

UPAYAMENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 9 BENGGALIS KABUPATEN BENGGALIS

SITI KHOTIMAH, S.Pd. SD

SD Negeri 9 Bengkalis Kabupaten Bengkalis, Riau

Abstrak

This research aims to: (1) know what Role playing method can be used to improve the results of Social Studies learning in Grade 6 students of SD 9 Bengkalis Regency of Bengkalis; (2) define ecological steps the implementation of Role playing method in improving the results of learning social studies grade 6 students of SD 9 Bengkalis Regency of Bengkalis.

The type of this research is the Class Action Research (PKT), using Kemmis and Taggart model. The subject in this research are the students of class VI SD Negeri 9 Bengkalis Regency of Bengkalis 20 students. Test data collection technique, observation sheet, note the field, and documentation. The tests used to collect data the results of cognitive learning students, while observation sheet is used to obtain the results of the affective aspects of learning, psychomotor and activities of the teachers in the process of the implementation of Social Science lessons using Role playing method. Data analysis techniques using quantitative descriptive analysis of the data to analyze the results of cognitive learning and qualitative descriptive analysis to analyze the data result of observation.

The results of the study showed that the use of Role playing method in Social Studies lessons can improve the results of learning social studies grade 6 students at SDN Bengkalis Regency of Bengkalis. Based on the test results obtained by the students at the end of every cycle and shows the improvement of Social Studies learning results. The percentage of ketutasan on pratindakan by 20%, I cycle by 60%, the cycle II by 90 percent. In the process, shows that the quality of the learning process to increase, visible from the students more active, communicative and learning atmosphere more enjoyable. In the implementation of the Role playing method, teachers need to pay attention to these things as follows: (1) the script of the drama was given to the students before the implementation of; (2) Students who observe given busy with working on WORKSHEETS; (3) the steps in Role playing method implemented as a whole in one meeting; (4) created the learning atmosphere relaxd enjoyable but under control.

Key Words : *The results of the study Social Studies and Role playing method.*

Pendidikan merupakan wahana yang berperan dalam menciptakan manusia agar berkembang optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Pada pelaksanaan pendidikan terjadi proses bimbingan serta pengajaran yang dilakukan individu dalam membangun karakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 (Sisdiknas, Pasal 3) adalah sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh interaksi siswa dan guru saja, tetapi dipengaruhi oleh beberapa Variabel yang saling berkaitan, yaitu kurikulum, guru dan pengajaran (Dwi Siswoyo, dkk, 2007: 123)¹.

Guru merupakan komponen yang menentukan dalam keberhasilan pembelajaran. Guru perlu berupaya agar pembelajaran dapat mencapai tujuan. Pembelajaran perlu dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya perhatian yang tinggi siswa akan aktif dalam pembelajaran serta akan mempengaruhi hasil belajarnya.

¹ Dwi Siswoyo,dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press. hlm.123.

Tujuan pembelajaran IPS adalah diharapkan siswa dapat mengembangkan potensinya dengan menyesuaikan diri serta bermasyarakat supaya mendapatkan pengalaman- pengalaman langsung yang berguna, baik di masyarakat maupun negara. Hal tersebut dilakukan agar terbentuk sikap mental positif pada diri siswa yaitu mempunyai keterampilan-keterampilan dalam mengatasi setiap permasalahan (Hidayati, 2002: 22)².

Materi IPS di SD mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Guru berupaya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan selain dengan penggunaan model dan strategi yang tepat, juga guru berupaya memahami karakteristik siswa dan memberikan rangsangan kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Pembelajaran IPS selama ini hanya menggunakan metode yang menekankan pada intelektual/aspek kognitif, dimana pembelajaran tersebut mementingkan pada ingatan mengenai hal-hal yang telah didengar dan dituliskannya.

Hasil pengamatan dari nilai Ujian Tengah Semester I tahun 2014/2015 siswa kelas VI SD Negeri 9 Bengkulu pada mata pelajaran IPS belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu e" 72, diperoleh nilai terendah 27, nilai tertinggi 75,2 dan nilai rata-rata 59,5. Dari 14 siswa yang mencapai KKM hanya 3 siswa. Dengan demikian, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 9 Bengkulu masih rendah. Selain itu, pembelajaran IPS di kelas VI SD Negeri 9 Bengkulu masih diutamakan pada penguasaan konsep. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Penggunaan metode tersebut dilakukan secara berulang sehingga terkesan monoton di kelas. Hal tersebut mengakibatkan suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru.

