

Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli Di Kelas III SDN Simdo

Maksdonal Djaila, Jamaludin, dan Hasdin Hanis

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Masalah utama dan mendasar pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas III SD Negeri Simdo khususnya pada materi kegiatan jual beli. Rendahnya hasil belajar disebabkan karena sebagian besar siswa terlihat pasif, beberapa siswa cenderung lebih bersifat acuh atau bermain, berbicara dengan siswa lain dalam mengikuti mata pelajaran IPS yang terkesan berisi materi yang cukup banyak. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada pokok bahasan kegiatan jual beli di kelas III SD Negeri Simdo. Metode pembelajaran IPS yang umumnya digunakan oleh guru kelas selama ini adalah metode konvensional yang mengandalkan ceramah dan alat bantu utamanya adalah papan tulis Sehingga metode konvensional yang digunakan pada saat mengajar cenderung pada keaktifan guru, sedangkan siswa cenderung tidak aktif. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang rancangan penelitiannya mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilakukan dalam dua siklus. Informan penelitian sebanyak empat orang dengan kualifikasi semua siswa yang berkemampuan rendah. Jenis data yang diperoleh adalah aktivitas guru dan siswa di kelas dan hasil belajar siswa. Data aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran diperoleh dengan lembar observasi dan data hasil belajar diperoleh dengan tes individu. Data-data tersebut dianalisis dengan teknik prosentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan yang cukup berarti dari siklus I ke siklus II dan untuk analisis tes akhir tindakan dari siklus I ke siklus II terjadi juga peningkatan belajar klasikal sebesar 38% yaitu dari 54% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di kelas III SD Negeri Simdo khususnya pada materi kegiatan jual beli.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Bermain Peran, Pelajaran IPS

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar. Keberadaan siswa dengan status dan kondisi sosial yang berbeda-beda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda pula dalam perjalanan hidupnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangatlah penting

karena materi-materi yang didapatkan siswa di sekolah dapat dikembangkan dan diintegrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa berada di lingkungan masyarakat, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang. Selain itu Ilmu Pengetahuan Sosial juga merupakan bidang ilmu yang terintegrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.

Berdasarkan kondisi yang diamati selama ini pada kelas III SD Negeri Simdo sebagian besar siswa terlihat pasif, beberapa siswa cenderung lebih bersifat acuh atau bermain, berbicara dengan siswa lain dalam mengikuti mata pelajaran IPS yang terkesan berisi materi yang cukup banyak. Metode pembelajaran IPS yang umumnya digunakan oleh guru kelas selama ini adalah metode konvensional yang mengandalkan ceramah dan alat bantu utamanya adalah papan tulis. Sehingga metode konvensional yang digunakan pada saat mengajar cenderung pada keaktifan guru, sedangkan siswa cenderung tidak aktif sehingga mengakibatkan hasil belajar Siswa rendah. Oleh karena itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang mengupayakan agar Siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan bantuan atau bimbingan dari guru sehingga dapat mendorong Siswa meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah di atas yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Pembelajaran dengan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi Siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian Siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh

yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (Hasan, 1996: 266).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli di Kelas III SD Negeri Simdo”.

Penggunaan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain.

Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (*Depdikbud, 1994:171*). Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial.

Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (*Hasan, 1996: 266*).

Adapun tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Untuk motivasi siswa,
- b. Untuk menarik minat dan perhatian siswa,

- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak,
- d. Menarik siswa untuk bertanya,
- e. Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa,
- f. Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata

Penggunaan metode bermain peran tidak terlepas dari kegiatan tanya jawab dan evaluasi. Pembelajaran IPS dengan menggunakan bermain peran siswa akan menemukan bahwa dengan pemeranan para pemain dan pengamat memiliki kesempatan untuk merefleksikan apa yang sedang terjadi.

Bermain peran dapat digunakan untuk melatih para siswa mengeksposisikan masalah-masalah hubungan manusia, serta untuk mengilustrasikan bagaimana bermain peran bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan perasaan, sikap dan nilai.

