

## **PENDEKATAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS**

**Tioruli Sitingjak**

SD Negeri 057764 Sukaramai, kab. Langkat

**Abstract:** The purpose of this study is to apply appropriate learning methods to enable students in teaching and learning activities, namely by using the role play method. The subjects of the study were the students of class I SD Negeri 057764 Sukaramai as many as 17 students consisting of 5 men and 12 women. From the analysis of research data proves that the application of role playing method in class I SD Negeri 057764 Sukaramai proven to improve the learning process. The application of role playing method proved able to increase student activity showed acquisition in initial study preliminary study only 5 students (29.41%), rose to 9 students (52.94%) in first cycle, and 17 students (100%) in second cycle . Implementation of role-playing method also proved able to improve student's learning result and mastery. This is evidenced by the level of learning mastery of 17.65% in the initial study, 47.06% in the first cycle, and 88.24% in the second cycle. The conclusion is the application of role-playing methods related to social science learning materials telling affection among family members able to improve the learning process, motivation and learning outcomes of students of class I SD Negeri 057764 Sukaramai District Sei Lapan Langkat Regency Semester 2 Year Lesson 2016/2017.

**Keywords:** role playing,

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah menerapkan metode pembelajaran yang tepat untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 057764 Sukaramai sebanyak 17 siswa terdiri dari 5 laki-laki dan 12 perempuan. Dari analisis data hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran di kelas I SD Negeri 057764 Sukaramai terbukti dapat meningkatkan proses pembelajaran. Penerapan metode bermain peran terbukti mampu meningkatkan aktivitas siswa menunjukkan perolehan pada studi awal studi awal hanya 5 siswa (29,41%), naik menjadi 9 siswa (52,94%) pada siklus pertama, dan 17 siswa (100%) pada siklus kedua. Penerapan metode bermain peran juga terbukti mampu meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 17,65% pada studi awal, 47,06% pada siklus pertama, dan 88,24% pada siklus kedua. Kesimpulannya adalah penerapan metode bermain peran terkait dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi menceritakan kasih sayang antar anggota keluarga mampu meningkatkan proses pembelajaran, motivasi dan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 057764 Sukaramai Kecamatan Sei Lapan Kabupaten Langkat Semester 2 Tahun Pelajaran 2016/2017.

**Kata kunci:** bermain peran,

Pembelajaran IPS khususnya materi menceritakan kasih sayang antar anggota keluarga dapat menjadi mata pelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, perlu kiranya guru menjelaskan materi pembelajaran dalam rangka penanaman konsep disertai dengan penggunaan metode. Bagi guru sendiri, penggunaan metode yang tepat akan dipahami peserta didik dalam mempermudah penyajian konsep baru dan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Dengan demikian, diharapkan peserta didik akan lebih baik memahami materi pelajaran yang akan disajikan guru.

Pada dilakukan tes formatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi menceritakan pengalaman dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga, hasil ujian menunjukkan rendah tingkat penguasaan materi yang diajarkan. Dari 17 siswa, hanya 3 orang siswa (17,65%) yang dapat mencapai penguasaan materi 80% ke atas atau mendapat nilai 70, sementara 14 orang siswa (82,35%) tingkat penguasaan materinya di bawah 80%, dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar secara klasikal 56,47.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar anak didik tentang materi menceritakan pengalaman dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga, guru dapat menggunakan metode bermain peran. Dengan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak tentunya dengan menggunakan strategi, materi dan media yang menarik sehingga mudah diikuti oleh anak, karena dengan bermain peran anak akan memiliki kesempatan menjadi pribadi yang lain dari dirinya, maupun tokoh yang diinginkan.

Dengan demikian pemilihan metode dan pendekatan yang tepat maupun pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi suatu keharusan yang perlu dilakukan oleh guru. Salah satu desain pembelajaran yang inovatif untuk menggairahkan peran aktif siswa dalam pembelajaran IPS terutama materi menceritakan kasih sayang antar anggota keluarga adalah dengan mengemas metode pembelajaran yaitu metode bermain peran.

