

DIDAKTIKA

Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar

Volume 1, Nomor 2, 67–72, 2018

Journal homepage: <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>



Improving Elementary School Students Social Skill through Role Playing

Rohmatul Ummah¹✉

¹SD VIP Al Huda, Indonesia

Abstract

This study aims to improve the social skills of V.C class students through role playing methods. This research is a classroom action research with research subjects of V.C class of SD Muhammadiyah Karangajen, Yogyakarta. This study focuses on improving students' social skills. Data collection techniques are obtained through observation, interviews and measurements through social skills scale. The analysis technique used is by comparing the results of social skills before and after the action. The results of this study are an increase in the scores of students' social skills. From pre-cycle activities to cyclum II experienced an increase in the number of students in the high category. Prasiklus shows 68% of students fall into the high category, then increase to 92% in cycle I and cycle II. Based on the results of cycles I and II show that the role playing method as one of the learning methods to improve students' social skills.

Keywords: *Elementary School, social skill, classroom action research*

Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas V Sekolah Dasar Ringkas dan Informatif

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VC melalui metode bermain peran. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian kelas VC SD Muhammadiyah Karangajen, Yogyakarta. Studi ini berfokus pada peningkatan keterampilan sosial siswa. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan pengukuran melalui skala keterampilan sosial. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan membandingkan hasil keterampilan sosial sebelum dan sesudah tindakan. Hasil penelitian ini adalah peningkatan skor keterampilan sosial siswa. Dari kegiatan pra-siklus ke siklus II mengalami peningkatan jumlah siswa dalam kategori tinggi. Prasiklus menunjukkan 68% siswa termasuk dalam kategori tinggi, kemudian meningkat menjadi 92% pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil siklus I dan II menunjukkan bahwa metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Kata kunci: Sekolah dasar, keterampilan sosial, penelitian tindakan kelas

✉ Corresponding Author: Rohmatul Ummah
Affiliation Address: Kebumen Jawa Tengah
E-mail: rahmaummayah@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Anak dikatakan sukses tidak hanya berpedoman pada kecerdasan akademiknya namun didukung dengan kecerdasan emosionalnya. Hal ini disampaikan dalam penelitian bahwa kecerdasan intelegensi hanya menyumbang 25% kesuksesan kinerja karir seseorang (Goleman, 2003:30). Sumbangan kesuksesan lainnya salah satunya adalah kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional dikatakan sebagai keterampilan praktis dalam hal kesadaran diri motivasi, pengaturan diri, empati dan keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang dibutuhkan seseorang berkaitan dengan penanganan emosi ketika seseorang berhubungan dengan masyarakat ataupun tim kerja. Keterampilan sosial yang perlu dikuasai siswa yaitu (1) *survival skills* berupa mendengarkan, mengikuti petunjuk, mengabaikan gangguan, mengendalikan diri, (2) *Interpersonal skills* berupa berbagi, antri, dan terlibat dalam aktivitas, (3) *problem solving skills* berupa meminta bantuan, memutuskan apa yang harus dilakukan, dan menerima konsekuensi, dan (4) *conflict resolution skills* berupa menangkal gangguan, kegagalan dan tekanan teman sebaya. Pentingnya keterampilan sosial ini sehingga anak didik perlu disiapkan untuk mampu bersosialisasi dengan baik sehingga menjadi warga masyarakat dan warga negara yang baik. Untuk itu, pendidikan sebagai salah satu wadah perjuangan pengembangan akademik sekaligus keterampilan sosial siswa perlu merencanakan prosedur yang mantap. Salah satu muatan yang tepat untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa adalah muatan ilmu pengetahuan sosial.

Dalam metode pembelajaran IPS, guru dapat membantu siswa untuk mengembangkan persepsi, keterampilan sosial, jiwa kelompok dan pengetahuan dengan menambahkan bermain drama yang merepresentasikan perbedaan waktu dan tempat (Mindes, 2006:4). Lanjut Mindes (2006: 92), penyuluh dan guru tidak dapat menanggulangi sumber stres hidup siswa namun mereka dapat menyediakan lingkungan yang membantu siswa menyiapkan perlengkapan untuk menanggulangi stres. Menyediakan ruang dan waktu untuk bermain drama adalah salah satu cara untuk menghadapi pergolakan lingkungan. Misalnya dalam sebuah studi di

