tahap bermain peran.

Berikut hasil observasi dan wawancara kekurangan yang terjadi pada aspek guru terlihat, ada beberapa yang belum maksimal peneliti kurang merespon jawaban siswa dalam bentuk penguatan (reinforcement), Peneliti kurang maksimal dalam menyampaikan tanya jawab diakhir permainan peran. Sedangkan yang terjadi pada aspek siswa terlihat dalam kegiatan bermain peran kurang maksimal dan harus beberapa kali di ulangi, siswa masih kurang aktif dalam proses kegiatan diskusi kelompok hal ini terlihat dari beberapa siswa yang acuh tak acuh pada aktivitas kelompoknya.

Sedangkan dari hasil tes pada pembelajaran IPS pada sub pokok bahasan usaha yang dilakukan sendiri dan kelompok, terlihat bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan pada siklus II ini yaitu dimana siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 berjumlah 33 siswa atau 94 % dengan rata-rata kelas 88, sedangkan pada siklus I hanya mencapai 24 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 dengan rata-rata hanya mencapai 7,3. Dengan melihat hal ini terjadinya peningkatan hasil belajar dimana tadinya yang mendapatkan nilai ≥ 70 hanya mencapai 24 siswa kini naik menjadi 33 siswa. Pada dasarnya di siklus II ini pencapaian keberhasilan siswa yang mendapat nilai 70 lebih dari 75% telah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti, namun dalam hal ini peneliti tetap melanjutkan pada siklus berikutnya dengan asumsi peneliti ingin menguji seberapa besar keberhasilan penggunaan metode bermain peran (role playing) pada siklus berikutnya.

Pada siklus III ini peneliti telah banyak melakukan perbaikan berdasarkan kekurangan-kekurangan yang di dapati pada siklus II dan banyak mengadakan penyempurnaan pada alat mengajar baik pada rencana pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) dan instrumen penilaian. Untuk proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara.

Berikut hasil observasi terhadap guru dan siswa berupa peneliti telah mengorganisir kelas dengan mengatur tempat duduk siswa secara berkelompok, peneliti dengan jelas memberikan instruksi dalam LKS dan siswa tidak terlihat bingung lagi dalam mengerjakannya, proses bermain peran sudah lebih maksimal, siswa sudah terlihat aktif dalam kelompoknya, siswa aktif dalam proses tanya jawab. Sedangkan pada hasil wawancara dari pengamat (teman sejawat) dan siswa; sudah lebih baik dari sebelumnya dan siswa terlihat aktif, pengorganisasian kelas sudah maksimal siswa telah duduk berdasarkan kelompoknya, siswa merasa senang aktif dalam proses pembelajaran hal ini terlihat dari wawancara yang dilakukan, siswa sangat senang turut serta dalam kegiatan pembelajaran. Adapun persentase keberhasilan proses pada siklus III ini pada tahap bermain peran mencapai 93 % dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Sedangkan pada hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan di siklus III ini, hal ini terlihat adanya peningkatan dimana siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai 33 siswa atau 97 % dan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70 hanya satu siswa, dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 34 siswa, dengan rata-rata belajar siswa 9.

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, dilihat dari proses pembelajaran yang terdiri dari 3 tahap dalam langkah-langkah pembelajaran bermain peran (role playing) yakni(1) tahap persiapan atau

instruksi, (2) tahap dramatik, dan (3) tahap diskusi dan evaluasi pembelajaran, di mana telah menunjukkan hasil yang diinginkan pada setiap deskriptornya dengan ini proses pembelajaran telah menunjukkan hasil yang diinginkan.

Sedangkan pada hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pokok bahasan macam-macam usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. SARAN-SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bentuk pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) dengan melaksanakan 3 tahapan pembelajaran, dan dilengkapi dengan media , serta dilengkapi dengan LKS layak dipertimbangkan untuk menjadi bentuk pembelajaran alternatif baik pada mata pelajaran IPS maupun pada mata pelajaran lainnya yang berhubungan dengan kehidupan sosial.
2. Bagi guru atau praktisi pendidikan lainnya yang tertarik untuk menerapkan bentuk pembelajaran ini, perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Memperhatikan dan menelaah kegiatan-kegiatan dalam tahapan penggunaan metode bermain peran (role playing) dengan baik sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
 - b. Pengaturan waktu yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dipertimbangkan dengan matang agar dapat sesuai dengan waktu yang direncanakan.
 - c. Guru dalam mengaplikasikan metode bermain peran sebaiknya menggunakan contoh dialog bermain peran yang sesuai dengan konteks keseharian siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi atau konsep pembelajaran yang ada.

- d. Guru perlu memperhatikan pengorganisasian kelas dan tempat duduk siswa dalam penggunaan metode bermain agar tercipta suasana belajar yang kondusif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Zainal. 1998. *Metodik IPS*. Jakarta : Dharma Karsa Utama.
- Aswan, Zain. dkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Jakarta : BNSP.
- Halim. 2008. *PTK Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Konsep Penjumlahan Bilangan Bulat Melalui Pendekatan Realistik*. Parepare : PGSD FIP UNM.
- Hamalik, Oemar. 2008 . *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Ischak, dkk. 2000. *Pendidikan IPS SD*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Latri. 2003. *Pembelajaran Bangun Ruang Secara Konstruktivisme Dengan Menggunakan Alat Peraga Kelas IV SDN 10 Watampone*. Tesis tidak diterbitkan.Malang:UNM.
- Marnia, 2008. *PTK Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Peta Pada Mata Pelajaran IPS*. Parepare : PGSD FIP UNM.
- Muslich, Mansur. 2009 . *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Raharjo, dkk. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana,Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya.
- Susilo,M Joko.2006. *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Yogyakarta : Pinus.
- Sulthan, 2009. (PTK) *mengatasi kesulitan mengenal sifat-sifat bangun ruang melalui penggunaan alat peraga benda konkret dalam pembelajaran matematika*. Parepare : PGSD FIP UNM.
- Triwarhono, dkk.2009. *Permasalahan Pokok Ekonomi*. Jakarta: Kanisius.
- Wahab, Rochmat, dkk. 1999 .*Perkembangan Peserta Didik*. Makassar : Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNM.
- Wardani, IGK (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yaba. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial I* .Makassar : PGSD FIP UNM.
- Yuliati, Reni, dkk.2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD / MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.