

PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD

Oleh:

Sigit Prasajo¹, Tri Saptuti Susiani², Joharman³

FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret

1 Mahasiswa S1 PGSD FKIP UNS

2, 3 Dosen S1 PGSD FKIP UNS

e-mail: prasojosigit@rocketmail.com

***Abstract:** The Using of Role Playing Method in Increasing Social Studies Learning Student V Grade at SD. This research aims were describing learning process role playing method. The research is classroom action research. Executed research in three cycles. Subjek is this research is all student V grade SD 1 Mrentul that total 18 students. Data collecting tech utilizes observation, interview, test and documentation. Data validity utilize triangulation tech methodics and source. Analisis is data that utilized by analisis kualitatif and quantitative. Its result points out that Role Playing method , can increase process and result V grade student.*

Keywords: Role Playing, Learning, Social Studies

Abstrak: Penggunaan Metode Role Playing dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan: mendeskripsikan proses pembelajaran, peningkatan pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Mrentul yang berjumlah 18 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi metode dan sumber. Analisis data yang digunakan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa Penggunaan Metode Role Playing, dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPS di kelas V.

Kata Kunci: *Role Playing*, Pembelajaran, IPS.

PENDAHULUAN

Kemajuan pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi sekarang ini terasa semakin pesat dan cepat. Dengan majunya pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, maka diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Siap menerima serta menciptakan teknologi yang bermanfaat bagi kemajuan bangsa. Sumber daya manusia tersebut dapat ditingkatkan melalui pendidikan, pendidikan formal, pendidikan non-formal, dan pendidikan informal. Upaya mewujudkan pembangunan nasional bidang pendidikan diperlukan peningkatan dan penyelenggaraan pendidikan nasional yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pengembangan masyarakat dan kebutuhan pembangunan. Dengan

demikian, mutu pendidikan adalah dengan memperbaiki proses belajar dan mengajar.

“Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bidang studi yang merupakan perpaduan atau fusi dari berbagai mata pelajaran seperti ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah, dan antropologi. Mata pelajaran mata pelajaran yang tergabung itu memiliki ciri yang sama sehingga dipadukan menjadi satu bidang studi” Menurut Nurhadi (2011: vii).

Selain itu IPS adalah disiplin ilmu yang memiliki sensitivitas tinggi terhadap dinamika perkembangan masyarakat. Selain itu, dikatakan bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan

pendidikan menurut Somantri dalam Sapriya (2011:11).

Menurut Trianto (2010: 171), “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti sosiologi, sejarah , geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya”.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian IPS adalah merupakan suatu program pendidikan yang merupakan perpaduan atau fusi dari berbagai mata pelajaran seperti ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah yang disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat ketika memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Menurut Fathurahman Pupuh dalam Hamruni, metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan (Suyono dan Hariyanto, 2011: 19).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara atau prosedur dengan menciptakan situasi pengajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan maupun mencapai hasil pembelajaran yang berbeda di bawah kondisi lingkungan yang berbeda.

Menurut Zaini, dkk. menyatakan “Role-Play adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik” (2008: 98).

Menurut Winataputra (mengutip Udin Saripudin, 1977: 91) menyatakan bahwa “Role Playing berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak), seperti peran yang dimainkannya” (2010: 4.34).

Menurut Martinis Yamin mengatakan metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi” (2009: 152).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Role Playing adalah suatu metode pembelajaran yang memainkan suatu peran di mana orang tersebut seolah-olah menjadi orang yang diperankan tentang suatu topik atau situasi.

Uno (2010) mengemukakan bahwa kegiatan bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan bermain peran sesuai dengan jenis belajar yang dilaksanakan yaitu: (1) belajar dengan berbuat, tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang interaktif atau keterampilan-keterampilan yang reaktif, (2) belajar melalui peniruan, tujuannya adalah menyamakan tingkah laku sesuai dengan karakter tokoh yang dimainkannya, (3) belajar melalui balikan, mempunyai tujuan untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, (4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan dengan tujuan untuk memperbaiki keterampilan-keterampilan dengan mengulanginya pada penampilan berikutnya (Hamalik, 2008).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang tujuan metode bermain peran

tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran bertujuan untuk: (1) mengembangkan keterampilan-keterampilan yang interaktif maupun reaktif, (2) mengembangkan sikap/perasaan bersosialisasi dengan orang lain, (3) memperdalam pemahaman materi pelajaran, dan (4) mengembangkan konsep nilai, berfikir, dan bertindak tepat. Keempat tujuan metode bermain peran tersebut merupakan tujuan yang ingin ditekankan pada penelitian ini.