Menurut Gunarti (2008) bermain peran dapat digunakan untuk mengajarkan masalah tanggung jawab warga negara, kehidupan sosial atau konseling dalam kelompok kecil. Metode ini memberikan kesempatan pada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia dan hak serta kewajiban manusia pada umumnya. Dengan bermain peran anak dapat bereksplorasi perasaan mereka, menghayati persepsi dan tingkah laku orang lain dan belajar terlibat dalam pembuat keputusan. Metode ini mengajarkan bagaimana membuat keputusan bersama dan juga mengajarkan anak untuk belajar melalui dramatisasi.

Bermain peran mulai tampak sejalan dengan tumbuhnya kemampuan anak untuk berpikir simbiolik. Dalam bermain peran bersama teman-teman sebaya akan menjadi tonggak penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan bermain peran diharapkan sifat egosentrisme anak akan semakin berkurang, dan anak secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang dapat bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain peran ditandai dengan adanya interaksi dengan orang di sekeliling anak, sehingga akhirnya anak mampu

terlibat kerjasama dalam bermain. Seorang guru yang baik harus dapat menciptakan iklim belajar dan mengajar yang sehat dan menyenangkan di kelasnya sehingga bisa memberikan dorongan kepada para anak didik agar mempunyai motivasi yang tinggi dan memberikan dorongan yang positif, karenanya guru harus mengetahui metode pembelajaran yang tepat dalam perencanaan mengajarnya, supaya anak dapat memahami apa yang diberikan oleh gurunya secara seksama.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Negeri 057764 Sukaramai. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Januari 2017 sampai dengan bulan Maret 2017 dengan alokasi waktu kurang lebih 12 minggu.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 057764 Sukaramai Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa terdiri dari siswa laki-laki 5 siswa dan perempuan 12 siswa.

Analisis data adalah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data dilaksanakan secara kualitatif dan kuantitatif pada setiap akhir siklus pembelajaran berupa data hasil belajar siswa.

Kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan melalui upaya perbaikan pembelajaran sebagai berikut:

1. Siswa dinyatakan tuntas belajarnya apabila menguasai 80% materi pembelajaran dengan

mendapat nilai 70.

2. Pembelajaran dinyatakan berhasil apabila peningkatan aktivitas siswa mencapai angka 85% dari jumlah seluruh siswa.
3. Ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran dinyatakan berhasil jika 85% jumlah siswa tuntas belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kondisi Awal**

Pembelajaran IPS khususnya materi kasih sayang antar anggota keluarga dapat menjadi mata pelajaran menyenangkan dan tidak membosankan sehingga perlu kiranya guru menjelaskan materi pembelajaran dalam rangka penanaman konsep disertai dengan penggunaan metode. Bagi guru sendiri penggunaan metode yang tepat akan dipahami peserta didik dalam mempermudah penyajian konsep baru dan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. Dengan demikian, diharapkan peserta didik akan lebih baik memahami materi pelajaran yang akan disajikan guru.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran pokok yang diberikan di semua jenjang sekolah karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita jumpai kegiatan-kegiatan yang menggunakan kesosialan. Namun para peserta didik saat-saat ini hampir tidak peduli terhadap kemasyarakatan di lingkungan. Sifat keindividuannya seakan-akan sudah melekat. Tidak mengherankan apabila setiap guru mengadakan evaluasi maupun pelaksanaan ujian dan dalam perbuatan sehari-hari di sekolah.

Kondisi tersebut juga terjadi pada siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 057764 Sukaramai Tahun Pelajaran 2016/2017 masih rendah rasa kesosialannya. Dalam hal ini siswa perlu dihadapkan dengan kenyataan yang nyata (konkret). Untuk kelas rendah saat ini dituntut untuk mempelajari pelajaran IPS secara maksimal, sehingga materi yang disajikan betul-betul dapat dipahami siswa.

