

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI SOSIAL MELALUI PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING

Dinny Susilawati¹, Anggi Citra Apriliana², Awaliyah Dahlani^{*3}
Universitas Sebelas April^{1,2,3}

Article Info

Article history:

Diterima 08 Feb 2024
Disetujui 18 Feb 2024
Dipublikasikan 29 Feb 2024

Keywords:

Metode Pembelajaran Role
Playing
Aktivitas Belajar
Hasil Belajar
Materi Interaksi Sosial

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa di SDN Pamarisen. Salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial melalui penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SDN Pamarisen. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas V SDN Pamarisen dengan jumlah siswa 23 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua teknik yaitu teknik tes dan teknik observasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar tes evaluasi siswa. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, persentase rata-rata aktivitas belajar pada siklus I mencapai 84% dengan kriteria sangat tinggi dan siklus II mengalami peningkatan mencapai 87% dengan kriteria sangat tinggi. Sedangkan hasil belajar pada data awal memperoleh rata-rata sebesar 34% dengan kriteria sedang, pada siklus I mencapai 73% dengan kriteria tinggi dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan mencapai 82% dengan kriteria sangat tinggi. Dapat disimpulkan, bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial kelas V SDN Pamarisen Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Awaliyah Dahlani,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas April,
Jln. Angkrek Situ No 19 Tlp.(0261) 202911 Fax (0261) 210223 Sumedang.
Email: mylovelyagisna@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat, setiap manusia membutuhkan pendidikan karena tanpa pendidikan manusia akan sulit untuk berkembang. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas. Pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik fisik, mental, dan spiritual. Salah satu pendidikan yang penting untuk dipelajari yaitu pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan sosial antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok. Somantri (D

Wulandari, 2017: 113) mengatakan, Pengertian IPS merupakan penyederhanaan, seleksi, adaptasi, dan modifikasi dari disiplin ilmu sosial atau merupakan pengembangan dari berbagai macam disiplin ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, dan sejarah. Ruang lingkup IPS pada dasarnya adalah mempelajari manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya, masyarakat, dan Negara. Sedangkan, dalam permendikbud no 68 tahun 2013 tujuan pendidikan IPS yaitu menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau space wilayah Negara kesatuan republik Indonesia.

Pembelajaran IPS penting untuk diberikan pada siswa Sekolah Dasar (SD) karena melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Lingkungan sekitar dapat dijadikan sumber belajar yang sangat menguntungkan bagi proses pembelajaran IPS, hal ini disebabkan karena sumber belajar dekat dengan siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam proses memahami materi pelajaran. Salah satu materi pada mata pelajaran IPS di kelas V yaitu interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang dinamis antara dua orang atau lebih melalui kontak langsung maupun tidak langsung, menurut jumlah pelakunya dapat dibagi menjadi tiga yaitu individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar seringkali dihadapkan dengan berbagai permasalahan. Hal ini salah satunya bisa terlihat dari hasil observasi pada hari Kamis tanggal 13 Oktober 2022 di kelas V SDN Pamarisen, ditemukan permasalahan rendahnya aktivitas belajar siswa, seperti rendahnya antusiasme belajar siswa. Siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran pengetahuan sosial, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari suasana kelas. Materi pengetahuan sosial yang terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif saja membuat para siswa malas untuk memahami informasi baik yang terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru.

Permasalahan lainnya yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan lapangan diperoleh hasil belajar siswa kelas V banyak yang belum mencapai ketuntasan KKM yaitu 70. Dari 23 siswa, hanya sebanyak 8 orang siswa (34%) yang mencapai KKM, sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 15 orang siswa (66%).

Apabila permasalahan ini dibiarkan begitu saja, maka akan berdampak terhadap hubungan timbal balik yang dinamis terkait kemampuan berinteraksi sosial yang sangat diperlukan siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini menyebabkan kondisi belajar yang kaku dan membosankan, sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Salah satu solusi yang bisa digunakan guru untuk memecahkan masalah tersebut adalah guru harus bisa menggunakan metode yang tepat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, sehingga siswa menjadi antusias dan semangat dalam memahami pelajaran

dan hasil belajar siswa meningkat. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi interaksi sosial yaitu metode pembelajaran *role playing*.

