

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PENINGKATAN
HASIL PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V
SD NEGERI 14 SUNGAI SIRAH KECAMATAN SUTERA**

Oleh:

Ardinal

SD Negeri 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera

Abstract

Learning by using the method of playing the role very well implemented to improve student learning outcomes, both in terms of creativity, cooperation within the group, problem solving and interaction in social life. By using this method, students were beginning tended to be active in learning. Moreover, by using the method of playing this role, the teacher will be awarded to students who obtain the highest value. Increased student learning outcomes can be seen from the average obtained in the first cycle ie 6.7 and increased in the second cycle which is 8.2. This is evidence of the successful implementation of the research that has been done in SDN 14 Sungai Sirah the District Sutera.

Key words: role playing method, IPS

PENDAHULUAN

Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada saat ini masih banyak menggunakan model belajar konvensional (metode ceramah). Pada saat pembelajaran, siswa hanya menjadi objek, sehingga kurang mendorong potensi yang dimiliki siswa untuk berkembang. Pembelajaran kurang merangsang siswa untuk bisa mandiri sehingga prestasi siswa kurang optimal. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru harus memiliki kecakapan dalam menentukan dan memilih metode yang tepat dalam pembelajaran IPS.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan melaksanakan kurikulum pada suatu lembaga pendidikan. Kegiatan tersebut dimaksudkan untuk mempengaruhi siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan siswa ke arah perubahan-perubahan tingkah laku, baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Oleh karena itu, perlu disadari bahwa proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Pembelajaran yang bermutu tentu akan memberikan hasil yang lebih baik. Dalam hal ini, guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasi kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek yang sedang belajar. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar. Selain itu, kualitas dan keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat membina hubungan sosial murid, baik di dalam kelas maupun di lingkungan masyarakat, adalah penggunaan metode bermain peran. Menurut Roestiyah (2001:90) mengemukakan bahwa metode bermain peran adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, dimana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam pemilihan metode menurut Roestiyah (2001:70) adalah: 1) Merumuskan tujuan yang jelas atau kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. 2) Mempertimbangkan waktu yang dibutuhkan. 3) Menetapkan rencana untuk menilai kemajuan siswa dan tujuan pengajaran yang akan di capai.

Untuk lebih terarahnya apa yang telah penulis kemukakan di atas, sehingga dapat mencapai tujuan yang diarahkan maka secara umum penulis akan memberikan rumusan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang menjadi pokok dalam pembahasan, yaitu "*Bagaimana menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera?*" Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran dalam peningkatan hasil pembelajaran IPS di kelas V SD.

Mata pelajaran IPS dilahirkan untuk membekali para siswa mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang sering kali berkembang secara tak terduga. Perkembangan seperti itu dapat membawa berbagai dampak yang luas. Karena luasnya terhadap kehidupan, maka lahir masalah yang sering kali disebut masalah sosial. IPS menurut Depdiknas (2004:2) adalah mata pelajaran yang mengkaji separangkat peristiwa, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia. Sedangkan menurut Depdiknas (2006:575) adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Menurut Mulyani (1999:134) metode ialah "cara-cara yang di tempuh guru untuk mencapai situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan". Menurut Udin (2000:44) menyatakan bahwa metode ialah "salah satu komponen yang ada dalam kegiatan pembelajaran atau cara yang digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung".

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa, metode ialah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Setiap mata pelajaran mempunyai metode tertentu sesuai dengan kekhususan mata pelajaran tersebut. Oleh sebab itu, guru hendaknya dapat menentukan metode apa yang paling efisien bagi mata pelajaran tersebut. Macam-macam metode menurut Syaiful (2006:82) meliputi: Metode Proyek, Metode Eksperimen, Metode Tugas dan Resitasi, Metode Diskusi, Metode Sosiodrama, Metode Demonstrasi, Metode *Problem Solving*, Metode Karyawisata, Metode Tanya Jawab, Metode Latihan, dan Metode Ceramah.

Metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku yang menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan para murid untuk memerankannya (mendramatisasi). Metode bermain peran (*role playing*) dikenal juga dengan metode sosiodrama, kedua metode ini sering diartikan sama. Metode bermain peran dengan sosiodrama memiliki perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya. Metode sosiodrama tidak menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial.

Setiap metode memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan metode bermain peran. Adapun kelebihan dan kelemahan metode bermain peran menurut Syaiful (2002:101) adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

- a. Siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- b. Siswa akan melatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik.

Dari beberapa poin di atas yang merupakan kelebihan dari metode bermain peran dapat diketahui bahwa metode bermain peran sangatlah baik untuk diterapkan untuk perkembangan siswa, baik cara berpikirnya, bakat, mental, maupun kehidupan sosialnya.

Kelemahan:

- a. Sebagian besar anak tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang luas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Dari beberapa poin tersebut dapat pula diketahui bahwa meskipun metode bermain peran tersebut baik untuk dilaksanakan, namun memiliki kelemahan dalam pelaksanaannya, yaitu susah untuk menerapkan metode tersebut yang dikarenakan oleh faktor lingkungan kelas, waktu yang digunakan dan faktor minat dari siswa itu sendiri.

Adapun tujuan dari penggunaan metode bermain peran menurut Syaiful (2002:100) adalah sebagai berikut:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Dari beberapa tujuan penggunaan metode bermain peran tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode tersebut sangat baik untuk perkembangan jiwa sosialnya. Bagaimana ia bergaul dan menghargai teman,

bagaimana ia beraktifitas dalam kelompok, bagaimana ia dapat berpikir kreatif dan mengambil keputusan pada saat dihadapkan pada situasi yang tiba-tiba.

METODOLOGI

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera yang berjumlah 19 orang, proses belajar mengajar di lakukan oleh peneliti dan guru kelas sebagai observer. Penelitian ini peneliti laksanakan pada semester semester II pada akhir tahun ajaran 2015/2016 di Sekolah Dasar. Terhitung dari waktu perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian.

Kegiatan pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi 2 siklus yakni, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan tahapan refleksi. Masing-masing kegiatan tersebut diuraikan seperti berikut:

a. Perencanaan

Sesuai dengan rumusan masalah hasil studi pendahuluan, penulis bersama guru memuat rencana tindakan yang akan dilakukan. Tindakan itu berupa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di SD. Kegiatan ini dimulai dengan merumuskan rancangan tindakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain Peran, yaitu dengan kegiatan: 1) menyusun rancangan tindakan berupa model rancangan pelaksanaan pembelajaran dan 2) menyusun alat pedoman observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan

Tahap ini dimulai dari pembelajaran membuat prediksi berdasarkan petunjuk judul. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan. Kegiatan dilakukan oleh peneliti sebagai praktisi dan guru sebagai observer. Praktisi melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas berupa kegiatan interaksi antara guru dan siswa. Tahap pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan satu kali pertemuan pembelajaran. Fokus tindakan pada setiap siklus berupa penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di SD.

c. Pengamatan

Pengamatan terhadap tindakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara intensif, objektif dan sistematis. Pengamatan dilakukan oleh guru pada waktu peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di SD. Kegiatan ini peneliti dan guru berusaha mengenal, dan mendokumentasikan semua indikator dari proses hasil perubahan yang terjadi, baik yang disebabkan oleh tindakan terencana maupun dampak intervensi dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di SD.

d. Refleksi

Refleksi diadakan setiap satu tindakan berakhir. Dalam tahap ini peneliti dan guru mengadakan diskusi terhadap tindakan yang baru dilakukan. Hal-hal yang didiskusikan adalah: 1) menganalisis tindakan yang baru dilakukan, 2) menjelaskan perbedaan rencana pelaksanaan dan pelaksanaan tindakan yang

telah dilakukan, dan 3) melakukan pengolahan, pemaknaan, dan penyimpulan data yang diperoleh. Hasil refleksi ini dimanfaatkan sebagai masukan bagi penelitian pada tindakan selanjutnya. Selain itu, hasil kegiatan refleksi setiap tindakan digunakan untuk menyusun kesimpulan.