**Tabel 1. Kondisi Awal Pembelajaran**

Uraian	Nilai
Nilai Rata-Rata	56,47
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	40
Ketuntasan Klasikal	29,41%

### Siklus I

#### Perencanaan

Berdasarkan rumusan hipotesis yang telah dibuat, peneliti menyiapkan dan menetapkan Rencana Pelaksanaan Perbaikan Pembelajaran beserta skenario tindakan. Skenario tindakan mencakup langkah-langkah yang akan dilakukan oleh guru dan siswa dalam kegiatan tindakan atau proses perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Terkait dengan rencana perbaikan pembelajaran, peneliti perlu menyiapkan berbagai bahan yang diperlukan sesuai dengan hipotesis yang dipilih seperti: lembar kerja, alat bantu pembelajaran, lembar tes formatif dan lembar observasi.

Langkah selanjutnya adalah bersama-sama dengan teman sejawat (observer) menyepakati fokus observasi dan kriteria yang akan digunakan. Sebelumnya pelaksanaan kegiatan proses perbaikan pembelajaran berlangsung, peneliti dan observer

melaksanakan simulasi RPP dan alat peraga (gambar-gambar) yang digunakan untuk menghindari terjadinya kegagalan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

#### Pelaksanaan

Peneliti mengulang penjelasan sebagaimana pertemuan biasanya. Setelah penjelasan dirasakan cukup, kemudian peneliti membentuk kelompok menjadi empat dan masing-masing anggota kelompok terdiri dari 4-5 siswa untuk bermain peran. Selanjutnya peneliti memberikan naskah bermain peran yang sudah dipersiapkan sebelumnya kepada tiap kelompok untuk mencoba memerankan peran yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Tiap kelompok maju ke depan kelas, lalu dengan bantuan naskah siswa memerankan tokoh yang dipilihnya. Ada yang menjadi ayah, ibu dan anak-anaknya. Peneliti mengawasi siswa selama bermain peran. Peneliti membimbing siswa bagi yang membutuhkan bimbingan, sambil melakukan penilaian pengamatan atau tes perbuatan. Setelah kegiatan tersebut selesai dilaksanakan, peneliti memberikan pujian atas hasil kerja para siswa. “Kalian memang anak yang rajin dan pintar. Kalian dapat menyelesaikan tugas kalian tepat waktu. Ibu bangga pada kalian”. Karena waktu yang kurang, maka tidak semua kelompok bisa memerankan tokoh anggota keluarga. Selanjutnya peneliti membagikan lembar kerja untuk dikerjakan sebagai latihan. Setelah lembar kerja selesai dikerjakan, selanjutnya secara bersama-sama mengevaluasi dengan bimbingan guru menyusun kesimpulan. Pada kegiatan akhir, peneliti

membacakan kembali hasil kesimpulan dari kegiatan belajar yang dilaksanakan. Siswa mencatat di buku masing-masing. Kemudian siswa menerima lembar soal tes formatif supaya dikerjakan secara individu.

Setelah selesai mengerjakan tes formatif, peneliti menyuruh siswa untuk mengumpulkan lembar soal dan lembar jawab untuk dinilai. Di akhir kegiatan peneliti memberikan saran dan tidak lanjut untuk pembelajaran berikutnya.

### Observasi

Observer melaksanakan observasi terhadap peneliti yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil observasi menunjukkan bahwa belum semua siswa melaksanakan pembelajaran dengan baik, sehingga tingkat ketuntasan belajar belum tercapai. Hal tersebut dikarenakan belum semua siswa dapat memahami peran yang dimainkannya.

Dari data pada tabel di atas dapat diperoleh keterangan bahwa siswa tuntas sebanyak 9 siswa atau 52,94, siswa belum tuntas sebanyak 8 siswa atau 47,06% dan ketuntasan klasikal sebesar 72,55%. Melihat hasil di atas maka peneliti bersama-sama dengan observer sepakat untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan harapan pada siklus II peningkatan aktivitas belajar siswa dapat mencapai perolehan di atas 85% sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Setelah peneliti dengan observer mendiskusikan hasil observasi yang dikaitkan dengan hasil tes formatif, kelemahan siklus pertama adalah kurangnya aktivitas siswa

dalam memerankan tokoh maka pada siklus kedua perlu dilanjutkan kembali bermain peran, karena ada kelompok yang belum melakukan peragaan bermain peran untuk diamati oleh kelompok lain. Diharapkan dengan kegiatan penampilan peran dapat menimbulkan rangsangan untuk lebih bisa memahami dan memerankan tokoh yang diperankan dengan lebih baik.