Metode belajar *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan menyenangkan, selain itu metode pembelajaran *role playing* mampu membentuk kerjasama yang sangat baik antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Ningrum, 2020:3 berpendapat sebagai berikut, “Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena itu melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak”.

Ahmadi (Basri, 2017:42) mengatakan, Kelebihan bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi serta mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama, dengan: a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan dan d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan uraian di atas mengenai rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS serta keberhasilan penelitian terdahulu dalam penggunaan metode pembelajaran *role playing*. Dengan digunakannya metode pembelajaran *role playing* ini, diharapkan dapat berpengaruh besar terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial kelas V. Dengan demikian, penulis memutuskan untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial melalui Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Pamarisen Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2022/2023)”.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan sosial antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok. Pentingnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD) karena melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya.

Tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya, masyarakat, dan Negara. Lingkungan sekitar dapat dijadikan sumber belajar yang sangat menguntungkan bagi proses pembelajaran IPS, hal disebabkan karena sumber belajar dekat dengan siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam proses memahami materi pelajaran. Salah satu materi pada mata pelajaran IPS di kelas V yaitu interaksi sosial dalam bidang ekonomi. Somantri (Wulandari, 2017: 113) mengatakan,

Pengertian IPS merupakan penyederhanaan, seleksi, adaptasi, dan modifikasi dari disiplin ilmu sosial atau merupakan pengembangan dari berbagai macam disiplin ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, dan sejarah. Ruang lingkup IPS pada dasarnya adalah mempelajari manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Pendidikan IPS adalah adaptasi disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Pembelajaran IPS yang merupakan implementasi dari pendidikan IPS di sekolah harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan IPS itu sendiri. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS harus diajarkan oleh guru yang mumpuni dalam bidang IPS, yakni berlatar belakang pendidikan IPS, bukan dari disiplin ilmu seperti yang terjadi pada saat ini di kebanyakan sekolah yaitu pembelajaran IPS diampu atau diajarkan oleh guru yang tidak berlatar belakang dari pendidikan IPS, melainkan dari disiplin ilmu lainnya.

Padahal dalam hal menerapkan konsep pembelajaran dalam hal ini pembelajaran IPS, tingkat kedewasaan, kematangan, tingkat kompetensi dan pengalaman guru harus diperhatikan, sehingga tujuan dari pembelajaran apapun itu tentu akan tercapai. Seperti yang dijelaskan oleh Suyono dan Harianto (Hilmi, 2017: 165), bahwa tingkat kedewasaan, kompetensi serta pengalaman seorang guru tetap diperlukan dalam situasi yang lebih menekankan kepada penerapan konsep pembelajaran.

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat cocok digunakan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Metode pembelajaran *role playing* menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana

Menurut Kristin (2018: 172), pengertian metode pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut, Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena metode ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau.

Metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipelopori oleh George Shafteel 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.

Menurut Djamarah (Tarigan, 2016:104) kelebihan penerapan metode pembelajaran bermain peran, Terdapat beberapa kelebihan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*), yaitu: a. Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan tumbuh seni drama. d. Kerja sama antar pemain dapat tumbuh serta dibina dengan sebaik-baiknya. e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Menurut Uno (Yanto, 2015:55), langkah-langkah penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah persiapan, memilih permainan, menyiapkan pengamatan, menata panggung, memainkan peran, diskusi evaluasi, bermain peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, evaluasi bermain permainan.

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang terjadi pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru, bisa bekerja sama dengan siswa yang lainnya, dan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Menurut Djamarah (Nursyamsyah 2022:15) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan aktivitas pembelajaran di kelas sangat menentukan hasil belajar pada peserta didik. Suasana belajar yang kondusif dan aktivitas belajar yang tinggi tentu akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi pula.