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan observasi dan dokumentasi dari setiap tindakan perbaikan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera. Data tersebut berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan siswa yang meliputi interaksi belajar mengajar antara guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran baik yang berupa evaluasi proses maupun evaluasi hasil.

Sumber data penelitian adalah proses kegiatan belajar mengajar IPS dengan menggunakan metode bermain peran meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, Kegiatan evaluasi pembelajaran, perilaku guru dan siswa sewaktu kegiatan belajar mengajar. Data diperoleh dari subjek terteliti, yakni siswa kelas V SDN 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif yang ditawarkan oleh Miles dan Huberman (1992:18) yakni analisis data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir pengumpulan data atau Verifikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan. Tahap analisis tersebut meliputi: 1) menelaah data yang terkumpul baik melalui observasi, pencatatan, dengan melakukan proses transkripsi hasil pengamatan, penelitian dan pemilahan data. 2) reduksi data meliputi kategorian dan pengklasifikasian, 3) menyajikan data, dan 4) mengumpulkan hasil penelitian dan triangulasi atau pengujian temuan penelitian.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus pada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera pada mata pelajaran IPS Semester II tahun ajaran 2015/2016. Dalam melaksanakan tindakan, dibagi atas 2 siklus dengan rentang waktu 2 minggu. Penelitian ini berkolaborasi dengan guru kelas V sekolah tersebut. Deskripsi pembelajaran untuk keefektifan Metode Bermain Peran sebanyak 2 siklus. Adapun perincian setiap siklus adalah sebagai berikut:

A. Hasil Penelitian Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pelaksanaan siklus ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 18 Mei 2016 pada pukul 08⁰⁰ sampai 10⁰⁰ WIB. Guru membuat persiapan yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar soal yang disertakan dengan kunci jawaban.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I adalah pembelajaran tentang perjuangan memproklamasikan kemerdekaan dengan menggunakan metode bermain peran. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi ini adalah menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Sedangkan indikator yang ingin dicapai pada siklus I ini adalah: 1) menceritakan peristiwa-peristiwa perjuangan untuk memproklamasikan kemerdekaan, 2) menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam memproklamasikan kemerdekaan, dan 3) memerankan peranan beberapa tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Penelitian terhadap pembelajaran di siklus I ini adalah dengan melaksanakan penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses diambil disaat menerangkan materi kepada siswa. Sedangkan penilaian hasil dilaksanakan setelah penilaian proses dilakukan. Penilaian tersebut rencananya untuk menentukan skor akhir yang diperoleh pada siklus I dan berguna untuk melihat keberhasilan dari siklus I ini.