**Tabel 2. Kondisi Pembelajaran Siklus I**

Uraian	Nilai
Nilai Rata-Rata	65,88
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	50
Ketuntasan Klasikal	72,55%

### Refleksi

Setelah peneliti dengan observer mendiskusikan hasil observasi dan wawancara yang dikaitkan dengan hasil tes formatif kelemahan siklus pertama adalah :

- 1) Pada saat pembentukan kelompok, belum memperhatikan faktor-faktor kedekatan antar anggota dalam kelompoknya, misalnya kedekatan pertemanan dan kedekatan lokasi tempat tinggal yang dapat memudahkan komunikasi antar anggota kelompok.
- 2) Pemahaman terhadap materi pembelajaran masih kurang, sehingga pada saat pelaksanaan kegiatan bermain peran masih banyak siswa yang kurang menghayati peran yang dimainkan.
- 3) Penyusunan naskah masih belum menjurus pada pemahaman konsep pembelajaran sehingga hasil yang diharapkan belum

tercapai secara maksimal.

- 4) Kurangnya waktu pelaksanaan kegiatan bermain peran

## Siklus II

### Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus kedua, Rencana Perbaikan Pembelajaran direvisi kembali. Peneliti menyiapkan berbagai bahan yang diperlukan, meliputi: lembar kerja siswa, lembar tes formatif dan lembar observasi. Untuk mengaktifkan semuanya, siswa diharapkan untuk membuat sebuah karangan tentang peran dirinya sendiri di dalam keluarga. Setelah semua komponen diperlukan lengkap, peneliti bersama teman sejawat mensimulasikan langkah-langkah perbaikan pembelajaran untuk dua pertemuan yang akan dilaksanakan.

### Pelaksanaan

Peneliti memberikan penjelasan secara ringkas tentang gambar yang disajikan, diantaranya anak sebagai pelajar harus rajin belajar, dan juga harus rajin membantu pekerjaan rumah misalnya membersihkan tempat tidur, meja makan dan lain sebagainya. Setelah dirasa cukup memberikan penjelasan, peneliti kemudian membagi lembar kerja kepada siswa dan memberi petunjuk cara mengisi lembar kerja, dan meminta para siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Selama siswa mengerjakan tugas, peneliti tetap membimbing bilamana ada siswa yang ingin bertanya, selain itu peneliti mengobservasi aktivitas belajar siswa selama pembelajaran sehingga proses

pelaksanaan tugas dapat berjalan dengan baik.

Kegiatan selanjutnya peneliti memerintahkan siswa secara berkelompok untuk bermain peran. Selanjutnya peneliti memberikan naskah peran yang sudah dipersiapkan sebelumnya kepada tiap kelompok untuk mencoba memerankan peran yang sudah disiapkan oleh peneliti. Siswa dalam kelompok lain memperhatikan dan mencatat hal-hal penting seputar materi pembelajaran. Setelah kelompok siswa tersebut selesai melaksanakan kegiatan bermain peran, guru menutup kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan akhir, peneliti membacakan kembali hasil kesimpulan dari kegiatan belajar yang dilaksanakan. Siswa mencatat di buku masing-masing. Kemudian siswa menerima lembar soal tes formatif supaya dikerjakan secara individu

Pada kegiatan akhir siklus, peneliti membacakan kembali kesimpulan materi pembelajaran. Peneliti membagi lembar evaluasi untuk dikerjakan siswa secara individual. Setelah selesai mengerjakan tes formatif, peneliti menyuruh siswa untuk mengumpulkan lembar evaluasi dan lembar jawab siswa untuk dinilai. Peneliti menganalisis hasil evaluasi siswa. Di akhir kegiatan peneliti memberi saran dan tindak lanjut berupa tugas pekerjaan rumah.