Abad 21 menuntut guru menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student centered learning*) dan menciptakan suasana pembelajaran interaktif dimana siswa turut berperan dan bereksplorasi dalam kelas. Menjadikan siswa sebagai objek yang mengharuskan mendengarkan seluruh penjelasan guru melalui metode ceramah mengakibatkan siswa tidak tertarik belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Paul B Dedrich (Nursyamsyah 2022:17) terdapat jenis-jenis aktivitas belajar di antaranya:

- 1) Aktivitas visual (*Visual activities*), seperti membaca, memperhatikan.
- 2) Aktivitas mulut (*Oral activities*), seperti mengatakan, bertanya, memberi tanggapan, uraian dan sebagainya.
- 3) Aktivitas pendengaran (*Listening activities*), seperti mendengarkan penjelasan ceramah, uraian dan sebagainya.
- 4) Aktivitas menulis dan menggambar (*Writing dan drawing activities*), seperti menulis dan menyalin, menggambar
- 5) Aktivitas gerak motoric (*Motor activities*), seperti melakukan percobaan (praktek), olahraga, senam, bermain dan sebagainya.
- 6) Aktivitas mental (*Mental activities*), seperti tanggapan, mengingat, memecahkan soal, menganalisa dan sebagainya.
- 7) Aktivitas emosi (*Emotional activities*), seperti menaruh minat, merasa bosan, bergembira, berani, tenang, gugup.

Jenis aktivitas dalam penelitian ini adalah aktivitas yang melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa ini meliputi mengikuti setiap yang ada dalam langkah dalam metode pembelajaran *role playing*.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Menurut Suryana (Nursyamsyah 2022:17) belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar pada umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap baru yang diharapkan akan tercapai oleh siswa.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah menyelesaikan pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Menurut Suryana (Nursyamsyah 2022:18) hasil belajar adalah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

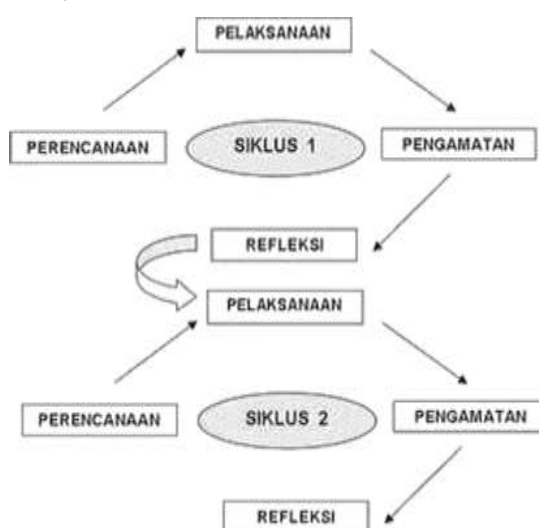
Hasil belajar merupakan pengalaman yang telah diperoleh siswa mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Belajar bukan hanya tentang penguasaan teori dalam mata pelajaran melainkan penguasaan minat-bakat, keterampilan, persepsi, keinginan atau cita-cita, dan interaksi sosial dengan teman maupun dengan guru.

Adapun aspek penelitian yang akan diteliti adalah aspek kognitifnya saja. Soal tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal yang berkaitan dengan materi interaksi sosial. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes evaluasi siswa yang terdiri dari 5 soal C1 (Mengingat), 10 soal C3 (Menerapkan), 5 soal C4 (Menganalisis).

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial melalui Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Siswa Kelas V di SDN Pamarisen Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang” menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian praktis yang dilakukan dengan mengkaji permasalahan yang dihadapi guru di dalam kelas dan dilakukan tindakan yang sesuai dengan permasalahan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Tahapan penelitian ini meliputi (a) perencanaan (planning); (b) penerapan tindakan (action); (c) mengobservasi dan mengevaluasi proses hasil tindakan (observation and evaluation); serta (d) melakukan refleksi (reflection) (Nursyamsyah, 2022:27).

Penelitian tindakan kelas memiliki peranan yang penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diterapkan dengan baik dan benar. Penelitian tindakan kelas dapat membuka wawasan seorang guru memahami kompleksitas pembelajaran, sekaligus memikirkan pemecahan setiap masalah yang dihadapi. Penelitian ini juga bisa melatih kemampuan berpikir kritis dan sistematis mulai dari merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksi.



Gambar 1. Siklus PTK Jhon Elliot Suhendar (Nursyamsyah, 2022:27)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, diperoleh beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS materi interaksi sosial di SDN Pamarisen diantaranya sebagai berikut.

