Primary Didactic:Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
P-ISSN2252-6676, E-ISSN 2746-184X, Volume 3, No. 2, November 2023
doi: https://doi.org/10.30598/primarydidacticvol3issue2year2023
https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/didactic,
email: primaryjurnal@gmail.com

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SD INPRES BENJINA

Elsinora Mahananingtyas[1*], Ariantje Lesnussa[2], Renita Djerol[3]
[1*,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Pattimura Ambon
elsinora21@gmail.com

Abstrak, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada SD Inpres Benjina. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 15 orang siswa yang terdiri dari 3 laki-laki dan 12 perempuan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan tes, observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Inpres Benjina.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar, IPS

IMPROVING LEARNING OUTCOMES USING THE TALKING STICK TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL IN THE SUBJECT OF SOCIETY IN 5th GRADE STUDENTS OF SD NEGERI 6 DOBO

Elsinora Mahananingtyas[1*], Ariantje Lesnussa[2], Renita Djerol[3]
[1*,2,3]Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Educational Sciences, Pattimura University Ambon
elsinora21@gmail.com

Abstract, This study aims to determine the application of the role playing learning model in improving student learning outcomes. The research method used is classroom action research (CAR). This research was conducted at SD Inpres Benjina. The subjects of this study were 15 fifth grade students consisting of 3 boys and 12 girls. The data collection techniques in this study were tests, observations and interviews. Based on the results of the study, it can be concluded that learning using the role playing model is very effective in improving social studies learning outcomes in 5th grade students of SD Inpres Benjina

Keywords: *Role Playing Learning Model, Learning Outcomes, Social Studies*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, model atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Guna mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa (Supriyanto, 2015).

Dalam penentuan model pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkan. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat untuk belajar (Supriyanto, 2015).

Peran guru di sekolah sangat penting dalam proses pembelajaran, karena seorang guru dapat menjadi seorang korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor dan evaluator bagi anak didik. Berdasarkan kutipan ini dapat dipahami bahwa guru memiliki fungsi dan peran yang sangat besar di sekolah dalam rangka menjalankan tugasnya sebagai pendidik dan pengajar (Siregar, 2020).

Widharningsih (2020) berpendapat bahwa selama ini dalam proses pembelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru masih mendesain siswa untuk mengingat dan menghafal seperangkat fakta yang diberikan oleh guru, seolah-olah guru adalah sumber utama pengetahuan dimana pembelajaran berpusat pada guru saja. Teknik pembelajaran seperti itu tentu saja mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran bersifat monoton dan siswa cenderung pasif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru kelas V pada bulan Oktober 2023 saat melaksanakan kegiatan PPL di SD Inpres Benjina, yaitu pada kelas V diperoleh informasi bahwa: dalam pembelajaran IPS Guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional, dimana guru lebih berperan aktif daripada siswa, serta

kurangnya variasi penggunaan model dalam pembelajaran sehingga membuat siswa pasif (diam). Hal ini membuat siswa mudah bosan dan tidak konsentrasi terhadap materi pembelajaran IPS yang berlangsung.

Dalam mengatasi permasalah-permasalah tersebut, hal yang harus diperhatikan yaitu peran guru dimana peran dalam penggunaan model pembelajaran yang mempengaruhi motivasi belajar dan semangat/antusias belajar. Maka itu peneliti merencanakan usaha untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno, 2012). Menurut Djamarah dan Azwan (2010) model *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Penelitian Tindakan kelas (PTK) merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara Bersama. PTK dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil Tindakan (Arikunto, 2008). Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Benjina selama 1 bulan, yaitu mulai dari tanggal 12 Februari s/d 12 Maret 2022.

