

UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN

Yuni Anggraeni¹, Pupung Rahayu Novianti², Windu Mandela³
STKIP Sebelas April Sumedang^{1,2,3}

Article Info

Article history:

Received Nov 1, 2022

Revised Nov 7, 2022

Accepted Nov 25, 2022

Keywords:

Model Bermain Peran,
Jenis-jenis Pekerjaan,
Aktivitas belajar,
Hasil belajar IPS.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPS, khususnya pada materi jenis-jenis pekerjaan. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan masalah yang dihadapi, peneliti memiliki solusi untuk menanggulangnya dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas IV yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Data awal memperoleh 25%, siklus I mengalami peningkatan menjadi 35%, dan siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 75%. Hasil belajar siswa 25%, siklus I mengalami peningkatan menjadi 35%, dan siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 85%. Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS materi jenis-jenis pekerjaan siswa kelas IV SDN Lemahputih 1 Tahun Pelajaran 2020/2021.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Yuni Anggraeni,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
STKIP Sebelas April Sumedang,
JL. Angkrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang.
Email: yunianggraeni859@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia dalam kehidupan untuk membangun kualitas dan potensi sebagai bekal memperoleh masa depan agar dapat berdaya saing. Begitu pentingnya pendidikan, pendidikan dijadikan sebagai tolak ukur maju atau tidaknya suatu negara. Pada implementasi kurikulum 2013 ini, lembaga sekolah diharapkan mampu meningkatkan dan menyeimbangkan peserta didik dalam menguasai kompetensi sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran menekankan pembelajaran berbasis aktivitas. Keberhasilan penerapan kurikulum 2013 dalam kegiatan pembelajaran di kelas Sekolah Dasar (SD) sangat ditentukan oleh pemahaman guru.

Adapun masalah yang terjadi di lapangan khususnya di kelas IV SDN Lemahputih 1 pada saat PPLK menyatakan bahwa ketika kegiatan pembelajaran dilakukan, siswa kurang aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran tersebut, serta materi yang diajarkan sulit dipahami oleh siswa karena guru kurang variatif dalam penggunaan model pembelajarannya. Metode yang dapat menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi: kemampuan bekerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dari itu penulis tertarik mengadakan sebuah penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Bermain Peran (*Role Playing*) pada Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan (Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas IV SDN Lemahputih 1 Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2020/2021)”.

Aktivitas belajar sering dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Aktivitas belajar tidak hanya dilihat dari apa yang dilakukan guru saja tetapi juga dari kegiatan siswa. Menurut Apriliawati (Mufidah, 2013: 118) menyatakan bahwa, “Aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa selama pembelajaran mencerminkan adanya motivasi ataupun keinginan siswa untuk belajar”. Kemudian menurut Dierich (Mufidah, 2013:118) bahwa, “Aktivitas belajar siswa dapat digolongkan sebagai berikut: 1) kegiatan visual; 2) kegiatan lisan; 3) kegiatan mendengarkan; 4) kegiatan menulis; 5) kegiatan menggambar; 6) kegiatan metris; 7) kegiatan mental; dan 8) kegiatan emosional”. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. “Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan” (Yamin, 2007: 75). “Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar” (Sardiman, 2006: 96). Saat pembelajaran berlangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap guru. Sardiman (2006: 100) menyatakan bahwa, “Aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan”. Hamalik (2009: 179) menyatakan bahwa, “Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran”. Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Yamin (2007: 82) mendefinisikan, “Belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya”. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan ketrampilan pada diri siswa. Siswa mampu menggali kemampuannya dengan rasa ingin tahunya sehingga interaksi yang terjadi akan menjadi pengalaman dan keinginan untuk mengetahui sesuatu yang baru. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan ketrampilan dalam diri dalam kegiatan pembelajaran. aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan ketrampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar.

Menurut Susanto (2016: 5) menyatakan bahwa, “Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Pencapaian hasil belajar yang optimal membutuhkan keselarasan dari komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Komponen pembelajaran misalnya guru, siswa, media/sumber belajar, materi ajar, dan evaluasi. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Menurut Slameto (2010: 54), faktor-faktor tersebut secara

global dapat diuraikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini ialah faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

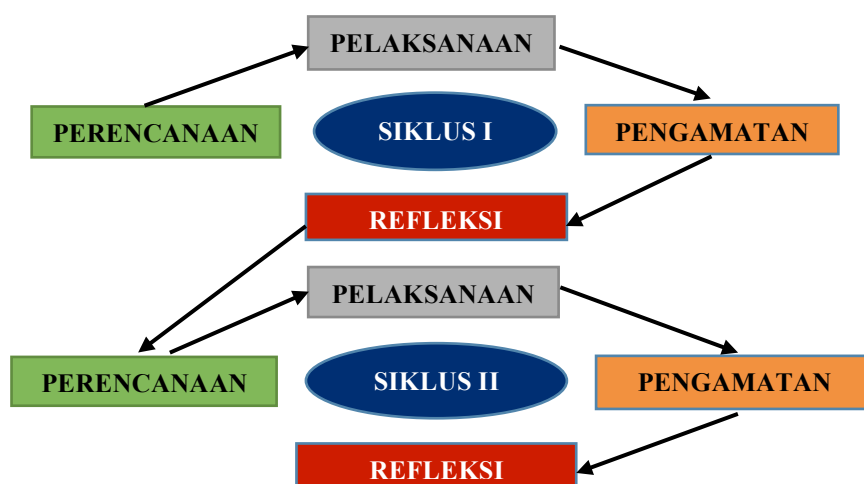
Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. Model bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan strategi pemecahan masalah.