1. Kurangnya aktivitas belajar siswa pada materi interaksi sosial yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa kelas V SDN Pamarisen pada materi interaksi sosial rendah dan masih banyak yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang kurang menarik sehingga pemahaman siswa terhadap materi akan berkurang.

Adapun data awal hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial kelas V SDN Pamarisen Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Awal Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan KKM = 70	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	S1	75	√	
2	S2	30		√
3	S3	55		√
4	S4	70	√	
5	S5	60		√
6	S6	70	√	
7	S7	70	√	
8	S8	75	√	
9	S9	35		√
10	S10	50		√
11	S11	55		√
12	S12	55		√
13	S13	60		√
14	S14	45		√
15	S15	30		√
16	S16	55		√
17	S17	95	√	
18	S18	30		√
19	S19	50		√
20	S20	50		√
21	S21	85	√	
22	S22	80	√	
23	S23	35		√
Jumlah			8	15

Persentase (%)	34%	65%
Kriteria	Sedang	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil tes awal hasil belajar siswa yang dilakukan belum menunjukkan hasil yang optimal. Terhitung dari 23 siswa terdapat 15 siswa (65%) yang belum tuntas, karena siswa belum mampu memahami materi interaksi sosial, dan hanya 8 siswa (34 %) yang tuntas atau sudah mampu memahami materi interaksi sosial. Jadi, pencapaian persentase hasil belajar IPS siswa yang tuntas pada materi interaksi sosial belum mencapai target seperti menurut Rohmawati (Nursyamsyah 2019:20) bahwa ketuntasan belajar secara klasikal didapat apabila siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 berjumlah 80% dari jumlah seluruh siswa. Apabila disajikan dalam bentuk diagram batang perbandingan antara siswa yang tuntas dan belum tuntas pada data awal sebagai berikut.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu menunjang peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Proses pembelajaran di SDN Pamarisen hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Pembelajaran menjadi monoton karena siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Untuk itu peneliti menerapkan suatu metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran IPS.

Deskripsi Siklus I

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus I, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada materi interaksi sosial belum terlaksana dengan baik. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa maka perlu adanya lanjutan tindakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Siklus I

No	Kegiatan	Fakta	Target	Keterangan
1	Aktivitas Belajar Siswa	Pada aspek <i>visual activities</i> yang di kategorikan sangat baik mencapai (76%), aspek <i>oral activities</i> di kategorikan sangat baik mencapai (82%), aspek <i>listening activities</i> yang dikategorikan sangat baik mencapai (78%), aspek <i>mental activities</i>	Target yang diharapkan dari aktivitas belajar siswa adalah 80% dari jumlah seluruhnya.	Target telah tercapai, pada siklus I dari jumlah keseluruhan 23 siswa persentase rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 84% dan termasuk

		di kategorikan baik dengan persentase mencapai (72%), aspek <i>emotional activities</i> di kategorikan sangat baik dengan persentase mencapai (83%).		kategori Sangat Baik.
2	Hasil Belajar Siswa	Berdasarkan hasil pengolahan data hasil belajar siswa pada siklus I jumlah siswa yang tuntas adalah 17 orang (73%) dan jumlah siswa yang belum tuntas adalah 8 orang (34%).	Target persentase tuntas minimal hasil belajar siswa secara klasikal yang diharapkan adalah 80%.	Target belum tercapai, harus ada perbaikan di siklus II.

Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus II, penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada materi interaksi sosial untuk aktivitas dan hasil belajar siswa dinyatakan telah mencapai hasil yang optimal. Artinya perbaikan yang dilakukan pada siklus II dapat dinyatakan telah berhasil. Melihat keberhasilan pemberian tindakan pada siklus II dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, maka pemberian tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Siklus II

No	Kegiatan	Fakta	Target	Keterangan
1	Aktivitas Belajar Siswa	Pada aspek <i>visual activities</i> yang di kategorikan sangat baik mencapai (82%), aspek <i>oral activities</i> di kategorikan sangat baik mencapai (81%), aspek <i>listening activities</i> yang dikategorikan sangat baik mencapai (81%), aspek <i>mental activities</i> di kategorikan baik	Target yang diharapkan dari aktivitas belajar siswa adalah 80% dari jumlah seluruhnya.	Target telah tercapai.