## Observasi

**Tabel 3. Kondisi Pembelajaran Siklus II**

Uraian	Nilai
Nilai Rata-Rata	75,88
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Ketuntasan Klasikal	100%

Dari data pada tabel 3 dapat diperoleh keterangan bahwa siswa tuntas sebanyak 17 siswa atau 100% dan semua siswa tuntas dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Melihat hasil di atas maka peneliti bersama-sama dengan observer menyimpulkan bahwa minat belajar mencapai angka 100%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar telah mencapai kriteria keberhasilan sebesar 85% sehingga proses perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil dan tuntas pada pelaksanaan siklus II.

### Refleksi

Dari hasil analisis data diketahui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi menceritakan kasih sayang antar anggota keluarga pada siklus kedua, setelah pelaksanaan perbaikan pembelajaran pertemuan pertama dan kedua siklus kedua, dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran dinyatakan berhasil. Dari hasil yang dicapai pada proses perbaikan pembelajaran siklus kedua ini, semuanya telah memenuhi kriteria ketuntasan sehingga proses pelaksanaan perbaikan pembelajaran dinyatakan tuntas pada siklus kedua dan kepada satu orang siswa yang belum tuntas akan diadakan perbaikan dengan melaksanakan kegiatan remedial

Dari perolehan angka-angka kriteria keberhasilan proses perbaikan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan perbaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi menceritakan kasih sayang antar anggota keluarga dinyatakan selesai dan berhasil pada siklus kedua karena semua batasan kriteria keberhasilan telah terpenuhi sehingga

proses pembelajaran dapat dilanjutkan pada materi selanjutnya.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil temuan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) di kelas I SD Negeri 057764 Sukaramai terbukti dapat meningkatkan proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa menjadi senang dan lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Siswa sangat antusias apalagi ketika mereka tahu bahwa pembelajaran akan di bawakan dengan cara bermain peran (drama), untuk pembelajaran IPS itu sendiri bagi anak adalah mata pelajaran yang paling sulit untuk dihadapi, karena alasan itulah peneliti mengambil keberanian untuk mengubah pemikiran anak yang menganggap bahwa IPS itu sulit menjadi pelajaran yang menyenangkan buat siswa-siswa. Dengan metode bermain peran ini anak memerankan tokoh-tokoh sesuai dengan keinginannya dan menjadi kebanggaan bagi siswa sendiri selain itu dengan metode bermain peran ini anak yang tidak pernah mau ketika maju ke depan kelas menjadi berani untuk tampil ke depan kelas, dan kemampuan bekerjasama antar siswa pun ikut meningkat.
2. Penerapan metode bermain peran terkait dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi menceritakan pengalaman dalam melaksanakan peran dalam

- anggota keluarga mampu meningkatkan aktivitas siswa menunjukkan perolehan pada studi awal studi awal hanya 5 siswa atau 29,41%, naik menjadi 9 siswa atau 52,94% pada siklus pertama, dan 100% atau 17 siswa pada siklus kedua.
3. Penerapan metode bermain peran terkait dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi menceritakan pengalaman dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga mampu meningkatkan hasil dan ketuntasan

belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan hasil belajar siswa dari rata-rata pada studi awal 56,47 naik menjadi 65,88 pada siklus pertama, dan 75,88 pada siklus kedua, dengan tingkat ketuntasan belajar sebanyak 3 siswa (17,65%) pada studi awal, 47,06% atau 8 siswa pada siklus pertama, 15 siswa atau 88,24% pada siklus kedua dari 17 siswa yang mengikuti pelaksanaan perbaikan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTKA

- Angkoro, R. & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo
- Hamalik, O. 2001. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ischak. 2004. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Makmun, A.S. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya Remaja.
- Mulyasa. 2003. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sardiman, A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Solihatin, E. & Raharjo. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trianto. 2009. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidik dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana
- Widja, I.G. 2005. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wina, S. 2003. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Wiyarsana. 2003. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara..

**Jurnal Global Edukasi**

Vol. I, No. 4, Feb 2018, hlm. 555 – 564

Available online at <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE>

ISSN 2597-873X (cetak)

ISSN 2614-5588 (online)