Hal tersebut dapat diatasi melalui pembelajaran IPS yang mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan siswa dengan cara pemilihan metode pembelajaran yang tepat sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berperan serta dalam pembelajaran.

peran guru dalam merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VI SD Negeri 9 Bengkulu merupakan suatu masalah yang perlu diatasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak yang lebih menyukai bermain. Metode pembelajaran tersebut yaitu bermain peran atau *Role Playing*.

Penggunaan metode *Role Playing* ini, selain sesuai dengan karakteristik siswa dan didukung dengan kesesuaian dengan karakteristik materi. Penggunaan metode *Role Playing* ini juga sesuai dengan karakteristik materi IPS Kelas VI mengenai peristiwa masa lampau. Hal tersebut sesuai hasil obserVIsi bahwa materi yang dianggap sulit yaitu mengenai memahami peran Indonesian di era global. Karena keterbatasan waktu maka penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada materi menjelaskan peranan Indonesia pada era global dan dampak positif serta negatifnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia.

Namun dalam penerapan metode *Role Playing*, dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih materi yang tepat. Sebab, tidak semua materi dapat diterapkan dengan metode *Role Playing*.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat melatih siswa dalam mengilustrasikan bagaimana bermain peran serta mengembangkan kemampuan sosial, sikap dan nilai. Dengan digunakannya metode *Role Playing* ini dalam pembelajaran IPS maka peran anak dalam pembelajaran lebih banyak sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS. Dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS maka diharapkan hasil belajar siswa pun menjadi meningkat.

Kajian tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam Pasal 37 Undang- Undang RI No 20 tahun 2003 (Supardi, 2011: 174) disebutkan bahwa kajian Ilmu Pengetahuan Sosial antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya. Dari UU RI No 20 tahun 2003 diatas terlihat bahwa IPS merupakan gabungan beberapa mata pelajaran yang telah ditentukan kajiannya.³

Hakikat Pembelajaran IPS

Proses manusia hidup bersama dengan sesama di lingkungan serta usaha memenuhi kebutuhan hidupnya merupakan kajian dalam IPS. Mengenai hakikat pembelajaran IPS bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial memperkenalkan kepada siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial. Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial mengenai manusia tersebut diharapkan akan mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial agar tercapai tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila.

Menurut pendapat Saidiharjo yaitu IPS merupakan penyerdehanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/

² Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY. Hlm .22.

³ Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak. hlm.174.

psikologis pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila.

Pembelajaran IPS pada tingkat pendidikan dasar dan menengah disusun secara psikologis yang bertujuan agar lebih menarik perhatian siswa serta sesuai dengan tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila.

Menurut Hidayati (2002: 18) secara ringkas materi IPS yang diambil dari penyederhanaan bagian pengetahuan ilmu-ilmu sosial terdiri dari:⁴

- 1) Fakta, konsep, generalisasi, dan teori.
- 2) Metodologi penyelidikan dari masing-masing ilmu sosial.
- 3) Keterampilan-keterampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi penyelidikan Ilmu-ilmu sosial.

Materi dan Ruang Lingkup IPS

Materi pengajaran IPS menunjukkan adanya kecenderungan memusat (*central tendencies*). Setelah mereka menelaah 27 program pengajaran IPS ditemukan hal-hal berikut:

Pada Sekolah Dasar kelas I, disajikan mengenai keluarga dan lingkungannya. Sekolah Dasar kelas II disajikan mengenai lingkungan pertetangga dan komunitasnya di wilayah yang berbeda, umumnya masih di negara sendiri. Sekolah Dasar kelas III mengenai komunitas sendiri dan luar negeri. Sekolah Dasar kelas IV memperoleh bahan belajar mengenai beberapa lingkungan wilayah dan kebudayaan di dunia. Sekolah Dasar kelas V membahas mengenai sejarah dan geografi di negara kita sendiri. Sekolah Dasar kelas VI membahas mengenai sejarah, geografi dan wilayah-wilayah di dunia.