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Inpres Benjina yang berjumlah 15 siswa, yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumnetasi dan tes. Sedangkan instrument yang digunakan adalah instrument tes dan pedoman wawancara.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti merancang suatu desain pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role* playing. Beberapa hal yang dipersiapkan peneliti yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *role playing* dengan materi proklamasi kemerdekaan, menyiapkan LKPD, bahan ajar, dan soal tes akhir siklus.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2023, sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2023. Langkah-langkah pembelajaran yang berlangsung pada pertemuan pertama pada umumnya sama dengan pertemuan kedua. Guru mengawali pembelajaran dengan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran, serta memotivasi siswa. Guru menjelaskan tentang drama serta berbagai watak dan karakter. Selanjutnya guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa dan guru membagikan naskah drama pada setiap kelompok.

Siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan peran masing-masing dalam sebuah naskah drama yang diberikan oleh guru. Setelah berdiskusi dan mempersiapkan diri di dalam kelompok, masing-masing kelompok diminta untuk menampilkan drama sesuai peran masing-masing siswa di depan kelas. Guru mengapresiasi penampilan dari setiap kelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pengalaman siswa pada saat pementasan drama. Guru menutup pelajaran dengan memberikan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama dengan siswa.

3. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru sudah dapat melaksanakan langkah-langkah pembelajaran *role playing* dengan cukup baik, tapi masih terdapat beberapa kekurangan. Dalam pembelajaran guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang dipelajari. Dari hasil observasi diketahui bahwa sebagian siswa tidak memahami materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Sebagian

siswa juga tidak fokus dan masih suka bercanda dengan temannya selama pembelajaran berlangsung. Hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus I dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 1
Data Hasil Belajar Siklus I

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Presentasi
1	Tuntas	8	55%
2	Tidak Tuntas	7	45%
	Jumlah	**15**	**100%**

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 55% siswa yang sudah tuntas atau mencapai KKM dan sebanyak 45% siswa yang tidak tuntas atau belum mencapai KKM. Hasil ini belum mencapai ketuntasan yang ditentukan sehingga pada siklus ini belum berhasil.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi, kekurangan-kekurangan yang ditemui dalam pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut.

a) Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang dipelajari
b) Sebagian siswa masih belum memahami materi yang pelajari
c) Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan tentang materi yang dipelajari
d) Siswa tidak fokus dalam pembelajaran dan suka bercanda dengan teman selama proses pembelajaran.

Dari hasil analisis terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebanyak 55% siswa yang mencapai KKM. Hasil belajar ini masih rendah dan belum mencapai ketuntasan yang ditentukan sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus II dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I.

Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan kekurangan-kekurangan pada siklus I yang belum mencapai hasil yang maksimal, maka tidakan dilanjutkan ke siklus II. Beberapa hal yang dipersiapkan peneliti yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model *role playing* dengan materi proklamasi kemerdekaan, menyiapkan LKPD, bahan ajar, dan soal tes akhir siklus.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 12 Maret 2023 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2023. Langkah-langkah pembelajaran yang berlangsung pada pertemuan pertama pada umumnya sama dengan pertemuan kedua. Guru mengawali pembelajaran dengan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran, serta memotivasi siswa. Guru menjelaskan tentang drama serta berbagai watak dan karakter. Selanjutnya guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang siswa dan guru membagikan naskah drama pada setiap kelompok. Dalam pembelajaran guru sudah lebih mengontrol siswa sehingga siswa lebih fokus lagi dalam pembelajaran.

Siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan peran masing-masing dalam sebuah naskah drama yang diberikan oleh guru. Setelah berdiskusi dan mempersiapkan diri di dalam kelompok, masing-masing kelompok diminta untuk menampilkan drama sesuai peran masing-masing siswa di depan kelasGuru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami oleh siswa. Guru menutup pelajaran dengan memberikan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama dengan siswa.

3. Observasi

Dari hasil observasi terlihat bahwa guru sudah sangat baik dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran. Guru dapat mengontrol dan mengkondisikan kelas sehingga siswa bisa lebih fokus dalam pembelajaran. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang dipelajari. Selain itu siswa sudah lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus II dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 2
Data Hasil Belajar Siklus II

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)	Presentasi

1	Tuntas	13	85%
2	Tidak Tuntas	2	15%
	Jumlah	**15**	**100%**

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 85% siswa yang sudah tuntas atau mencapai KKM dan sebanyak 15% siswa yang tidak tuntas atau belum mencapai KKM. Hasil ini sudah mencapai ketuntasan yang ditentukan sehingga pembelajaran pada siklus II sudah berhasil.