California tentang bermain drama gempa bumi setelah adanya gempa Loma Prieta. Dengan adanya bermain drama ini, siswa dapat mengontrol situasi ketakutan, mengikutsertakan dalam permainan dan menanamkan keselamatan dan mekanisme (Cepat, datang padaku ke jalan keluar, ini aman!). Bermain peran adalah sumber relevan menilai perhatian dan pengetahuan anak. Campbell, Campbell & Dickinson (2006:81), keuntungan metode ini adalah mengajarkan informasi, pengembangan interpersonal, intrapersonal dan kecakapan memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran kelas V.C tanggal 25-27 Juli 2018 diperoleh hasil bahwa keterampilan sosial siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan siswa mudah ikut gaduh ketika melihat temannya gaduh, hanya siswa tertentu yang mau menjawab pertanyaan guru saat kegiatan tanya jawab, ketika siswa salah satu siswa belum selesai menjawab siswa lain sudah menyerobot untuk menjawab, tidak diam ketika diminta diam oleh guru dan sulit menangkal gangguan teman. Didukung pula dari hasil pengukuran skala keterampilan sosial yaitu masih ada 6 siswa yang masuk dalam kategori rendah dalam keterampilan sosialnya.

Dilihat dari kondisi lingkungan kelas, penataan kursi anak laki-laki dan perempuan duduk secara terpisah. Terlihat bahwa anak laki-laki seperti tidak membaur dengan anak perempuan. Ruang yang kelas memungkinkan untuk mobilitas yang efektif untuk anak. Kemudian, dalam hasil angket tertutup yang diberikan pada siswa diperoleh bahwa siswa menyukai kegiatan pembelajaran yang interaktif. Hasil angket menunjukkan 17 dari 25 siswa menyukai belajar dengan menonton video dan menggunakan musik. Tipe belajar siswa diperoleh 11 siswa tipe visual, 17 siswa tipe audio dan 14 siswa tipe kinestetik. Hasil lain juga diperoleh bahwa 15 anak di kelas V.C belum pernah melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran, di mana metode ini dapat menggabungkan tipe belajar visual, audio dan kinestetik.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) dengan

mengambil konsep skema spiral Stephen Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dikembangkan melalui tahapan Siklus I dan Siklus II masing-masing berisi (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Teknik analisis yang digunakan yaitu statistik deskriptif dengan membandingkan hasil keterampilan sosial sebelum dan sesudah tindakan penelitian. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 25 siswa dari kelas V.C di SD Muhammadiyah Karangrajan, Yogyakarta. Data diperoleh dari penghitungan skala keterampilan sosial siswa. Penelitian dilakukan pada tanggal 4-11 Oktober 2018. Hipotesis diterima jika nilai ketuntasan keterampilan sosial seluruh siswa >75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Siklus 1

Tindakan siklus 1 dilaksanakan pada Kamis, 4 Oktober 2018 dan Selasa, 9 Oktober 2018. Tahap-tahap yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilaksanakan untuk merancang kegiatan pembelajaran pada siklus 1 selama 2 kali pertemuan. Kegiatan perencanaan Siklus I adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pada materi yang dibahas yaitu Tema 3, SubTema 1, Pembelajaran 3 dan 4.
- 2) Mempersiapkan Lembar Penilaian Keterampilan Sosial
Keterampilan sosial adalah variabel yang diukur dalam penelitian tindakan kelas ini.
- 3) Penyusunan Keperluan Bermain Peran
Dalam menggunakan metode bermain peran, ada beberapa hal yang harus disiapkan oleh peneliti, antara lain: naskah, pemeran, properti, musik, dan panggung.

a) Pertemuan 1

Hal yang disiapkan dalam siklus 1 adalah naskah Danu, Si Raja Lele, Properti yang digunakan pada siklus I berupa alat pancing, gambar iklan toko, gambar kantor pos, tulisan Prancis, gambar lele dan piring. Musik yang digunakan yaitu instrumen gending Jawa, instrumen suara alam, Du Di Dam,

Dering Telepon, Tukang Pos, dan Meraih Bintang. Panggung untuk siklus 1 berupa suasana desa, latar warung makan Danu, latar Prancis, dan latar kantor pos.

b) Pertemuan 2

Hal-hal yang disiapkan dalam pertemuan 2 adalah naskah berjudul Profesor Bio dan Profesor Abio. Properti yang digunakan adalah mikrofon, jas, Media Pop Up Ketinggian Tanah, gambar pesawat hujan, sarung dan gambar kapal penangkap ikan. Musik yang digunakan adalah instrumen *opening* berita, instrumen suasana alam, instrumen gemericik air, instrumen percobaan, lagu senam Fa Mi Re. Panggung siklus 2 berupa suasana studio berita, suasana hutan, suasana sawah dan suasana pantai.

4) Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung.

Fasilitas dan Sarana pendukung yang disiapkan adalah *speaker*, Laptop, meja dan kursi kelas.

Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini, peneliti melakukan praktik pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Kegiatan siklus I berupa kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan inti berupa (a) menyiapkan skenario, (b) pengelompokan siswa, (c) penjelasan kompetensi yang ingin dicapai, (d) memainkan skenario, (e) diskusi kelompok, (f) menyampaikan hasil diskusi, dan kesimpulan.

Hasil Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, siswa terlebih dahulu diukur hasil penilaian keterampilan sosial siswa. Berikut hasil pengukuran keterampilan sosial pada prasiklus.

Tabel 1. Hasil Pengukuran Keterampilan pada Prasiklus

Rentang Skor 4	Klasifikasi	Jumlah Siswa	Persentase
45,25 < x ≤ 55	Sangat Tinggi	2	8%
35,5 < x ≤ 45,25	Tinggi	17	68%
25,75 < x ≤ 35,5	Rendah	6	24%
x ≤ 25,75	Sangat Rendah	0	0%

Berdasarkan tabel 1 tersebut, dilihat bahwa kategori keterampilan sosial siswa beragam. Kategori sangat tinggi diperoleh 2 siswa, kategori tinggi 17 siswa, kategori rendah ada 6 siswa dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah. Kemudian, diperoleh nilai rata-rata, nilai tertinggi, skor total dan nilai keterampilan sosial 25 siswa terendah adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Skor Total dan Skor Rata-rata Prasiklus Keterampilan Sosial

Keterangan	Nilai
Skor Total	966
Skor Maksimal	46
Skor Minimal	26
Skor Rata-rata	38,64

Berdasarkan tabel 2 tersebut, diperoleh skor total 966, skor maksimal 46, skor minimal 26, dan skor rata-rata 38,64. Kemudian hasil penilaian keterampilan sosial siswa kelas V.C pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Pengukuran Keterampilan Sosial pada Siklus I

Rentang Skor	Klasifikasi	Jumlah Siswa	Persentase
$45,25 < x \leq 55$	Sangat Tinggi	2	8 %
$35,5 < x \leq 45,25$	Tinggi	23	92 %
$25,75 < x \leq 35,5$	Rendah	0	0 %
$x \leq 25,75$	Sangat Rendah	0	0 %

Dari tabel 3 tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang masuk dalam klasifikasi sangat tinggi ada 2 siswa, kategori tinggi ada 23 siswa, dan tidak ada siswa yang masuk kategori rendah dan sangat rendah. Kemudian diperoleh nilai rata-rata, nilai tertinggi, skor total dan nilai keterampilan sosial 25 siswa terendah pada siklus I yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Skor Total dan Skor Rata-rata Keterampilan Sosial Siklus I

Keterangan	Nilai
Skor Total	1025
Skor Maksimal	47
Skor Minimal	38
Skor Rata-rata	41

Berdasarkan tabel 4 tersebut, diperoleh skor total 1025, skor maksimal 47, skor minimal 38, dan skor rata-rata 41.

Refleksi

Setelah melakukan siklus I berkaitan dengan waktu latihan, panggung dan media.

Pelaksanaan Siklus II

Tindakan siklus 1 dilaksanakan pada Kamis, 11 Oktober 2018. Tahap- tahap yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

