

# **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS II SDN NO. 155688 MUARA SIBUNTUON TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

**Resmi Br. Pardede**

*Guru SD N 155688 Muara Sibuntuon*

---

## ***Abstrak***

*Penelitian didasari permasalahan masih rendahnya perolehan hasil belajar IPS siswa SDN No. 155688 Muara Sibuntuon yang secara umum masih dibawah KKM. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS setelah diterapkannya pembelajaran dengan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas II SDN No. 155688 Muara Sibuntuon Tahun Pelajaran 2017/2018. Data yang diperoleh berupa hasil tes siklus, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari yaitu siklus I ketuntasan 60,00% dengan rata-rata nilai 71,00, siklus II ketuntasan 77,78% dengan rata-rata nilai 73,33, dan pada siklus III ketuntasan 86,67% dengan rata-rata nilai 78,50. Simpulan dari penelitian ini adalah metode bermain peran dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar IPS Pada Siswa Kelas II SDN No. 155688 Muara Sibuntuon Tahun Pelajaran 2017/2018, serta model pembelajaran bermain peran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran IPS*

*Kata Kunci: Hasil belajar, Bermain Peran, Penelitian Tindakan Kelas*

## **Pendahuluan**

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar

penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Sebagai pengelola sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran

menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara/model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SDN No 155688 Muara Sibuntuon, khususnya di Kelas II masih banyak mengalami kesulitan. Hal ini terlihat dari masih rendahnya nilai mata pelajaran IPS, bertitik tolak dari hal tersebut di atas perlu pemikiran-pemikiran dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan agar siswa dalam mempelajari konsep-konsep IPS tidak mengalami kesulitan, sehingga tujuan pembelajaran yang dibuat oleh guru mata pelajaran IPS dapat tercapai dengan baik dan hasilnya dapat memuaskan semua pihak. Oleh sebab itu penggunaan metode pembelajaran dirasa sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

IPS (ilmu pengetahuan sosial) adalah suatu pembelajaran tentang konsep sosial.

Yang berhubungan dengan geografi, sejarah, antropologi, sosiologi dan ekonomi. Jadi IPS mempelajari tentang hubungan manusia dengan sosial. Dari ekonomi mengenai bisnis, sejarah terbentuknya masyarakat, kewilayahan, dan lainnya.

Bermain peran atau istilah inggrisnya *role-playing* adalah metode atau strategi pembelajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models*). Metode pembelajaran bermain peran menekankan pada sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual.

Strategi bermain peran (*role playing*) adalah suatu permainan gerak yang di dalamnya terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan adanya unsur rasa senang. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dalam proses belajar mengajar itu aktif tidak hanya didominasi oleh guru, dengan demikian siswa akan terlibat secara fisik, emosional dan intelektual yang pada gilirannya diharapkan konsep yang diajarkan oleh guru dapat dipahami oleh siswa. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut di atas maka dalam penelitian ini memilih judul "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas II SDN No. 155688 Muara Sibuntuon Tahun Pelajaran 2017/2018".

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (1988), dengan tiga siklus yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Penelitian ini bertempat di kelas II SDN No. 155688 Muara Sibuntuon tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari - Pebruari 2018 semester genap tahun pelajaran 2017/2018, subyek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 30 orang.

Instrumen berupa lembar observasi dan Soal tes. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis data menggunakan statistik sederhana yaitu untuk menilai ulangan atau tes siklus.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketuntasan individu yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai batas KKM dalam hal ini ditetapkan sekolah skor 75% atau nilai 75, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 85%.

## Pembahasan dan Hasil

Data observasi berupa pengamatan pengelolaan belajar dengan metode bermain peran dan pengamatan aktivitas siswa dan

guru pada akhir pembelajaran, dan data tes siklus siswa pada setiap siklus, dan data tes siklus untuk mengetahui peningkatan Hasil Belajar belajar siswa setelah diterapkan belajar dengan metode bermain peran.

### Siklus I

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 16 Januari 2018 di Kelas II dengan jumlah siswa 30 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes siklus I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes siklus	71,00
2	Jumlah siswa yang	18
3	tuntas belajar	60,00%
	Persentase ketuntasan belajar	

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran diperoleh nilai rata-rata Hasil Belajar belajar siswa adalah 71,00 dan ketuntasan belajar mencapai 60,00% atau ada 18 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas

belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  hanya sebesar 60,00% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan metode bermain peran, masih banyak siswa yang ribut di belakang karena merasa tidak dilibatkan dalam bermain peran.

### Siklus II

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2018 di Kelas II dengan jumlah siswa 30 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes siklus II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes siklus II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

N0	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes	75,33
2	siklus	22
3	Jumlah siswa yang tuntas belajar Persentase ketuntasan belajar	73,33%

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,22 dan ketuntasan belajar mencapai 73,33% atau ada 22 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode bermain peran, siswa yang tadinya ribur setelah diberi kesempatan lebih aktif dan penuh perhatian. Namun karena secara klasikal belum mengalahi ketuntatasan, maka dilanjutkan pada siklus II dengan perbaikan cara guru mengelola pembelajaran.

### Siklus III

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 13 Pebruari 2018 di Kelas II dengan jumlah siswa 30 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes siklus III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah

dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes siklus III. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut.

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata tes siklus	78,50
2	Jumlah siswa yang	26
3	tuntas belajar Persentase ketuntasan belajar	86,67%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes siklus sebesar 78,50 dan dari 30 siswa yang telah tuntas sebanyak 26 siswa dan 4 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 86,67% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan belajar dengan metode bermain peran sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

### **Kesimpulan**

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS dengan metode bermain peran memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I ketuntasan 55,56% dengan rata-rata nilai 65,00 , siklus II ketuntasan 77,78% dengan rata-rata nilai 72,22, dan pada siklus III ketuntasan 88,89% dengan rata-rata nilai 75,28.

2. Penerapan metode bermain peran mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa hasil wawancara yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode bermain peran sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

### **Saran**

Agar proses belajar mengajar IPS lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, disampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal, dan lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
2. Bagi sekolah hendaknya memberikan fasilitas peralatan IPS sehingga guru

dapat mengajarkan materi dengan bermain peran.

3. Bagi Peneliti perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan Pada Siswa Kelas II SDN No. 155688 Muara Sibuntuon Tahun Pelajaran 2017/2018 dan hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

Jill Hadfield (1986). *Classroom Dynamic*. Oxford University Press.

Joyce, B. R., & Weil, M. 2000. *Role Playing; Studying Social Behavior and Values*. In *Models of Teaching*. Allyn and Bacon

Kemmis, S. dan Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria Dearcin University Press.

### **Daftar Pustaka**

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta

Combs. Arthur. W. 1984. *The Profesional Education of Teachers*. Allin and Bacon, Inc. Boston.

Dahar, R.W. 2011. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Hadi, Sutrisno. 2011. *Metodologi Research*. Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada. Yogyakarta.

Hamalik, Oemar. 2004. *Metode Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Hasibuan. J.J. dan Moerdjiono. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.