Zaini, dkk (2008) membagi pengorganisasian kegiatan bermain peran ke dalam tiga fase pertama yaitu Perencanaan dan persiapan. Kegiatan yang ada pada fase persiapan meliputi: (1) mengenal peserta didik, dilakukan dengan cara mengetahui jumlah peserta didik, mengetahui sejauh mana peserta didik mengetahui materi, mengecek pengalaman terdahulu peserta didik tentang bermain peran, mengelompokkan umur, mengetahui latar belakang siswa, mengetahui minat dan kemampuan siswa serta mengetahui kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi, (2) menentukan tujuan pembelajaran, (3) menentukan kapan melaksanakan kegiatan bermain peran, (4) memilih pendekatan yang sesuai, (5) mengidentifikasi skenario, (6) menempatkan peran, (7) mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik, (8) merencanakan waktu yang baik, (9) mengumpulkan sumber informasi yang relevan. Fase kedua yaitu Interaksi. Interaksi merupakan kegiatan inti yang dilakukan dengan kegiatan membangun aturan dasar, mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, membuat langkah-langkah yang jelas, memberikan motivasi peserta didik agar ketakutan tampil di depan berkurang, menggambarkan skenario atau situasi, mengalokasikan peran, memulai kegiatan bermain peran secara bertahap, hentikan kegiatan jika terjadi problem. Fase ketiga Refleksi dan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah yaitu: (1) membawa peserta didik keluar dari peran yang dimainkannya, (2) meminta peserta didik secara individual mengekspresikan pengalaman belajarnya, (3) mengkonsolidasikan ide-ide, (4)

memfasilitasi suatu analisis kelompok, (5) memberi kesempatan untuk melakukan evaluasi, (6) menyusun agenda berikutnya.

Menurut Hamalik (2001) langkah-langkah *Role Playing* terdiri tiga tahap, tahap pertama Persiapan dan intruksi meliputi: (1) Guru memiliki situasi/dilemma bermain peran. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi "Sosiodrama" yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa, (2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif, (3) Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas, (4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*. Tahap kedua Tindakan Dramatik dan Diskusi meliputi: (1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran, (2) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut, (3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Tahap ketiga Evaluasi Bermain Peran meliputi (1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, (2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran.

Prosedur penerapan metode bermain peran menurut Uno (2010) terdiri dari sembilan langkah, yaitu sebagai berikut: (a) pemanasan (*warming up*), dimana guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya, (b) pemilihan partisipan, guru dan siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan

memainkannya, (c) menata panggung, dalam hal ini guru mendiskusikan terlebih dahulu dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks, (d) menyiapkan pengamat, dalam kegiatan ini pengamat juga harus terlibat aktif dalam permainan peran, (e) memainkan peran, permainan peran dilaksanakan secara spontan, (f) diskusi dan evaluasi, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan, (g) berbagi pengalaman dan kesimpulan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Menurut Wina Sanjaya langkah-langkah *Role Playing* terdiri tiga tahap. Tahap pertama persiapan simulasi meliputi: Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, (2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, (3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan, (4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi. Tahap kedua Pelaksanaan simulasi meliputi: (1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran, (2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian, (3) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, (4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan. Tahap ketiga penutup meliputi: (1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi, (2) Merumuskan kesimpulan

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai

berikut: (1) Bagaimana Penggunaan Metode Role Playing yang dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang tokoh pejuang kemerdekaan siswa kelas V SDN 1 Mrentul Tahun Ajaran 2012/2013?, (2) Apakah Metode Role Playing dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang tokoh pejuang kemerdekaan siswa kelas V SDN 1 Mrentul Tahun Ajaran 2012/2013?, (3) Apakah kendala dan solusi pada penggunaan Metode Role Playing dalam pembelajaran IPS tentang tokoh pejuang kemerdekaan siswa kelas V SDN 1 Mrentul Tahun Ajaran 2012/2013?