2. Pelaksanaan

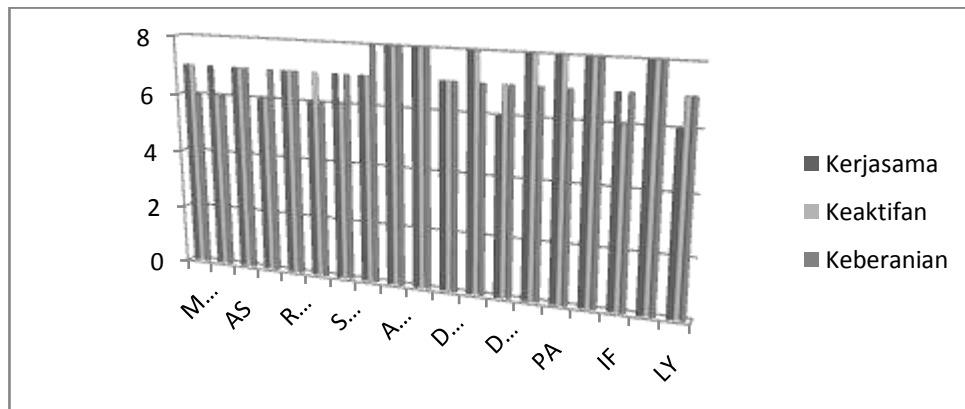
Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru kelas V bertindak sebagai kolaborator observer. Mengawali tindakan ini, peneliti melakukan apersepsi untuk membuka pembelajaran. Kemudian, guru membagi siswa atas 2 kelompok. Kelompok pertama berjumlah 10 orang dan kelompok kedua berjumlah 9 orang. Tokoh yang berperan seluruhnya berjumlah 12 orang, maka pada saat kelompok pertama tampil, guru meminjam anggota kelompok kedua sebanyak 2 orang untuk mencukupkan tokoh yang 12 orang tersebut. Begitu juga pada saat kelompok kedua tampil, guru meminjam 3 orang anggota kelompok pertama untuk mencukupkan tokoh yang 12 orang tersebut. Masing-masing anggota kelompok mendapat peranan sebagai tokoh yang 12 orang tersebut yang dipilih secara acak. Kemudian, peneliti menyampaikan materi pelajaran yang akan diperankan oleh siswa untuk melaksanakan seluruh langkah-langkah dalam pembelajaran dengan kegiatan utama adalah bermain peran. Setelah itu barulah siswa diminta untuk melaksanakan diskusi dan melaporkan hasil diskusinya untuk ditanggapi oleh kelompok lain. Ketika siswa berdiskusi, guru memberikan bimbingan terhadap tiap kelompok, terutama kelompok yang mengalami kesulitan.

Kemudian guru menugasi siswa mengerjakan tes yang terdiri dari 5 butir soal, dimana guru membagikan soal kepada siswa secara langsung dan siswa menulis jawabannya saja. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Kemudian, guru mengadakan tanya jawab kembali terhadap soal yang telah dikerjakan siswa dengan cara menjawab soal secara bersamaan. Dengan demikian siswa dapat menentukan sendiri nilai yang diperolehnya. Namun, karena keterbatasan waktu maka pelaksanaannya kurang tepat sasaran. Akibatnya masih ada siswa yang tidak mengetahui hasil tugasnya sendiri. Hal ini dilakukan mengingat masih ada

beberapa hal yang belum selesai dilaksanakan. Setelah hasil tersebut diperiksa oleh guru, kemudian guru memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai paling tinggi. Berikut daftar nilai yang diperoleh siswa pada siklus I berdasarkan hasil penilaian proses yang ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Penilaian Proses

No.	Nama	Aspek Yang Di Nilai			Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Keaktifan	Keberanian		
1	MD	7	7	6	20	6.7
2	MML	7	6	6	19	6.3
3	AS	7	7	7	21	7.0
4	JM	6	6	7	19	6.3
5	RM	7	7	7	21	7.0
6	RP	6	7	6	19	6.3
7	SW	7	6	7	20	6.7
8	AMA	7	7	8	22	7.3
9	ADP	8	8	8	24	8.0
10	CPR	8	8	8	24	8.0
11	DSP	7	7	7	21	7.0
12	DMS	8	8	7	23	7.7
13	DAS	6	7	7	20	6.7
14	PMD	8	8	7	23	7.7
15	PA	8	8	7	23	7.7
16	GA	8	8	8	24	8.0
17	IF	7	6	7	20	6.7
18	IS	8	8	8	24	8.0
19	LY	6	7	7	20	6.7
Jumlah						135.7
Rata - Rata						7.1



Grafik 1. Penilaian Proses

Penilaian pada tabel diatas didasarkan pada penilaian masing-masing kelompok pada saat bermain peran yang mencakup aspek kerjasama, keaktifan dan keberanian siswa dalam memainkan peranan. Pada akhir pembelajaran, guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara menanyakan tentang pendapatnya mengenai tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

c. Pengamatan (Observasi)

Pembelajaran siklus I ini diamati oleh guru kelas V SD N 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera dan teman sejawatnya. Sedangkan proses pembelajarannya dilaksanakan oleh peneliti sendiri sebagai praktisi (guru). Dimana guru kelas dan teman sejawat tersebut mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Dimana berdasarkan hasil observasinya pada siklus I ini praktisi telah melaksanakan pembelajaran yang meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Seluruh kegiatan tersebut diamati berdasarkan aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Dari hasil temuan kolaborator, ditemui hal-hal sebagai berikut:

- 1) Dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran, pembelajaran IPS menjadi lebih menarik.
- 2) Ada interaksi guru dan siswa.
- 3) Ada kerja sama antar siswa.
- 4) Pembelajaran lebih aktif.
- 5) Masih ada diantara kelompok yang belum terlalu memahami materi dilihat dari hasil diskusi dan tes yang dilakukan. Karena masih terdapat nilai-nilai yang rendah.
- 6) Waktu yang disediakan untuk diskusi tidak mencukupi.
- 7) Siswa tampak antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
- 8) Siswa menunjukkan keaktifannya dalam bermain peran dan berdiskusi.
- 9) Siswa berusaha menjawab pertanyaan sedapat mungkin dari soal yang dibagikan guru untuk mendapatkan nilai terbaik.

Berikut ini data ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran yang terdapat di siklus I:

Tabel 2. Data Ketuntasan Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Hasil Tes Akhir	% Ketuntasan Perorangan	Ketuntasan Belajar		Ket .
				Tuntas	Belum Tuntas	
1	MD	5	50%	-	√	
2	MML	7	70%	√	-	
3	AS	7	70%	√	-	
4	JM	5	50%	-	√	
5	RM	7	70%	√	-	
6	RP	6	60%	-	√	
7	SW	5	50%	-	√	
8	AMA	7	70%	√	-	
9	ADP	8	80%	√	-	
10	CPR	8	80%	√	-	
11	DSP	5	50%	-	√	

12	DMS	7	70%	√	-	
13	DAS	5	50%	-	√	
14	PMD	8	80%	√	-	
15	PA	8	80%	√	-	
16	GA	10	100%	√	-	
17	IF	5	50%	-	√	
18	IS	8	80%	√	-	
19	LY	6	60%	-	√	
Rata-rata		6,7		57,9	42,1	
Persentase		6.7%		57.9%	42.1%	

Kriteria Keberhasilan:

70% - 100% = Tuntas

0% - 60% = Belum Tuntas



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

d. Analisis dan Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara praktisi dan guru kelas (observer), setiap pembelajaran berakhir. Pada kesempatan ini, temuan dan hasil pengamatan peneliti dibahas bersama. Refleksi tindakan siklus I ini mencakup refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan hasil yang diperoleh oleh siswa.

Refleksi terhadap perencanaan yakni sebagai berikut: Dilihat dari hasil paparan siklus I diketahui bahwa perencanaan pembelajaran terlaksana dengan baik. Meskipun terdapat beberapa langkah yang terlaksana tumpang tindih. Berdasarkan hasil kolaborasi dengan guru kelas selaku observer, maka diusahakan untuk menempatkan bagian yang bisa didahulukan ke bagian yang cocok. Agar terdapat kecocokan dengan apa yang akan dilaksanakan di siklus II.

Pelaksanaan penggunaan metode bermain peran dapat dilakukan dengan baik. Sebahagian dari langkah pada perencanaan terlaksana sesuai dengan yang diinginkan. Tapi terdapat beberapa langkah yang tidak berjalan dengan baik. Contohnya, pada waktu memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa menjawab pertanyaan dari guru secara serempak. Dan apabila ditunjuk, siswa tetap tidak mau menjawab apa yang ditanya oleh guru. Dalam berdiskusi para siswa pada

umumnya telah mengikuti dengan baik. Tetapi diskusi mengalami kekurangan waktu, sehingga menyebabkan siswa menjawab apa adanya.

Pada penilaian penggunaan metode bermain peran dilakukan dengan memberikan tes secara individual. Tes tersebut berupa soal yang dibagikan oleh guru. Sedangkan siswa hanya menulis jawabannya di bawah soal tersebut. Setelah diperiksa, ternyata masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata, yaitu nilai dengan angka 5.