Perencanaan

Kegiatan perencanaan Siklus I adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Materi yang dibahas yaitu Tema 3, ST 2, Pembelajaran 3. Materi Pembelajaran 4 tidak dibahas karena sudah diwakili oleh pembelajaran 3, yaitu tentang kegiatan distribusi, konsumsi, dan produksi.
- 2) Mempersiapkan Lembar Penilaian Keterampilan Sosial
Keterampilan sosial adalah variabel yang diukur dalam penelitian tindakan kelas ini pada kelas V.C dengan jumlah 25 siswa.
- 3) Penyusunan Keperluan Bermain Peran
Dalam menggunakan metode bermain peran, ada beberapa hal yang harus disiapkan oleh peneliti, antara lain: naskah, pemeran, properti, musik, dan panggung. Naskah yang disiapkan dengan judul "Meriahnya Bazar". Properti yang digunakan pada siklus II adalah dagangan makanan, buku, baju, dan uang. Panggung untuk siklus II disiapkan stand bazar penjual makanan, penjual baju, operator informasi, dan stand distributor buku. Adapun musik yang digunakan adalah lagu libur tlah tiba, lagu makan apa, lagu tasya yaitu kemarin paman datang dan lagu sayonara.
- 4) Mempersiapkan Fasilitas dan Sarana Pendukung.
Fasilitas dan Sarana pendukung yang disiapkan adalah *speaker*, Laptop, meja dan kursi kelas.

Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini, peneliti melakukan praktik pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial

siswa. Kegiatan siklus I berupa kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan inti berupa (a) menyiapkan skenario, (b) pengelompokan siswa, (c) penjelasan kompetensi yang ingin dicapai, (d) memainkan skenario, (e) diskusi kelompok, (f) menyampaikan hasil diskusi, dan kesimpulan.

Hasil Tindakan

Sebelum melakukan tindakan, siswa terlebih dahulu diukur hasil penilaian keterampilan sosial siswa. Berikut hasil pengukuran keterampilan sosial pada prasiklus.

Tabel 5. Hasil Pengukuran Keterampilan pada Siklus II

Rentang Skor 4	Klasifikasi	Jumlah Siswa	Persentase
$45,25 < x \leq 55$	Sangat Tinggi	2	8 %
$35,5 < x \leq 45,25$	Tinggi	23	92 %
$25,75 < x \leq 35,5$	Rendah	0	0 %
$x \leq 25,75$	Sangat Rendah	0	0 %

Berdasarkan tabel 5 tersebut, dilihat bahwa kategori keterampilan sosial siswa beragam. Kategori sangat tinggi diperoleh 2 siswa, kategori tinggi 23 siswa, dan tidak ada siswa yang masuk kategori rendah dan sangat rendah. Kemudian, diperoleh nilai rata-rata, nilai tertinggi, skor total dan nilai keterampilan sosial 25 siswa terendah adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Nilai Maksimal, Nilai Minimal, Skor Total dan Skor Rata-rata Keterampilan Sosial Siklus II

Keterangan	Skor
Skor Total	1042
Skor Maksimal	47
Skor Minimal	39
Skor Rata-rata	41,68

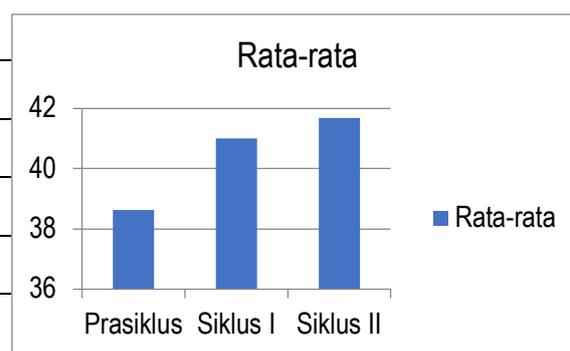
Berdasarkan tabel 6 tersebut, diperoleh skor total 1042, skor maksimal 47, skor minimal 39, dan skor rata-rata 41,68.

Refleksi

Tidak ada refleksi, penelitian dihentikan karena sudah menyelesaikan permasalahan ditunjukkan dengan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II terjadi kenaikan. Perbandingan hasil tindakan antar siklus diperoleh dari nilai rata-

rata dan persentase keterampilan sosial per siklus.

Perbandingan keterampilan sosial prasiklus sampai siklus II mengalami kenaikan. Skor rata-rata pada prasiklus yaitu 38,64, dan mengalami kenaikan pada siklus I yaitu 41 dan siklus II yaitu 41,68. Kemudian, persentase kategori skor tinggi keterampilan sosial prasiklus menunjukkan skor 68 %, dan mengalami kenaikan pada siklus I dan siklus II yaitu 92%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang mempunyai kategori tinggi keterampilan sosial pada siklus I dan siklus lebih dari 75%, yaitu 92%. Adapun tabel kenaikan dapat ditunjukkan sebagai berikut.