Menurut Hisyam (2008: 26), ada tiga aspek dalam model bermain peran, yaitu mengambil peran (*role playing*), yaitu tekanan ekspektasi sosial terhadap pemeran peran. Contohnya adalah pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasarkan tugas (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial). Membuat peran (*role marking*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan. Tawar-menawar peran (*Role Negotitation*), yaitu tingkat dimana peran dinegosiasikan dengan pemegang peran lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Tujuan model pembelajaran bermain peran yaitu agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Selain itu juga agar siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), tujuan model pembelajaran bermain peran yaitu memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari, mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, dan menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan. Menurut Uno (2007: 37), ada tujuh langkah pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, di antaranya yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap peran, menyiapkan pengamat, pemeran, diskusi dan evaluasi, dan membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

2. METODE

Dalam penelitian tindakan kelas ini terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai acuan, model-model menurut Aqib (2017: 14) di antaranya: (1) model Kurt Lewin; (2) model Kemmis dan Mc. Taggart; (3) model Elliot; dan (4) model Ebbutt. Pada penelitian ini, model PTK yang akan digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari 4 siklus tahapan, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan dan; dan (4) refleksi. Secara garis besar prosedur penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1. PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart
(Wiraatmadja, 2005: 66)**

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 HASIL

Setelah mengadakan observasi awal, diperoleh data bahwa dalam pembelajaran IPS masih ditemukan beberapa permasalahan pada proses pembelajaran sehingga mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar yang sangat rendah. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya penggunaan model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif serta siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Data awal aktivitas dan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Data Awal Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

No.	Data	Hasil
1.	Aktivitas Belajar Siswa	25%
2.	Hasil Belajar Siswa	25%

Setelah diketahui permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN Lemahputih I mata pelajaran IPS materi Jenis-jenis pekerjaan, maka peneliti melakukan tindakan siklus I. langkah pertama yang dilakukan pada siklus I yaitu tahap perencanaan dengan menyiapkan RPP, menyiapkan materi yang akan disampaikan, menyiapkan media serta instrumen penelitian yang dilengkapi dengan lembar observasi dan tes yang dilakukan di akhir pembelajaran. Kemudian peneliti melanjutkan ke tahap pelaksanaan yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Dari siklus I menunjukkan bahwa adanya peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dibandingkan dengan kondisi awal. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Data Awal Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Data	Hasil
1.	Aktivitas Belajar Siswa	35%
2.	Hasil Belajar Siswa	35%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil pada siklus I belum mencapai target, meskipun sedikit mengalami peningkatan dari 25% menjadi 35% namun belum mencapai

target yaitu 75%. Oleh karena itu dilakukan siklus II untuk memperbaiki dan mencapai target yang telah ditentukan.

Setelah kegiatan perencanaan sudah disiapkan, peneliti melanjutkan pada tahap pelaksanaan yang kegiatan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *role playing*. Adapun hasil dari pelaksanaan siklus II yaitu sebagai berikut.

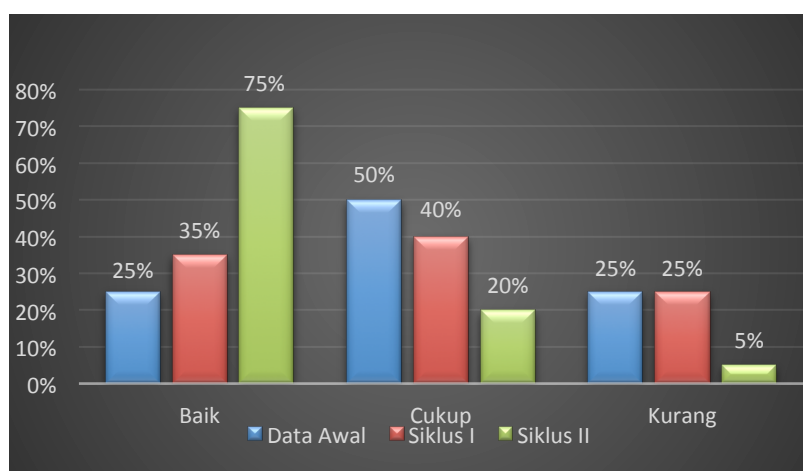
Tabel 3. Data Awal Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Data	Hasil
1.	Aktivitas Belajar Siswa	75%
2.	Hasil Belajar Siswa	85%

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan pada siklus II mengalami peningkatan dengan baik, dan sudah mencapai target yang telah ditentukan.