Dari keseluruhan pelaksanaan pembelajaran pada langkah-langkah siklus I, nilai rata-rata yang didapatkan siswa secara keseluruhan adalah 6,7. Dari hasil diskusi dengan guru kelas, maka diperoleh hal-hal sebagai berikut:

1. Waktu bermain peran terlalu sedikit.
2. Anak masih susah melafalkan dialog teks memproklamasikan kemerdekaan.
3. Hasil dialog memproklamasikan kemerdekaan yang diperoleh siswa sedikit memuaskan berada pada taraf sedang.

Berdasarkan pengamatan, wawancara, tes dan pencatatan lapangan maka tujuan pembelajaran yang diharapkan pada pembelajaran siklus I belum tercapai dengan baik. Dengan demikian upaya yang telah dilaksanakan pada penggunaan metode bermain peran pada siklus I dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan langkah-langkah proses pembelajaran yang akan ditargetkan pada siklus II.

B. Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Hasil analisis refleksi pada siklus I menunjukkan subjek penelitian belum mencapai tujuan pembelajaran khususnya yang diharapkan. Karena itu pembelajaran dilanjutkan dengan siklus II. Pembelajaran siklus II diberikan agar siswa dapat memahami lebih lanjut tentang materi menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Pembelajaran siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Kompetensi dasar yang akan diajarkan adalah menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Dengan indikator: 1) menceritakan peristiwa perjuangan menjelang proklamasi kemerdekaan, 2) menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam proklamasi kemerdekaan, dan 3) memerankan peranan beberapa tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

b. Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Mei 2016 pukul 08.00 sampai 09.30 WIB. Pembelajaran siklus II berlangsung selama 90 menit atau 2 jam pembelajaran. Dalam pelaksanaan siklus II ini peneliti tetap bertindak sebagai guru seperti dalam siklus I. Sedangkan guru kelas V SDN 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera sebagai pengamat didampingi oleh seorang rekan sejawat.

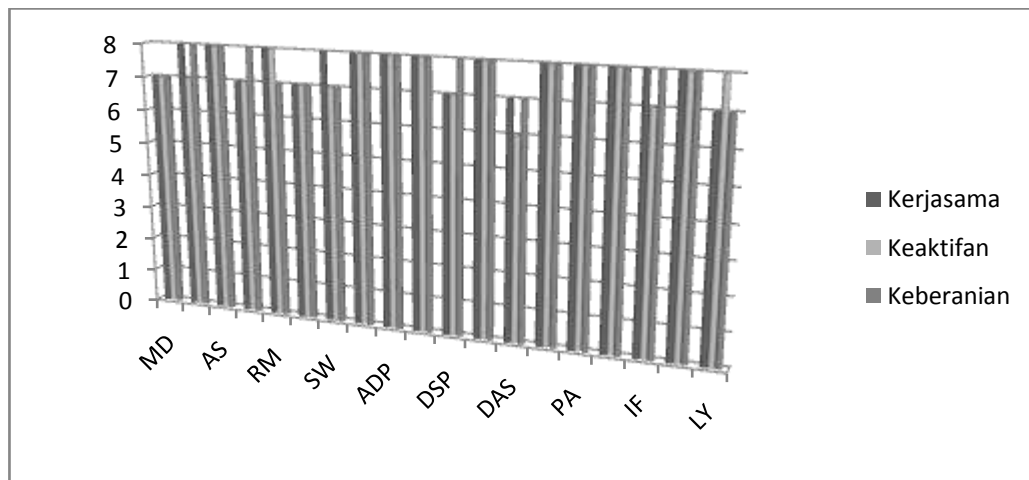
Peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Selanjutnya peneliti menyampaikan tujuan yang akan dicapai. Peneliti kemudian memotivasi siswa dan melacak pemahaman sementara siswa dengan cara menanyakan tentang materi yang telah lalu menyangkut tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan tanya jawab, peneliti menyimpulkan bahwa materi sebelumnya telah dipahami oleh siswa. Selanjutnya pembelajaran kegiatan inti dengan materi perjuangan memproklamasikan kemerdekaan dengan penggunaan metode bermain peran

dapat dilaksanakan. Dalam pelaksanaan siklus II ini, skor dasar yang akan digunakan untuk menentukan keberhasilan adalah nilai tes pada siklus I.