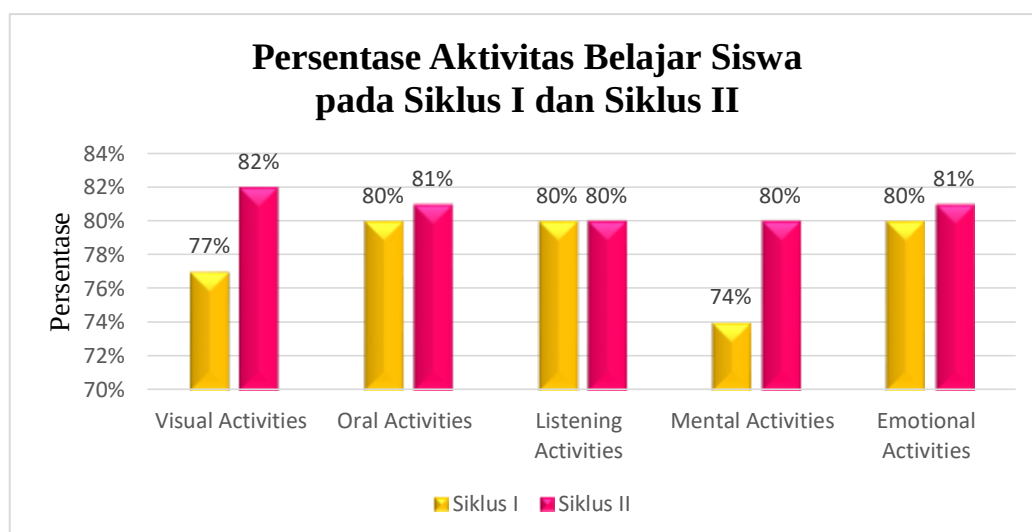
		dengan persentase mencapai (80%), aspek <i>emotional activities</i> di kategorikan sangat baik dengan persentase mencapai (80%).		
2	Hasil Belajar Siswa	Berdasarkan hasil pengolahan data hasil belajar siswa pada siklus II jumlah siswa yang tuntas adalah 19 orang (82%) dan jumlah siswa yang belum tuntas adalah 4 orang (17%).	Target persentase tuntas minimal hasil belajar siswa secara klasikal yang diharapkan adalah 80%.	Target telah tercapai.

PEMBAHASAN

Pada tahap pembahasan peneliti akan memaparkan hasil penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial yang diolah berdasarkan perolehan kondisi awal, siklus I, serta siklus II.

Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa terlihat dari hasil observasi pada kondisi awal terlihat bahwa kurangnya strategi pengelolaan kelas sehingga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadi rendah. Hasil observasi aktivitas belajar siswa yang diperoleh dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram batang berikut ini.



Gambar 2. Diagram Batang Persentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa pada kelas V SDN Pamarisen dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada materi interaksi sosial mengalami peningkatan. Peningkatan terjadi pada aspek *Visual Activities* terlihat dari siswa yang dapat membaca dialog dengan baik. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Inawati (Nursyamsyah 2022:64-65) “Kegiatan membaca sangat penting bagi siswa, selain untuk meningkatkan kemampuan membaca juga dapat menambah pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan”.

Peningkatan pada aspek *Oral Activities* terlihat dari siswa yang dapat berdiskusi dengan baik. Dengan persentase pada siklus I mencapai 80% kemudian meningkat menjadi 81% di siklus II dari keseluruhan aspek aktivitas belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Samani (Nursyamsyah 2022:65) “Diskusi adalah pertukaran pikiran antara dua orang atau lebih yang bertujuan memperoleh kesamaan pandang tentang suatu masalah yang dirasakan bersama”.

Peningkatan pada aspek *Listening Activities* terlihat dari siswa yang dapat memperhatikan penampilan pada setiap kelompok yang sedang memainkan perannya di depan kelas. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sriyanti (Rinaldy, 2018:11) mengemukakan bahwa, “Perhatian merupakan pemusatan seluruh aktivitas individu terhadap suatu objek atau sekumpulan objek atau perangsang”.