Kajian tentang Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman serta kemampuan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor, yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Sedangkan menurut UU SPN No. 20 tahun 2003 (Syariful Sagala, 2010: 62) menyatakan bahwa “ pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.⁵

Hasil Belajar IPS

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dalam hal ini, perubahan yang dimaksud mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Klasifikasi belajar menurut Benyamin Bloom terbagi menjadi tiga ranah (Nana Sudjana, 2006: 22) yaitu⁶:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek. Keenam aspek tersebut, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, atau evaluasi. Pengetahuan dan pemahaman disebut kognitif tingkat rendah sedangkan aplikasi, analisis, dan evaluasi termasuk kognitif tingkat tinggi.

b. Ranah afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan nilai dan sikap. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar pada ranah afektif dapat diukur pada siswa dalam berbagai tingkah laku selama proses pembelajaran, seperti keaktifannya dalam proses pembelajaran, disiplin dan tanggungjawab, minat belajar, menghargai guru dan teman sekelas, hubungan sosial, dll. Penilaian afektif dilakukan dengan menggunakan observasi.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor terdiri dari enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga aspek tersebut yang dianggap sesuai dengan usia sekolah dasar. Hasil belajar ranah kognitif berupa hasil tes atau nilai tes IPS yang diperoleh siswa setiap akhir siklus.

Hasil belajar ranah afektif berupa sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang diukur dari lembar observasi aspek afektif siswa. Sedangkan hasil belajar ranah

⁴ Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY. Hlm.18

⁵ Syaiful Sagala. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. Hlm.62

⁶ Nana Sudjana, (2006). *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda karya. Hlm.22

psikomotor dilihat dari keterampilan bereksresi dan menghayati tokoh yang diberikan kepada siswa yang diukur dari lembar observasi aspek psikomotor siswa dalam bermain peran.

Kajian tentang Metode *Role Playing*

Peran guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat memegang peranan penting dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Metode *Role Playing* adalah suatu metode mengajar dengan menirukan suatu perbuatan atau kegiatan. dalam hal ini, metode *Role Playing* merupakan bagian dari metode simulasi.

Metode *Role Playing* merupakan salah satu metode pembelajaran dalam IPS, menurut pendapat Hamzah B. Uno (2010: 26) bermain peran (*Role Playing*) sebagai suatu teknik atau cara yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok⁷. Sedangkan menurut H. D. Sudjana (2005: 134) tujuan penggunaan *Role Playing* adalah untuk mengenalkan siswa mengenai peran-peran yang ada didalam dunia nyata. Melalui metode ini, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman yang diperankan oleh siswa yang lain⁸.

Langkah-langkah *Role Playing*

Menurut Hidayati (2002: 93) adalah sebagai berikut⁹:

- a. Pemanasan (pengantar serta pembahasan cerita dari guru)
- b. Memilih siswa yang akan berperan.
- c. Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi.
- d. Mengatur panggung.
- e. Permainan.
- f. Diskusi dan evaluasi.
- g. Permainan berikutnya.
- h. Diskusi lebih lanjut.
- i. Generalisasi.

Karakteristik Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Masa keserasian bersekolah ada dua fase, yakni masa kelas-kelas rendah sekolah dasar (umur 6/7 sampai 9/10 tahun) dan masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (umur 9/10 sampai 12/13 tahun). Beberapa sifat khas anak-anak pada masa kelas tinggi antara lain:

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkret.
2. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
3. Mulai timbul minat terhadap bidang-bidang pelajaran tertentu.
4. Sampai umur anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.
5. Anak-anak gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain bersama-sama.

Secara garis besar karakteristik siswa kelas VI SD ialah siswa mempunyai keingintahuan yang tinggi mengenai berbagai hal terutama pada hal yang kongkret dan menyangkut kehidupan sehari-hari, senang belajar terutama pada bidang yang diminatinya, membutuhkan bimbingan orang lain, baik guru pada saat ia di sekolah maupun keluarga pada saat ia berada di lingkungan rumah. Metode *Role Playing* cocok digunakan dalam pembelajaran. Karena unsur-unsur yang terdapat dalam metode *Role Playing* sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI SD.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan terhadap siswa kelas VI SD Negeri Bengkalis, Kabupaten Bengkalis.

“Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”(Suharsimi Arikunto, dkk, 2006:3)¹⁰.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Kemmis dan MC Taggart yang biasa disebut dengan desain putaran spiral. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari tahapan-tahapan yaitu :

⁷ Hamzah B. Uno. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm.26

⁸ H.D.Sudjana. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Pertisipatif*. Bandung: Falah Production. Hlm.134

⁹ Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY. Hlm.93

¹⁰ Suharsimi Arikunto, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm.3

1. perencanaan (*planning*),
2. tindakan (*action*),
3. pengamatan (*observation*),
4. dan refleksi (*reflection*).