Hasil tes menggambarkan bahwa subjek penelitian menguasai dengan baik materi menjelaskan riwayat singkat tentang tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi dan menyebutkan contoh cara menghargai jasa tokoh-tokoh kemerdekaan yang disajikan. Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus II telah mencapai target, maka penelitian ini tidak dilanjutkan kepada siklus III. Sedangkan hasil penilaian pada saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Penilaian Proses

No.	Nama	Aspek Yang Di Nilai			Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Keaktifan	Keberanian		
1	MD	7	7	7	21	7
2	MML	8	7	8	23	7,6
3	AS	8	8	8	24	8
4	JM	7	7	8	22	7,3
5	RM	8	8	7	23	7,6
6	RP	7	7	7	21	7
7	SW	8	7	7	22	7,3
8	AMA	8	8	8	24	8
9	ADP	8	8	8	24	8
10	CPR	8	8	8	24	8
11	DSP	7	7	8	22	7,3
12	DMS	8	8	8	24	8
13	DAS	7	6	7	20	6,6
14	PMD	8	8	8	24	8
15	PA	8	8	8	24	8
16	GA	8	8	8	24	8
17	IF	8	7	8	23	7,6
18	IS	8	8	8	24	8
19	LY	7	8	7	22	7,3
Jumlah						145
Rata - Rata						7,6



Grafik 2. Penilaian Proses

Penilaian pada tabel diatas didasarkan pada penilaian masing-masing kelompok pada saat bermain peran yang mencakup aspek kerjasama, keaktifan dan keberanian siswa dalam memainkan peranan yang dilaksanakan pada siklus II.

c. Pengamatan (Observasi)

Sebagaimana halnya siklus I dan siklus II, pembelajaran siklus II diamati oleh guru kelas V SDN 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera dan melaporkan bahwa penelitian dalam pembelajaran siklus II telah melaksanakan tugas dengan baik. Berikut ini data ketuntasan belajar siklus II:

Tabel 4. Data ketuntasan Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Hasil Tes Akhir	% Ketuntasan Perorangan	Ketuntasan Belajar		Ket.
				Tuntas	Belum Tuntas	
1	MD	7	□ □ □	□	-	
2	MML	7	□ □ □	□	-	
3	AS	10	□ □ □ □	□	-	
4	JM	6	□ □ □	□	□	
5	RM	8	□ □ □	□	-	
6	RP	7	□ □ □	□	-	
7	SW	7	□ □ □	□	-	
8	AMA	7	□ □ □	□	-	
9	ADP	10	□ □ □ □	□	-	
10	CPR	8	□ □ □	□	-	
11	DSP	10	□ □ □ □	□	-	
12	DMS	10	□ □ □ □	□	-	
13	DAS	8	□ □ □	□	-	
14	PMD	10	□ □ □ □	□	-	
15	PA	10	□ □ □ □	□	-	
16	GA	10	□ □ □ □	□	-	
17	IF	7	□ □ □	□	-	
18	IS	8	□ □ □	□	-	
19	LY	6	□ □ □	□	□	
Rata-rata		8,2		□ □ □ □	10,5	
Persentase		82%		□ □ □ □ □ □	10,5 %	

Kriteria Keberhasilan:

70% - 100% = Tuntas

0% - 60% = Belum Tuntas



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

d. Refleksi.

Berdasarkan tabel diatas, terlihat peningkatan yang terjadi pada siswa. Hal itu dapat dilihat dari beberapa hal yang ada dibawah ini:

1. Keberhasilan guru
 - a) Guru sudah lebih leluasa menyampaikan dan menggunakan langkah-langkah dalam pembelajaran.
 - b) Penggunaan waktu dalam pembelajaran pun sudah maksimal.
 - c) Setiap kelompok dapat dibimbing dengan baik.
2. Keberhasilan siswa.
 - a) Keaktifan siswa sudah terlihat dengan baik.
 - b) Siswa yang ditunjuk bersedia dengan senang hati untuk tampil ke depan kelas melaporkan hasil diskusinya.
 - c) Nilai yang didapat siswa sudah menampakkan hasil yang memuaskan, baik nilai disaat proses pembelajaran maupun diskusi kelompok dan nilai tes akhir serta ketuntasan belajar siswa.