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin penulis capai yakni: (1) Mendeskripsikan penggunaan Metode Role Playing dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang tokoh pejuang kemerdekaan siswa kelas V SDN 1 Mrentul Tahun Ajaran 2012/2013, (2) Mengetahui Metode Role Playing dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang tokoh pejuang kemerdekaan siswa kelas V SDN 1 Mrentul Tahun Ajaran 2012/2013, (3) Mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan Metode Role Playing dalam peningkatan pembelajaran IPS di kelas V SDN 1 Mrentul Tahun Ajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di 1 Sekolah Dasar pada semester II tahun ajaran 2012/2013, yakni bulan Februari 2013 sampai dengan bulan Maret 2013. Subjek dalam penelitian ini yaitu: siswa kelas V SDN 1 Mrentul dengan jumlah 18 siswa.

Sumber data dari penelitian ini adalah siswa, peneliti, dan teman sejawat. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan wawancara. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan lembar tes, lembar observasi, dan lembar wawancara.

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik meliputi observasi, wawancara, dan tes untuk sumber data yang sama. Sedangkan triangulasi sumber meliputi siswa, peneliti, dan observer. Triangulasi sumber dilakukan dengan pengecekan kembali data yang telah diperoleh melalui ketiga sumber tersebut untuk menarik suatu kesimpulan tentang

hasil tindakan. Data yang akan diukur validitasnya dengan triangulasi adalah hasil observasi peneliti, teman sejawat, dan hasil wawancara.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yang meliputi tiga alur kegiatan yang dilakukan secara bersamaan dan terus menerus selama dan setelah pengumpulan data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi data. Penyajian data merupakan proses penampilan atau penyajian data secara lebih sederhana dan penarikan kesimpulan merupakan proses pengambilan intisari dari keseluruhan paparan (Susilo, dkk, 2008: 103).

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus. Penelitian yang dilaksanakan terdiri dari tiga siklus. Siklus pertama, kedua, dan ketiga masing-masing dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Tahapan dalam siklus penelitian tindakan kelas di atas berlangsung beberapa kali, karena adanya beberapa masalah atau kekurangan. Masalah dan kekurangan yang muncul tersebut selanjutnya dipecahkan dan diperbaiki pada siklus berikutnya sampai pembelajaran dinyatakan berhasil.

Prosedur penelitian yang digunakan adalah prosedur yang mengacu pada metode penelitian Kemmis & McTaggart. Susilo. (2008), mengemukakan bahwa pada hakikatnya metode yang dikemukakan Kemmis dan McTaggart merupakan perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri atas empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat komponen tersebut dipandang sebagai suatu siklus. Pada konteks penelitian ini siklus diartikan sebagai suatu putaran kegiatan yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tiga siklus. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2013 sampai dengan bulan Maret 2013. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi

kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebagai acuan bagi siswa. Pada kegiatan inti, Pada kegiatan inti guru melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan penutup. Di tahap persiapan, langkah-langkah penggunaan metode role playing yang dilakukan guru yaitu: (a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai tentang materi, (b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan, (c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam Role Playing, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan, (d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan. Pada tahap pelaksanaan, guru mempersilahkan kelompok role playing yang telah ditunjuk untuk tampil sementara siswa yang tidak tampil melaksanakan observasi. Selain siswa lain sebagai pengamat, guru juga mengamati kegiatan role playing untuk memantau jalannya kegiatan dan mengecek pelaksanaan observasi yang dilakukan siswa. Tahap penutup langkah-langkah yang dilakukan guru yaitu: (a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, (b) Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.