Siklus I

Adapun tahap penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut :

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan Tindakan
- c. Pengamatan (Observasi)
- d. Refleksi

HASIL

Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan penelitian mengenai apa saja yang perlu dipersiapkan untuk tindakan penelitian. Persiapan-persiapan yang dilakukan antara lain:

- a) Mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- b) Menetapkan indikator dan tujuan pembelajaran.
- c) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- d) Mempersiapkan lembar observasi pengamatan pengelolaan pembelajaran dengan metode *Role Playing*, lembar observasi pengamatan guru dan siswa .
- e) Menyusun dan mempersiapkan soal tes untuk siswa. Tes akan diberikan pada akhir siklus.
- f) Menjelaskan kepada guru mengenai metode *Role Playing*.
- g) Penyamaan persepsi dengan observer.
- h) Mempersiapkan sarana dan fasilitas yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I.

b. Tindakan Siklus I

Pada tahap pertemuan I dan pertemuan II dilakukan beberapa kegiatan di antaranya sebagai berikut :

1. Kegiatan awal
2. Kegiatan Inti
3. Kegiatan Akhir

c. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan untuk memantau siswa dan guru dalam pembelajaran serta pengelolaan pembelajaran kesesuaiannya dengan perencanaan.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah dilakukan, menguraikan informasi, mengkaji secara mendalam kekurangan dan kelebihan tindakan yang telah dilakukan tersebut.

Siklus II

a. Perencanaan

Adapun hasil perencanaan siklus II, sebagai berikut:

- a) Peneliti bersama guru menyamakan persepsi dan diskusi untuk merumuskan tindakan yang akan dilakukan pada siklus kedua.
- b) Peneliti bersama guru sepakat akan menciptakan suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan namun terkendali.
- c) Guru menjelaskan ulang tahapan metode *Role Playing* dengan menambah waktu dalam tiap-tiap tahap dan lebih detail menjelaskan materi.
- d) Guru dan peneliti sepakat untuk lebih melakukan pendekatan dengan siswa.
- e) Peneliti membuat skenario pembelajaran serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- f) Menyusun dan mempersiapkan soal tes untuk siswa.
- g) Mempersiapkan sarana dan fasilitas yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan siklus II.
- h) Perbedaan siklus I dan siklus II adalah pada jumlah kelompok, pembuatan naskah dialog dan setting tempat bermain peran.

b. Tindakan Siklus II

Pada tahap pertemuan I dan pertemuan II dilakukan beberapa kegiatan di antaranya sebagai berikut :

1. Kegiatan awal
2. Kegiatan Inti
3. Kegiatan Akhir

c. Observasi

Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa, baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas.

d. Refeksi

Dalam kegiatan refleksi, guru dan peneliti mengevaluasi implementasi tindakan dan menganalisis dampak implementasi tindakan yang telah dilaksanakan dalam dua pertemuan tersebut.

e. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI menggunakan Metode *Role Playing*

Tingkat kemampuan belajar IPS siswa dalam penelitian ini dilihat dari keberhasilan siswa dalam mengerjakan soal tes IPS yang diadakan pada akhir masing-masing siklus. Terdapat 20 butir soal pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh siswa, baik pada siklus I, maupun siklus II. Adapun peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas VI SD Negeri 9 Bengkalis dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tahap	Rata-rata Nilai	N i l a i Tertinggi	N i l a i Tereendah	Ketuntasan	Ketidaktuntasan
Pra-tindakan	57,53	75	27	(20%)	(80%)
Siklus I	75,75		60	(60%)	(40%)
Siklus II	100	95	70	(93,33%)	(6,67%)

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal baru 20% siswa yang mencapai KKM. Berangkat dari temuan tersebut peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan metode *Role Playing*. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 40% dari 20% menjadi 60%. Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus I memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Akan tetapi, peningkatan tersebut belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan presentase siswa yang mencapai KKM belum mencapai e" 75%. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I masih dirasa kurang optimal dan belum sesuai dengan hasil yang diharapkan.

ada beberapa siswa yang belum memahami tahapan-tahapan metode *Role Playing*, siswa kurang terbuka dan mengkomunikasikan dengan guru apabila menemui kesulitan, siswa mengalami kesulitan dalam pembuatan naskah dialog karena nampaknya beberapa siswa cenderung bingung membuat dialognya, siswa malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain drama dan komunikasi antara guru dan siswa kurang komunikatif sehingga siswa masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II dengan menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak siswa berdiskusi dalam menentukan tempat penampilan drama supaya siswa merasa dihargai dan dipenuhi kemauannya supaya siswa bisa lebih komunikatif dengan guru dan peneliti.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan

sebesar 30% yakni dari 60% menjadi 90%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 70%.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II juga menunjukkan bahwa suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain drama.