Kegiatan belajar merupakan hal penting yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini mengandung arti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh peserta didik. Menurut Slameto (Hamid, 2009:14) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Jaeng (2006:3) menyimpulkan bahwa “belajar adalah seluruh rangkaian kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar (mandiri atau berinteraksi dengan lingkungannya/orang lain) yang mengakibatkan perubahan pada dirinya berupa penambahan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan perilaku yang sifatnya relatif permanen”. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar jika dalam diri seseorang itu terjadi perubahan, baik pengetahuan, kebiasaan, kegemaran maupun sikap yang dihasilkan melalui interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Gagne (Djamarah, 2002: 22) memberikan dua definisi belajar yaitu:

- a. Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku
 - b. Belajar adalah pengetahuan akan keterampilan yang diperoleh dari instruksi
- Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri Peserta Didik secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri dari peserta didik, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan ajar (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio dan sejenisnya) dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (projektor, overhead, perekam pita audio dan video, radio, televisi, computer, perpustakaan, laboratorium, dll).

Menurut Dimiyati (2002: 7) mengatakan bahwa: “Belajar merupakan tindakan atau perilaku peserta didik yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri”. Selanjutnya menurut Hamalik Oemar (2001: 7) mengatakan bahwa: “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Sejalan dengan uraian tersebut maka belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapatlah ditarik suatu kesimpulan bahwa belajar itu membawa perubahan, dan perubahan pokok yang berakibat didapatkannya kecakapan baru serta perubahan itu terjadi karena adanya usaha. Dengan demikian, belajar akan membawa perubahan pada kepribadian, yang nyata karena adanya pola sambutan baru yang dapat berupa suatu kecakapan, sikap, kebiasaan, (*abiliteit*) atau suatu pengertian. Ini berarti bahwa tujuan utama dari belajar adalah proses terjadinya perubahan didalam diri individu yang mengalami perubahan belajar. Sehingga dapatlah ditarik suatu kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dengan lingkungannya.

Istilah hasil belajar dalam bahasa Inggris *scholastic achievement*. Sudjana (1999: 22) berpandangan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik didalam belajar, sehingga ia memiliki pengalaman dalam bentuk perubahan terhadap ilmu pengetahuan serta memiliki perubahan sikap dan keterampilan sebagai hasil usaha dan belajar yang dilakukannya.

Kaitannya dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar merupakan sasaran yang ingin dicapai setelah proses belajar mengajar berlangsung. Tentunya hasil belajar yang diinginkan adalah hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal sangat diperlukan kesiapan mental ini dalam wujud kemampuan serta rasa ingin tahu terhadap materi yang diberikan.

Hasil belajar adalah perolehan pengetahuan peserta didik setelah mempelajari materi yang disajikan dalam proses kegiatan belajar-mengajar. Dalam aspek lain, hasil belajar dapat diwujudkan melalui perubahan pada diri peserta didik yang bersangkutan. Sebagaimana yang dikemukakan Mulyono (Hamid, 2009:15) bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar” Kemampuan yang dimaksud adalah usaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mempelajari suatu materi yang diwujudkan melalui perubahan, baik pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar yang diperoleh sangat tergantung pada cara belajar yang efisien yakni belajar yang tepat, praktis, ekonomis, terarah, sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tingkat berfikir inilah dapat diterapkan bahwa dengan menggunakan cara belajar yang efisien akan meningkatkan belajar yang memuaskan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Oemar Hamalik, 1990:3). Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui

kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatankegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Menurut Gagne (dalam Marlina, 2010:12) terdapat lima macam hasil belajar, tiga yang pertama bersifat kognitif, yang keempat bersifat afektif dan yang kelima bersifat psikomotorik. Adapun taksonomi Gagne tentang hasil – hasil belajar meliputi:

1. Informasi verbal (*verba information*)
2. Keterampilan-keterampilan intelektual (*intelektual skills*)
 - a. Diskriminasi (*diskrimination*)
 - b. Konsep – konsep konkrit (*concrete concepts*)
 - c. Konsep – konsep terdefenisi (*defined concept*)
 - d. Aturan – aturan (*rules*)
3. Strategi - strategi kognitif (*cognitive strategies*)
4. Sikap –sikap (*attitudes*)
5. Keterampilan-keterampilan (*motor skills*)

Menurut Purwanto (dalam Syafrudin Yarsad, 2011:13) bahwa hasil belajar adalah:

“Kemampuan yang dicapai, dikerjakan, dilakukan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa dalam mata pelajaran, baik kualitas maupun jumlah pelajaran siswa selama periode yang diberikan yang diukur dengan menggunakan tes yang telah distandarisasikan. Dalam kaitannya dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai dari proses belajar yang dapat diketahui dari pencapaian ketika mengerjakan serangkaian tes hasil belajar.”