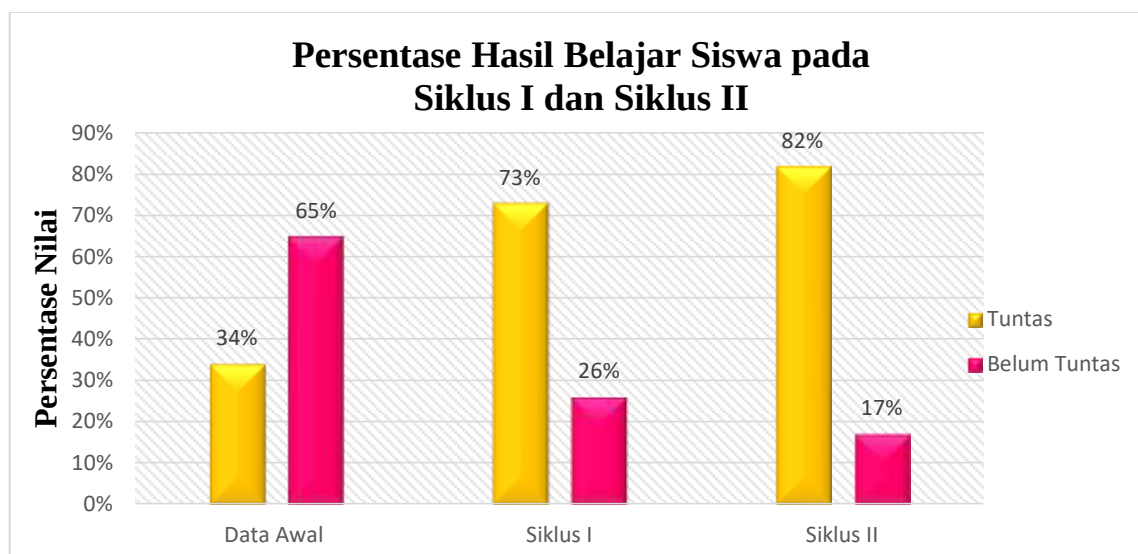
Peningkatan pada aspek *Mental Activities* terlihat dari siswa yang dapat mengingat dialog dengan baik, sehingga siswa dapat percaya diri ketika memainkan peran dengan teman kelompoknya di depan kelas. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Marpaung (Nursyamsyah 2022:65) “Pembelajaran dengan metode diskusi dan persentasi dapat menumbuhkan rasa percaya diri karena di dalam proses pembelajaran tersebut memungkinkan kemunculan berbagai kemampuan seperti kemampuan menganalisis masalah, kemampuan berpendapat serta kemampuan mempertahankan pendapatnya”.

Peningkatan pada aspek *Emotional Activities* terlihat dari siswa yang bersemangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Slameto (Astuti, 2022:22) “Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang pada pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Misalnya yaitu perasaan senang mengikuti pelajaran, tidak ada merasa bosan, serta hadir saat pelajaran”.

Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan “Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing*, mampu Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Siswa Kelas V SDN” diterima.

3.2.1 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil tes evaluasi yang diperoleh pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Apabila disajikan dalam bentuk diagram batang perbandingan antara siswa yang tuntas dan belum tuntas pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Batang Persentase Hasil Belajar Siswa pada Data Awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar diagram batang di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN Pamarisen dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada materi interaksi sosial mengalami peningkatan pada siswa yang tuntas serta mengalami penurunan pada siswa yang belum tuntas. Peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat dilihat dari siswa yang sudah paham mengenai materi interaksi sosial dan dapat mengerjakan soal evaluasi dengan tingkat C1 (Mengingat), C3 (Menerapkan), dan C4 (Menganalisis) dengan baik.

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan mengingat (C1) siswa. Pada tahap persiapan siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi interaksi sosial dengan menggunakan media power point. Hal ini dapat didukung dengan peningkatan hasil belajar siswa dari data awal, siklus I, dan siklus II soal evaluasi C1 (mengingat) seluruh siswa mampu menjawab dengan benar. Peningkatan sebesar 39%, yaitu pada data awal siswa tuntas berjumlah 8 siswa dengan persentase sebesar 34% menjadi 17 siswa dengan persentase sebesar 73% pada siklus I. Data hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 9% pada siklus I siswa yang tuntas berjumlah 17 siswa dengan persentase 73% menjadi 19 siswa dengan persentase 82%. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sarlito (Aini : 64) “Mengingat adalah perbuatan menyimpan hal-hal yang sudah pernah diketahui untuk pada suatu saat lain digunakan kembali. Tanpa ingatan, maka hampir tidak mungkin seseorang mempelajari sesuatu”.