B. Pembahasan

1. Pembahasan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dengan cepat. Berdasarkan hasil catatan lapangan dan diskusi peneliti dengan teman kolaborator diatas penyebab dari adanya siswa yang belum dapat memahami materi dengan baik. Dan menurut guru kelas V tersebut, peneliti kurang membimbing siswa dalam berdiskusi dan peneliti hanya menunjuk siswa-siswa yang dirasa dapat menjawab pertanyaan peneliti.

Dari analisis penelitian siklus I nilai rata-rata kelas baru mencapai 6,7. Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang diperoleh maka direncanakan untuk melakukan siklus II. Guru harus dapat memperhatikan perbedaan yang ada pada siswa karena tiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Rochman Natawijaya (dalam Rosna, 2006:43) “belajar adalah proses pembinaan yang terus menerus terjadi dalam diri individu yang tidak ditentukan oleh unsur keturunan, tetapi lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor dari luar anak.” Dalam belajar siswa banyak memperoleh dari guru, maka guru harus lebih memahami kembali ketiga aspek dalam pendidikan yaitu yang belajar, proses belajar dan situasi belajar. Yang belajar adalah anak didik atau siswa yang secara individu atau kelompok mengikuti proses pembelajaran dalam suasana tertentu.

Peran guru dalam memberikan motivasi anak adalah “mengetahui setiap siswa yang diajarkannya secara pribadi, memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, menguasai berbagai metode dan teknik mengajar serta menggunakannya dengan tepat, menjaga suasana kelas supaya siswa terhindar dari konflik dan frustrasi serta yang amat penting memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuannya”

2. Pembahasan Siklus II

Pembelajaran menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan pada siklus II ini sudah berjalan dengan baik, walau masih ada beberapa orang siswa yang belum dapat menyelesaikan soal yang diberikan dengan baik. Cara guru dalam membimbing siswa berdiskusi sudah cukup merata. Begitu juga dalam hal menunjuk siswa untuk melaporkan hasil diskusi ke depan kelas, juga sudah merata di seluruh siswa.

Dari hasil analisis penelitian siklus II sudah mencapai 82 % dan nilai rata-rata kelas 8,2. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang diperoleh, maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memperkoklasikan kemerdekaan dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SDN 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera.

Untuk mencapai hal tersebut sudah seharusnya guru mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga harus memperhatikan keberhasilan siswa dalam memahami sesuatu dengan cara sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Karena guru bertugas membelajarkan siswa. Untuk membelajarkan siswa tersebut guru haruslah menggunakan berbagai macam cara agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, seperti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat baik dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam hal kreativitas, kerjasama dalam kelompok, pemecahan masalah maupun pergaulan dalam kehidupan sosialnya.
2. Dengan menggunakan metode ini, siswa sudah mulai cenderung untuk aktif dalam pembelajaran. Apalagi dengan menggunakan metode bermain peran ini, nantinya guru akan memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai yang tertinggi.
3. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 6,7 dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 8,2. Hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 14 Sungai Sirah Kecamatan Sutera.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan metode bermain peran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.
2. Untuk Kepala sekolah, dapat berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Puskur-BNSP.
- Djodjo Suradisastra,dkk. (1991/1992), *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud
- J.J. Hasibuan DIP.Ed. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Moedjiono dan Moh. Dimyati. (1991). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Depdikbud.
- Mulyani Soemantri. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Depdikbud
- Nana Sudjana. (1997). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo.
- Oemar Hamalik (2000). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan dan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Rochiati Wiraatmadja. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT RemajaRosda Karya.
- Roestiyah NK. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Jamarah. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Rineka Cipta
- Udin S. Winata Putra (2000). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: UT.