Selama proses pembelajaran guru memberikan penilaian kepada siswa, baik dalam penguasaan materi, keaktifan dan penampilan siswa dalam bermain peran. Sebagai kegiatan akhir siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas dan mencatat hal-hal yang penting dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya siswa melaksanakan evaluasi tertulis yang terdiri dari 10 soal isian dan 2 soal uraian. Tabel 1, sedangkan prosentase ketuntasan hasil belajar pada Tabel 2.

Semakin baiknya langkah pembelajaran yang digunakan, maka semakin siswa bersemangat belajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat. Pada siklus I masih kurang

baik, terbukti dengan masih rendahnya prosentase ketuntasan pada penilaian hasil yang dicapai siswa, sehingga masih perlu diperbaiki pada siklus II. Hasil pelaksanaan pada siklus II terjadi peningkatan sangat baik. Akan tetapi, peneliti merasa belum puas kemudian melanjutkan penelitian siklus III. Hasil siklus III sangat memuaskan sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini. Berikut tabel 1 prosentase ketuntasan penilaian proses siklus I-III:

Tabel 1. Prosentase Ketuntasan Penilaian Proses Siklus I-III

Prosentase Ketuntasan			Keterangan
Siklus I	Siklus II	Siklus III	
77.58%	78.68%	84.75%	Meningkat

Penilaian proses dilakukan guru saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan tabel 1, prosentase proses belajar siswa selalu mengalami kenaikan setiap siklusnya dan dapat mencapai KKM (≥ 70). Selain penilaian proses peneliti juga melakukan penilaian hasil. Berikut tabel 2 prosentase ketuntasan hasil belajar siklus I-III:

Tabel 2. Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I-III

Prosentase Ketuntasan			Keterangan
Siklus I	Siklus II	Siklus III	
77.78%	83.33%	88.89%	Meningkat

Berdasarkan tabel 2, prosentase ketuntasan hasil belajar siswa selalu mengalami kenaikan setiap siklusnya dan dapat mencapai KKM (≥ 70).

Penggunaan metode role playing dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD SDN 1 Mrentul. Metode role playing merupakan metode yang sesuai diterapkan dalam materi pokok tokoh pejuang kemerdekaan, hal ini sesuai dengan pendapat Wahab (2009) yang mendefinisikan role playing sebagai kegiatan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali

perjuangan para pahlawan kemerdekaan. Selain itu penggunaan metode role playing pada pembelajaran IPS kelas V adalah dengan memperhatikan karakteristik kelas V antara lain anak pada usia-usia ini anak dapat melakukan penalaran yang logis yang diaplikasikan dalam kegiatan yang nyata. Keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan role playing dalam penelitian ini mampu meningkatkan pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan peningkatan perolehan hasil belajar siswa yang mencapai KKM (70) dari siklus I sampai siklus III. Pencapaian hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Sri Wahyuningsih (2011) yang menyimpulkan bahwa prestasi siswa dengan menggunakan metode role playing meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas V untuk pelajaran IPS.

Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran dari siklus I sampai siklus III terdapat kendala-kendala yang dialami oleh oleh siswa dan guru. Pemaparan kendala-kendala tersebut yaitu sebagai berikut.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode role playing siklus I kendala yang dialami saat pembelajaran berlangsung yaitu: (1) Kendala dari Guru yaitu: (a) Pada saat guru memberi petunjuk tentang gambaran situasi yang akan diperankan siswa kurang memperhatikan, (b) pada saat guru memimpin diskusi, memberi pengarahan dan bimbingan tentang jalannya diskusi siswa kurang memperhatikan, (c) pada saat guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya atau memberi tanggapan tentang kegiatan role playing waktunya kurang. (2) Kendala dari Siswa yaitu: (a) Siswa kurang memahami dalam membawakan perannya, sehingga terdapat siswa yang lupa urutan tampil dalam role playing, (b) siswa kurang memahami materi pembelajaran, (c) siswa tidak bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Kendala yang ada pada siklus I dapat di atasi dengan solusinya, sehingga tidak muncul pada siklus II dengan solusi sebagai berikut: (1) Guru lebih baik lagi mengkondisikan siswa pada saat memberi petunjuk tentang gambaran situasi yang akan