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan menerapkan (C3) siswa. Hal ini dapat terlihat ketika siswa memainkan peran pada saat tampil di depan kelas secara bergantian setiap kelompok. Hal ini dapat didukung dengan peningkatan hasil belajar siswa dari data awal, siklus I, dan siklus II soal evaluasi C3

(menerapkan) seluruh siswa mampu menjawab dengan benar. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nurhasanah,dkk (2016:613) “Penerapan metode *role playing* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran sehingga menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, dan membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif”.

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang C4 (menganalisis). Hal ini dapat terlihat setelah semua kelompok tampil, guru beserta siswa melakukan evaluasi dan diskusi tentang keberhasilan dan hasil yang dicapai dalam bermain peran. Hal ini dapat didukung dengan peningkatan hasil belajar siswa pada data awal, siklus I, dan siklus II soal evaluasi C4 (menganalisis) seluruh siswa mampu menjawab dengan benar. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Subagiyo (2013:15),

Dalam permainan roleplay, pemeran selalu dihadapkan dengan sebuah masalah baru yang harus diselesaikan. Permasalahan itu bisa dari peran yang dimainkan maupun konteks cerita. Masalah dikembangkan dari kehidupan keseharian dan permasalahan ini bisa diurai dan disimulasikan dengan roleplay. Anak yang terbiasa dengan permainan roleplay, akan terbiasa menghadapi masalah baik masalah yang ada dalam roleplay maupun masalah dalam kehidupan.

Peran Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial yang diolah berdasarkan perolehan kondisi awal, siklus I, serta siklus II. Terlihat penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Karena, metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa lebih aktif, mandiri, dan menyenangkan. Metode belajar *role playing* juga dapat membangun keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ningrum, 2020:3 sebagai berikut, “Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena itu melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak”. Meningkatnya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran, dapat membuat siswa memiliki minat yang tinggi untuk memahami materi pembelajaran yaitu materi interaksi sosial.

Dengan adanya minat yang tinggi maka hasil belajar siswa akan meningkat. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nana Sudjana (Yanto, 2015:57) bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya” dapat disimpulkan bahwa siswa akan lebih cepat memahami materi yang diajarkan oleh guru, apabila siswa memiliki minat terhadap materi pelajarannya.

Minat siswa dapat muncul apabila guru menggunakan metode belajar sambil bermain seperti *role playing*, yang dapat membuat siswa memahami materi interaksi sosial dengan cara siswa memainkan peran tentang macam kegiatan interaksi sosial dalam

berbagai bidang. Seperti siswa memainkan peran sebagai penjual dan pembeli pada materi interaksi sosial dalam bidang ekonomi. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi interaksi sosial dengan pengalaman belajarnya secara langsung pada saat bermain peran.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial kelas V SDN Pamarisen Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi interaksi sosial pada siswa kelas V SDN Pamarisen. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I, jumlah rata-rata keseluruhan aspek aktivitas belajar siswa mencapai 84% dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus II, jumlah rata-rata keseluruhan aspek aktivitas belajar siswa mencapai 87% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, terlihat bahwa hampir seluruh siswa dapat secara aktif mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi interaksi sosial yang telah dilaksanakan.
2. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi interaksi sosial pada siswa kelas V SDN Pamarisen. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa pada data awal, siklus I, dan siklus II. Pada data awal jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 8 orang siswa dengan persentase 34%. Pada siklus I mengalami peningkatan, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 17 orang siswa dengan persentase 73%. Berdasarkan hasil pengolahan data hasil belajar siswa pada siklus II jumlah siswa yang tuntas adalah 19 orang (82%). Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran, khususnya materi interaksi sosial.