Selanjutnya Sunaryo (dalam Syafrudin Yarsad, 2011:12) mengatakan “hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang meliputi kemampuan kognitif, efektif, psikomotor”. Sedangkan Woodward dan DG. Marquis seperti dikutip oleh Mulyadi Y (dalam Marlina, 2010:13) mendefenisikan “hasil belajar adalah kemampuan aktual yang dapat diukur secara langsung dengan tes.”

Cara mengetahui hasil belajar menurut Mulyadi Y (dalam Marlina, 2010:13) adalah sebagai berikut:

“Angka tertanda yang menyatakan kelulusan/keberhasilan belajar (*passing grade*) skala 0-100 adalah 55 atau 60. Jika seorang siswa dapat menyelesaikan lebih dari setengah tugas atau dapat menjawab lebih dari setengah Instrumen evaluasi, dengan benar maka ia dianggap memenuhi target minimal keberhasilan belajar.”

Berdasarkan definisi di atas dapat memberikan gambaran bahwa Hasil belajar IPS merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi yang diwujudkan perubahan pada diri tersebut, atau keberhasilan yang dicapai siswa baik secara individu atau kelompok terhadap materi pelajaran IPS, setelah mengikuti kegiatan belajar dalam waktu tertentu yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh melalui evaluasi atau tes.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, karena peneliti terlibat secara langsung dalam proses penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan hasil penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena pendekatan kualitatif menghasilkan data hasil wawancara, data observasi, data catatan lapangan, serta data hasil belajar. Rancangan penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2007: 16) yang terdiri atas 4 komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi.

Penelitian dilaksanakan pada kelas III SD Negeri Simdo yang berlokasi di desa Simpang I Kecamatan Simpang Raya Kabupaten Banggai. Waktu penelitian kurang lebih satu bulan (Siklus I tanggal 27 Januari 2014 s/d 30 Januari 2014, Siklus II tanggal 14 April 2014 s/d 17 April 2014).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Simdo (hanya 1 kelas) yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pada penelitian ini jumlah populasi tidak terlalu besar maka tidak perlu diadakan penarikan sampel sehingga penelitian ini dikatakan penelitian pop-

ulasi. Namun yang dijadikan informan pada penelitian ini hanya 4 siswa dengan kualifikasi 1 orang berkemampuan tinggi, 2 orang berkemampuan sedang, 1 orang berkemampuan rendah ditinjau dari kemampuan akademiknya.

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara sebagai berikut:

a. Pemberian Tes

Tes yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan dengan menerapkan metode bermain peran. Tes terdiri atas tes akhir setelah diberikan tindakan.

b. Pengamatan (Observasi)

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan tindakan, sebagai upaya untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dibantu seorang guru kelas III SD Negeri Simdo dengan menggunakan lembar observasi.

c. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data mengenai hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang tidak sempat terekam dalam lembar observasi.

d. Wawancara

Wawancara dilakukan setelah pelaksanaan tes akhir. Tujuannya untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Wawancara dilakukan dengan berpedoman pada hasil pekerjaan siswa.

Adapun instrumen dalam penelitian ini meliputi soal – soal yang akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan tindakan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan. Soal yang diberikan meliputi materi tentang kegiatan jual beli.

Analisis data dilakukan dengan mengacu pada model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2007: 91), yaitu: (1) reduksi data (*data reduction*), (2) penyajian data (*data display*) dan (3) kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/verification*)

- a. Reduksi Data (*Data Reduction*)
Mereduksi data yaitu proses merangkum, menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan data sejak awal pengumpulan data sampai dengan penyusunan laporan.
- b. Penyajian Data (*Data Display*)
Penyajian data ini dilakukan dalam bentuk uraian singkat yang bersifat naratif. Setelah data disajikan, selanjutnya dibuat penafsiran dan evaluasi untuk membuat perencanaan tindakan selanjutnya.
- c. Kesimpulan / Verifikasi (*Conclusion Drawing / Verification*)
Langkah terakhir adalah verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan ini dimaksudkan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Penarikan kesimpulan merupakan pengungkapan akhir dari hasil tindakan.
Adapun indikator keberhasilan kinerja yang digunakan pada penelitian ini meliputi:

- a. Data hasil aktivitas guru dengan siswa yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis dan dinyatakan dalam bentuk persentase yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan Kriteria taraf keberhasilan :

$\text{NR} \geq 90\%$ sangat baik

$80\% \leq \text{NR} < 90\%$ baik

$70\% \leq \text{NR} < 80\%$ cukup

$60\% \leq \text{NR} < 70\%$ kurang

$0\% \leq \text{NR} < 60\%$ sangat kurang

Aktivitas guru dan siswa dianggap berhasil apabila setelah analisis persentase nilai rata-rata (NR), minimal berada dalam predikat cukup atau $70\% \leq \text{NR} < 80\%$.

- b. Hasil belajar siswa mengenai Materi kegiatan jual beli di ukur dengan Tes akhir tindakan setelah menggunakan metode bermain peran dan dianalisis

menggunakan ketuntasan belajar secara individu dan ketuntasan belajar secara klasikal adalah sebagai berikut :

- 1) Ketuntasan Belajar secara Individu

$$\text{Persentase KBI} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimal soal}} \times 100\%$$

- 2) Ketuntasan belajar secara klasikal

$$\text{Persentase KBK} = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas belajar}}{\text{banyaknya siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan untuk mata pelajaran IPS di kelas III SD Negeri Simdo adalah 75. Sedangkan Ketuntasan individual adalah 75. Artinya peserta didik dikatakan tuntas belajar secara individu apabila memperoleh nilai 75%. dan Ketuntasan Klasikal adalah 85. Artinya peserta didik dikatakan tuntas belajar secara klasikal apabila persentase ketuntasan klasikalnya adalah 85%.

Pada penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu tahap pra tindakan dan tahap pelaksanaan tindakan.

- a. Tahap Pra tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

- 1) Melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal kegiatan jual beli
- 2) Menentukan subjek penelitian
- 3) Memberikan pratindakan berupa tugas

- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini mengacu pada model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2007: 16) yang terdiri atas 4 komponen, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan (4) refleksi.

Siklus I

- (1). Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
- Menyiapkan tes akhir tindakan
- Membuat lembar observasi

(2). Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini didasarkan pada rencana pembelajaran yang telah disusun, yakni dengan metode bermain peran pada materi jual beli.

(3). Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Proses observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi ini dijadikan sebagai alat alat evaluasi untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

(4). Refleksi

Pada tahap ini, hasil yang diperoleh dari tahap observasi dianalisis dan dibuat kesimpulan untuk merencanakan tindakan yang lebih efektif pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan tindakan siklus I, hanya saja ada beberapa hal yang perlu diperbaiki atau direvisi pada pelaksanaan tindakan siklus I yang dijadikan acuan untuk membuat perencanaan tindakan siklus II dan disesuaikan dengan perubahan yang ingin dicapai.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melaksanakan tes Pra tindakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang Materi kegiatan jual beli dan untuk membentuk kelompok belajar. Pelaksanaan tes pratindakan dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis tanggal 22 dan 23 Januari 2014. Soal tes Pratindakan dilaksanakan dengan tes lisan dimana peneliti memberikan pertanyaan secara lisan kepada masing – masing siswa.

Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus meliputi (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi dan (4) Refleksi. Adapun hasil pelaksanaan dari siklus I dan siklus II sebagai berikut:

a. Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi Jual Beli, menyiapkan tes akhir tindakan, serta membuat lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas Siswa selama proses pembelajaran .

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dua kali pertemuan dikelas yaitu satu kali pertemuan kegiatan belajar mengajar dan satu kali pertemuan tes akhir tindakan. Pertemuan belajar mengajar dilaksanakan pada hari senin tanggal 27 Januari 2014 dan pelaksanaan Tes akhir tindakan pada hari Kamis tanggal 30 Januari 2014. Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan ini adalah implementasi rencana yang telah dirumuskan dalam langkah-langkah proses metode bermain peran. Secara singkat langkah-langkah yang ditempuh guru adalah:

1. Memberikan salam, memberikan arahan dan memotivasi siswa sebelum penyajian materi dimulai
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
3. Menyajikan materi kepada siswa secara singkat dan jelas
4. Membagi siswa kedalam kelompok dan memberikan penjelasan tentang cara kerja dalam kelompok.
5. Memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam melakukan diskusi.
6. Memberikan tes akhir tindakan kepada masing – masing siswa untuk dikerjakan.
7. Memberikan penghargaan atau pujian kepada masing – masing kelompok.