Dengan demikian, pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran IPS menunjukkan bahwa siswa diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Teori yang dikemukakan Piaget (Rita Eka Izzaty, 2008: 35) yang menyatakan bahwa tahap perkembangan siswa SD pada umumnya berada pada tahap operasi kongkret, dimana siswa akan lebih memahami suatu materi pelajaran apabila aktif secara fisik melakukan kegiatan pembelajaran¹¹.

Berdasarkan hasil observasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 adalah 4 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 30%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 8 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 40%. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 10 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 50%, pada siklus II ada 12 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 60% dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 4 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5.

Berdasarkan hasil observasi aspek psikomotor siswa selama proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa yang mendapatkan nilai antara 16 sampai 20 adalah 3 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 15%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 4 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 11 sampai 15 pada siklus I adalah 15 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 75%, pada siklus II adalah 16 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 80%, dengan keterangan baik. Siswa yang mendapatkan nilai antara 6 sampai 10 hanya ada pada siklus I yaitu 2 siswa dari 20 siswa, jika dipersentase 20% dengan keterangan kurang, sedangkan pada siklus II tidak ada. Pada siklus I, maupun siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 5.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I, jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 45 yang termasuk pada kategori baik. Pada siklus II diketahui bahwa jumlah skor observasi guru yaitu sebesar 51 yang termasuk pada kategori sangat baik.

Hasil pengamatan dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS menunjukkan peningkatan dan perbaikan. Hal ini dirasa cukup memuaskan bagi guru dan peneliti, karena indikator keberhasilan sudah tercapai. Karena indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu 18 siswa telah mencapai KKM atau 100% dari jumlah keseluruhan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk melaksanakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS perlu memperhatikan :

- (1) Agar siswa tidak kesulitan dalam memilih kata pada pembuatan naskah drama,
- (2) Agar siswa lebih fokus dalam mengobservasi dan tidak ramai sendiri,
- (3) Agar waktu pembelajaran IPS lebih efisien dan efektif,
- (4) Agar siswa lebih percaya diri dan komunikatif dengan guru,

SIMPULAN

Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI di SD Negeri 9 Bengkalis Kabupaten Bengkalis. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 40% dari 20% menjadi 60%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 30% yakni dari 60% menjadi 90%.

SARAN

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian guru disarankan untuk menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS tidak hanya pada materi peran Indonesia pada era global saja, tetapi juga pada materi yang lainnya yang sesuai dengan karakteristik metode *Role Playing* sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa semakin baik.

¹¹ Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press. Hlm.35.

2. Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dapat menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan bagi siswa sehingga materi pelajaran dapat mudah dipahami.

3. Pemerintah

Kepada pihak terkait kebijakan dan perancang kurikulum, metode pembelajaran yang variatif pada pembelajaran IPS yang menekankan pada peningkatan hasil belajar IPS siswa agar terus dikembangkan sehingga dapat meningkatkan pendidikan di Indonesia.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Kepada peneliti berikutnya diharapkan dapat melaksanakan penelitian ini kesekolah dasar lainnya serta mempertimbangkan waktu yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2006). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anita Cahyani. (2011). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN II Tegalrejo Purwantoro Wonogiri melalui *Role Playing*. Skripsi. PPSD-UNY.
- Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta:LaksBang Mediatama Yogyakarta.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baharudin dan Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dimiyati dan mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djodjo Suradisastira, dkk. (1991). *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud.
- Dwi Siswoyo,dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Etin Solihatin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2010). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- H. D. Sudjana. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- H. Sujati. (2000). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Iim Wasliman dan M. Numan Soemantri (2005) *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- John W. Santrock. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. Kasihani Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdikbud.
- M. Ngalim Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- . (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik EVIlhuasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- . (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik EVIlhuasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Maslichah Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Max Helly Waney. (1989). *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Depdikbud.
- Mones Arelina Meak. (2011). *Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS pada Siswa kelas V SD RICCI II Bintaro*. Diakses dari <http://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx> pada tanggal 15 Mei 2013, jam 15:03 WIB.
- Mulyono Tjokrodikaryo dan R. Soetjipto. (1980). *Metodologi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta Timur: New Aqua Press.
- Nana sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algresindo.
- . (2006). *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2004). *Landasan Psikologi Proses pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . (2003). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto. (2010). *EVIlhuasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Roestiyah N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rusman. (2011). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Sugihartono,dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Syaiful Bahri Jumarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala . (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penulis. (2007). *Model Silabus Sekolah Dasar Kelas 5*. Jakarta: PT Grasindo. Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.