REFERENSI

- Priatmoko, S. (2018). Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam di Era 4.0. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*. [Online], Vol.1, No. 2, Juli 2018, 221-239. Tersedia : <http://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/948/106> [10 November 2022].
- Tanyid, M. (2014). Etika Dalam Pendidikan: Kajian Etis tentang Krisis Moral Berdampak pada Pendidikan. *Jurnal Jaffray*. [Online], Vol. 12, No. 2, Oktober 2014, 236-250. Tersedia: https://ojs.sttjaffray.ac.id/JJV71/article/view/13/pdf_4 [10 November 2022].
- Suharyanto, A. (2015). Pendidikan dan Proses Pembudayaan dalam Keluarga. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*. [Online], 162-165. Tersedia: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupis/article/view/3123> [16 November 2022].

- Hendriana, E.C. dan Jacobus, A. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Keteladanan dan Pembiasaan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. [Online], Vol. 1, No. 2, September 2016, 25-29. Tersedia: <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/262> [20 November 2022].
- Wulandari, D. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas II SD Negeri II Kemloko dengan Menggunakan Model Make A Match. *Jurnal Taman Cendekia*. [Online], Vol. 01, No. 02, Desember 2017, 113-120. Tersedia: <https://jurnal.ustjogja.ac.php/tamancendekia/article/view/1948> [20 November 2022].
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. [Online], Vol. 5, No. 3, 25 November 2016, 102-112. Tersedia : <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898> [10 Februari 2023].
- Hasan, B. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. [Online], Vol. 1, No. 1, Juli 2017, 38-53. Tersedia : <http://jta.ejournal.unri.ac.id:7680/index.php/PJR/article/view/4368> [10 Februari 2023].
- Saputra, D.R. (2015). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. [Online], Edisi 10, Tahun ke IV, Juni 2015, 1-8. Tersedia : <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/537/503> [10 Februari 2023].
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*. [Online], Vol. I, No. 1, Januari 2015, 53-57. Tersedia: <https://www.unma.ac.id/jurnal/index.php/CP/article/view/345/328> [16 Februari 2023].
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Sleman Yogyakarta: Aswaja pressindo.
- Ningrum, D.C. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*. SKRIPSI pada IAIN : tidak diterbitkan.
- Nursyamsyah, Y. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran RADEC untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Daur Hidup Hewan*. SKRIPSI pada UNSAP : tidak diterbitkan.
- Mualimin & Cahyadi, R.A.H. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan: Gending Pustaka.
- Salim, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Rosna, A. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajar IPA di kelas IV SD Terpencil Baina Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako*. [Online], Vol. 4 No. 6, 2016, 235-246. Tersedia : <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/index> [02 Mei 2023].
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS dalam Pembelajaran IPS di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. [Online], Vol. 3. No. 2. 164-172. (2017). Tersedia : <https://ejournal.mandalanursa.org/> [20 Mei 2023].

- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika*. [Online], Vol. 8. No. 2. (2018). Tersedia : <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE> [22 Mei 2023].
- Nurpratiwi, R. T., Sriwanto, S., dan Sarjanti, E. (2015). Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture And Picture dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung. *Jurnal Geo Edukasi*. [Online], Vol 4, No 2 (2015). 1-9. Tersedia : <https://core.ac.uk/download/pdf/234096304.pdf> [8 Juni 2023]
- Hermawati, R. (2012). *Peningkatan Hasil Belajar dengan Metode Role Playing pada Mata Diklat Pelayanan Prima Kelas X Busana B di SMK Ma'arif 2 Sleman*. SKRIPSI pada UNY : tidak diterbitkan.
- Astuti, N.D. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Divisions) Berbasis Pantun dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Membaca Puisi*. SKRIPSI pada UNSAP : tidak diterbitkan.
- Subagiyo, H. (2013). *ROLEPLAY*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurhasanah, A.I., Atep S., dan Ali S. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. [Online], Vol. 1, No. 1. Tersedia: <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/2992> [19 Juni 2023].
- Aini, S. (2013). Pengaruh Ingatan dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fisika di MA Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Fisika*. [Online], Vol. 1 No. 1, 2013. Tersedia : <https://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/PendidikanFisika/article/view/1097> [19 Juni 2023].
- Rinaldy, M., Ali, I., dan Henry, S. (2018). Hubungan Perhatian Siswa dalam Proses Belajar Mengajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah*. [Online], Vol. 6, No. 3 (2018). Tersedia : <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PES/article/view/16335/pdf> [19 Juni 2023].