1.2 PEMBAHASAN

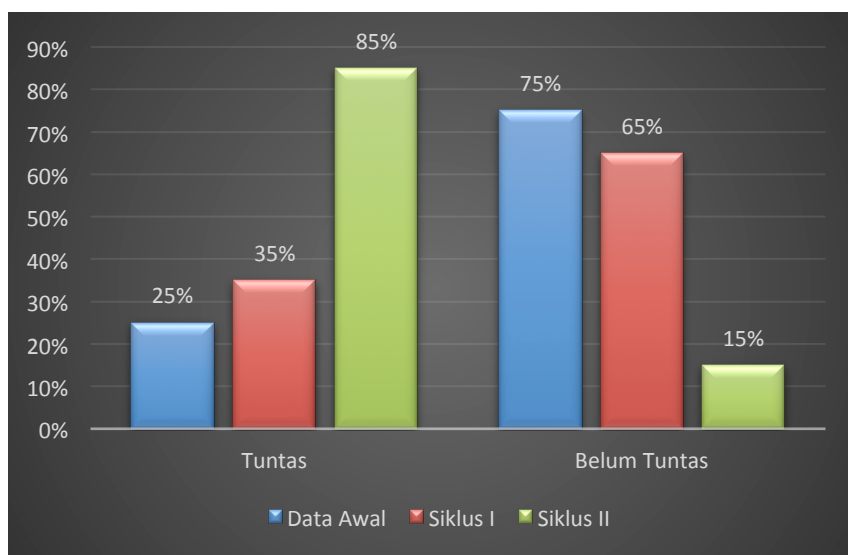
Dalam aktivitas pembelajaran siklus I dan siklus II, penggunaan model bermain peran telah menunjukkan adanya hasil yang baik. Berikut diagram keseluruhan aktivitas siswa dari data awal, siklus I dan siklus II pada beberapa aspek penilaian yaitu perhatian, keseriusan dan keaktifan.



Gambar 2. Presentase Aktivitas Siswa Dari Data Awal, Siklus I Dan Siklus II

Dapat dilihat pada gambar 2 di atas hasil aktivitas siswa dari data awal, siklus I dan siklus II pada kategori baik mengalami peningkatan dari data awal 25% pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 10% menjadi 35% tetapi masih belum memenuhi kriteria baik, lalu pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu sebanyak 50% sehingga kriteria baik sudah menunjukkan pada angka 75% dan sudah memenuhi kriteria baik. Pada kriteria cukup dari data awal yaitu 50% mengalami penurunan pada siklus I menjadi 40% dan pada siklus II juga mengalami penurunan menjadi 20%. Pada kriteria kurang dari data awal yaitu 25% tidak mengalami perubahan apapun pada siklus I masih tetap 25% lalu pada siklus II mengalami penurunan yaitu menjadi 5%.

Selain Aktivitas Belajar Siswa yang meningkat, Hasil Belajar Siswa juga meningkat. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I dan siklus II, penggunaan model bermain peran telah menunjukkan adanya hasil yang baik. Berikut diagram hasil belajar siswa dari data awal, siklus I dan siklus II.



Gambar 3. Presentase Hasil Belajar Siswa Dari Data Awal, Siklus I Dan Siklus II.

Dapat dilihat dari gambar 3 di atas, bahwa siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 70 mengalami, peningkatan dengan menggunakan model bermain peran, pada data awal terlihat jumlah siswa yang mencapai nilai KKM hanya 5 orang atau 25%, lalu pada pelaksanaan siklus I mengalami sedikit peningkatan menjadi 7 orang atau 35%, namun tetap belum memenuhi target keberhasilan yang telah ditetapkan, maka harus dilaksanakan siklus II. Pada siklus ini mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu menjadi 17 orang siswa atau 85%, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dikatakan berhasil karena sudah memenuhi target keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 70%.

2. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Lemahputih 1 Kecamatan Lemahsugih Kabupaten Majalengka Tahun Pelajaran 2020/2021 tentang pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan model *role playing*, penulis dapat mengambil beberapa simpulan bahwa.

1. Model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas karena berdasarkan beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, diperkuat dengan teori yang menunjukkan bahwa model *role playing* memiliki banyak kelebihan yang diantaranya dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa, membangkitkan gairah dan semangat siswa serta siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi jenis-jenis pekerjaan. Hal tersebut terlihat pada hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa, baik pada siklus I maupun siklus II.

REFERENSI

Mufidah, dkk. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Matriks*. Sidoarjo: Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo, Vol. 1, No. 1, ISSN 2337-8166, April 2013.

- Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press dan Center For Learning Innovation (CLI).
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hisyam, Z. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Saefuddin, A., dan Ika B. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Uno, HB. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Z., dan Amrullah A. (2017). *Pedoman Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Gava Media
- Wiriaatmadja, R. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.