Selama melakukan tindakan observer mengamati kegiatan yang berlangsung sambil mengisi daftar observasi yang disiapkan. Observasi dilakukan oleh guru kelas III SD Negeri Simdo dengan menggunakan lembar observasi. Tujuan dari

observasi ini adalah untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas Siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 85%, maka peneliti segera melakukan konsultasi dan persiapan untuk pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I.

b. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sama dengan siklus yang pertama yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan tes akhir tindakan, serta membuat lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas Siswa selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal 14 April 2014 dan pelaksanaan Tes akhir tindakan pada hari Kamis tanggal 17 April 2014. Pelaksanaan tindakan belajar mengajar dimulai dari pukul 08.25 s/d 09.35 berlangsung selama 2 jam pelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan metode bermain peran.

Observasi dilakukan oleh guru kelas III SD Negeri Simdo dengan menggunakan lembar observasi. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas Siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran pada materi kegiatan jual beli di kelas III SD Negeri Simdo telah berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, diperoleh data dari hasil analisis tes akhir tindakan pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 54%, serta terdapat hanya 13 orang yang tuntas secara individu. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Siswa tentang materi kegiatan jual beli masih rendah. Data yang diperoleh pada siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan belum tercapai. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan siklus II dengan memperbaiki hal-hal yang masih kurang pada siklus I.

Hasil tes akhir tindakan siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 92%, serta terdapat 22 orang tuntas belajar secara individu dan 2 siswa belum tuntas

belajar. Namun pelaksanaan tindakan siklus II tetap dikatakan telah berhasil karena indikator keberhasilan yaitu 85% telah terpenuhi.

Dari hasil observasi yang dilakukan pengamat, bahwa dalam pelaksanaan metode bermain peran, pada umumnya aktivitas guru maupun aktivitas siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis prosentase baik aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Untuk aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 13% Sedangkan aktivitas siswa sebesar 9%.

Berdasarkan uraian di atas, nampak bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Simdo pada pelajaran IPS khususnya materi Kegiatan jual beli.

IV. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas guru maupun Siswa hal ini dapat dilihat dari hasil analisis prosentase aktivitas guru maupun siswa pada pelaksanaan siklus I ke Siklus II. Selain meningkatkan aktivitas guru maupun Siswa Penerapan metode bermain peran juga meningkatkan hasil belajar Siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis tes akhir tindakan siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan belajar secara klasikal sebesar 38% yaitu dari 54 % pada tes akhir tindakan siklus I menjadi 92% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat simpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil Belajar Siswa pada pelajaran IPS khususnya materi kegiatan jual beli di kelas III SD Negeri Simdo.

Saran

Adapun saran yang bisa penulis sampaikan pada penelitian ini adalah dalam pelaksanaan metode bermain peran dibutuhkan perencanaan dan persiapan yang matang agar pembelajaran lebih efektif. Kemudian pada proses pembelajaran guru perlu mencari alternatif pembelajaran yang dapat melibatkan Siswa dalam proses pembelajaran, sehingga Siswa bisa lebih aktif dalam belajar. Selanjutnya bagi

calon peneliti berikutnya, agar dapat menerapkan metode bermain peran pada materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (*Suplemen kurikulum 1994*) Jakarta; Depdikbud
- Dimiyanti. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djaramah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik Oemar. 2001. ***Proses Belajar Mengajar***. Bumi Aksara. Jakarta
- Hamid, Faega. 2009. *Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII Program Bahasa Ma Alkhairat Palu pada Materi Barisan dan Deret*. Skripsi tidak diterbitkan. Palu: FKIP UNTAD
- Hasan S.N (1996) *Pendidikan ilmu-ilmu sosial buku 1 dan 2*, Bandung, Jurusan Pendidikan Sejarah UPI
- Marlina. 2010. *Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran PKn melalui Model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Together di Kelas V SDN 22 Palu*. Skripsi tidak dipublikasikan. Palu: Universitas Tadulako
- Slameto. 2003. ***Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya***. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana N. 1999. ***Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar***. Sinar Baru; Bandung.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta
- Syafrudin Yarsad. 2011. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas IV SD Inpres Taipa Laga*. Skripsi tidak dipublikasikan. Palu: Universitas Tadulako