4. Refleksi

Pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* sudah dapat diterpkan oleh guru dengan baik. Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan tindakan pada siklus II maka untuk masing-masing komponen yang diamati dan dianalisis sudah tercapai sebagaimana yang diharapkan. Selain itu hasil belajar melalui penerapan model *role playing* pada mata pelajaran IPS pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia sudah mengalami peningkatan pada siklus II. Sebanyak 85% siswa sudah mencapai KKM. Maka penelitian ini dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Penelitian ini berawal dari kenyataan di lapangan bahwa mata pelajaran IPS dengan pembelajara yang monoton, model pembelajaran yang digunakan belum masih bersifat konfensional, sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Nilai rata-rata yang di dapat 59,73. Sementara, hal ini menunjukan bahwa hasil nilai proklamasi kemerdekaan Indonesia ini masih sangat kurang.

Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan, siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. jadi, secara keseluruhan, tindakan kelas melalui model pembelajaran *role playing*. Siklus I merupakan tindakan dengan mempertimbangkan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada tahap proses pembelajaran dan memperbaikinya. Selanjutnya, siklus II merupakan tindakan untuk lebih memperbaiki kembali kekurangan yang terjadi dalam siklus I. Setelah dilakukan suatu tindakan berupa pembelajaran memainkan drama proklamasi kemerdekaan, hasil observasi pada siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi pada fokus siswa menjadi meningkat, dalam memerankan drama proklamasi kemerdekaan Indoneseia.

Namun siswa menjadi aktif dan lebih mudah dalam memerankan drama proklamasi kemerdekaan Indonesia, setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* menjadi lebih bisa dalam berperan. Sedangkan, nilai rata-rata hasil memerankan drama proklamasi kemerdekaan Indonesia juga menunjukan adanya peningkatan dalam berperan siswa.

Hasil evaluasi siklus I terlihat bahwa hanya sebanyak 55% siswa yg mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran masih banyak kekurangan. Dari hasil observasi terlihat bahwa siswa masih kurang aktif dan tidak termotivasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak efektif.

Berdasarkan hasil pada siklus I, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik. Berdasarkan hasil belajar pada siklus II terlihat bahwa sebanyak 85% siswa yang sudah mencapai KKM. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Sigmarlatu, R., Ritiauw, S. P., & Mahananingtyas, E. (2019) yaitu hasil belajar merupakan tujuan yang akan dicapai dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian telah berhasil dan tindakan dalam penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian hasil penelitian Tindakan kelas ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam memperbaiki proses belajar mengajar mata pelajaran IPS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan tindakan kelas, berdasarkan hasil analisis data maka hipotesis pada penelitian ini yaitu penerapan Model pembelajaran *role playing* pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Inpres Benjina. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I hanya 55% siswa yang mencapai KKM dan pada siklus II meningkat menjadi 85% siswa yang mencapai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

Djamarah, S. B dan Aswan, Z. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sigmarlatu, R., Ritiauw, S. P., & Mahananingtyas, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Latihan Spg Ambon. Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 7(1), 45-61.

Siregar, N. K. 2020. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Dalam Model Pembelajaran Role Playing Pada Materi Jasa Dan Peranan Tokoh Dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Siswa Kelas V SD Amaliyah Kecamatan Medan Sunggal Tahun Ajaran 2019/2020*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.

Supriyanto, T. 2015. *Penerapan Model Role playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Di SMP PGRI 2 Ciputat). Skripsi [Tidak Dipublikasikan].* Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

Suharsimi, Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Uno, H. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara

Widharningsih, Ika Mery. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD.* Jurnal Praktik Penelitian Tindakan, 10 (01), 1-7.