Gambar 1. Rata-rata Kenaikan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial mengalami kenaikan. Secara kontinuitas, keterampilan sosial siswa kelas V. C mengalami kenaikan dengan menggunakan metode bermain peran. Selanjutnya, juga ditunjukkan bahwa kategori tinggi keterampilan sosial pada siklus I dan siklus > 75%, ada 92% sehingga penelitian dikatakan berhasil.

Perubahan masyarakat dunia menjadi masyarakat yang penuh tantangan dan persaingan membutuhkan keterampilan hidup agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kecerdasan intelektual tidak lagi dikedepankan untuk meraih kesuksesan masa depan, tetapi kecerdasan lain yang dinamakan kecerdasan emosional. Keterampilan sosial merupakan bagian dari kecerdasan emosional dimana seseorang menangani dirinya ketika bertingkah laku dengan orang lain. Melalui skenario pembelajaran yang dikemas dengan interaktif, siswa dapat meningkatkan keterampilan sosialnya. Misalnya menggunakan metode bermain peran. Melalui metode ini, siswa lebih dapat mengikuti arahan skenario pembelajaran, dapat mengontrol berbicara karena hanya berbicara sesuai teks

skenario, mau terlibat dalam aktivitas yang dilakukan, menerima konsekuensi ketika tidak melakukan aktivitas yang diperintahkan seperti mau membuang sampah ketika berisik. Hal ini sebagaimana pendapat Knoff (Mindes, 2012: 27), bahwa keterampilan sosial dapat dilihat dari keterampilan mempertahankan diri dan penyelesaian masalah.

Melalui pembelajaran yang terstruktur yaitu bermain peran, siswa dapat lebih fokus pada pembelajaran. Hal ini terlihat dalam antusias siswa menjadi lakon dalam drama. Siswa dibagi tugas perannya 2 hari sebelum pembelajaran dan mereka berlatih untuk menghafalkan teks dan memperagakan lakonnya. Sebagaimana pendapat Schunk (2012:494) bahwa metode belajar sebagai teknik yang spesifik untuk tujuan pembelajaran. Metode bermain peran sebagai metode yang sudah teruji keruntutannya dan layak untuk dijadikan prosedur mengajar di kelas. Lebih lagi, siswa merasa sedang bermain sambil belajar. Siswa menikmati ketika memerankan lakon dan menjadi penonton. Siswa diatur sedemikian rupa sehingga dapat mengkhayalkan situasi- situasi menantang yang dapat meningkatkan pengetahuan tentang materi interaksi sosial sekaligus belajar hidup bersosialisasi dengan orang lain. Sebagaimana pendapat John Dewey (Campbell, Campbell & Dickinson, 2006: 92) dan Schunk (2012: 66), bahwa permainan dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran yang positif, keaktifan dan emosi siswa. Hal ini karena siswa dilibatkan secara fisik, pikiran dan emosi untuk mengekspresikan apa yang diperagakan dan apa yang dilihatnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian teori dan pembahasan serta mengacu pada perumusan masalah tentang peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Keterampilan sosial siswa kelas V dapat ditingkatkan dengan metode bermain peran.
- 2) Besarnya kenaikan keterampilan sosial dapat dilihat dari skor rata-rata pada prasiklus yaitu 38,64, dan mengalami kenaikan pada siklus I yaitu 41 dan siklus II yaitu 41,68. Kemudian, persentase kategori skor tinggi keterampilan sosial prasiklus menunjukkan skor 68 %, dan mengalami kenaikan pada siklus I dan siklus II yaitu 92%.

Aktivitas bermain peran tidak akan berjalan maksimal jika guru tidak berperan aktif dalam pembelajaran. Pelaksanaan metode bermain peran dapat sesuai kreativitas guru namun jika memungkinkan siswa dapat membuat teks skenario sesuai kelompoknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Campbel, L., Campbell, B., & Dickinson, D. (2006). *Metode praktis pembelajaran berbasis multi intelegensi*. Depok: Intuisi Press.
- Golemen, D. (2003). *Kecerdasan emosi untuk mencapai puncak prestasi*. Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Mindes, G. (2006). *Teaching young children social studes*. London: Praeger.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories : an educational perspective*. USA: Pearson