diperankan dalam role playing sehingga siswa memperhatikan petunjuk guru, (2) guru lebih baik lagi mengkondisikan siswa saat diskusi, memimpin jalannya diskusi dan memberi pengarahan dan bimbingan tentang jalannya diskusi, (3) guru lebih pandai membagi waktu untuk siswa bertanya atau memberi tanggapan tentang kegiatan role playing.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode role playing siklus II kendala yang dialami saat pembelajaran berlangsung yaitu: (1) Kendala dari Guru yaitu: (a) pada saat guru memberi bimbingan kepada pemain yang kurang menjiwai peran waktunya terbatas, (b) pada saat guru memberi pengarahan kepada pemain yang melaksanakan role playing, siswa yang menjadi observer ramai. (2) Kendala dari Siswa yaitu: (a) Siswa kurang menjiwai dan memahami peran yang harus dilaksanakan, (b) siswa kurang aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan kesulitan merumuskan kesimpulan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing.

Kendala yang ada pada siklus II dapat di atasi dengan solusinya, sehingga tidak muncul pada siklus III dengan solusi sebagai berikut: (1) Guru sebaiknya lebih baik lagi membagi waktu dan memberi pengarahan kepada pemain yang melaksanakan role playing, (2) guru sebaiknya agar lebih baik lagi mengkondisikan siswa dan memberi pengarahan kepada siswa yang menjadi observer.

Kendala yang dialami oleh peneliti (guru) pada siklus III yaitu guru dalam melaksanakan kegiatan role playing membutuhkan waktu yang lama. Adapun kendala siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing pada siklus III yaitu siswa sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran.

Berdasarkan kendala-kendala guru dan siswa yang terdapat pada siklus III, solusi yang dilakukan oleh peneliti (guru) yaitu guru sebaiknya lebih meningkatkan membimbing, pengelolaan siswa dan lebih membagi waktu supaya sesuai dengan alokasi waktu atau melaksanakan pembelajaran di luar jam pelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan peneliti selama tiga siklus dalam pembelajaran IPS pada penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Metode Role Playing dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Tokoh Pejuang Kemerdekaan di Kelas V SDN 1 Mrentul Tahun Ajaran 2012/2013". dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Langkah-langkah penggunaan metode role playing yang tepat dalam pembelajaran IPS tentang tokoh pejuang kemerdekaan siswa kelas V SDN 1 Mrentul tahun ajaran 2012/2013 terdiri dari tiga tahapan yaitu (a) tahap persiapan, (b) pelaksanaan, dan (c) tahap penutup. Ketiga tahapan tersebut terdiri 9 langkah dan terjabar menjadi 18 kegiatan pembelajaran. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan skenario penelitian pada tiap siklus mengalami perbaikan. Kriteria ketuntasan minimum kesesuaian langkah pembelajaran dengan skenario penelitian sebesar 80% dapat tercapai pada siklus III, (2) Penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang Tokoh Pejuang Kemerdekaan siswa kelas V SDN 1 Mrentul Tahun Ajaran 2012/2013. Terbukti dengan suasana kelas yang menyenangkan serta antusias siswa belajar dengan metode *Role Playing* menyebabkan proses pembelajaran meningkat dan hasil evaluasi siswa juga meningkat. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari pencapaian hasil belajar tiap. Tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 77.78%, siklus II sebesar 83.33%, dan siklus III sebesar 88.89%, (3) Kendala pada penggunaan metode role playing dalam pembelajaran IPS tentang tokoh pejuang kemerdekaan siswa kelas V SDN 1 Mrentul tahun ajaran 2012/2013 kendala-kendala yang dialami oleh guru dan siswa selama pembelajaran yaitu guru dalam melaksanakan kegiatan role playing guru membutuhkan waktu yang lama. Adapun kendala siswa pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing yaitu siswa sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran. Berdasarkan kendala-kendala yang dialami

guru dan siswa. Solusinya guru sebaiknya lebih meningkatkan membimbing siswa memainkan peran dan pengelolaan membagi waktu supaya sesuai dengan alokasi waktu atau melaksanakan pembelajaran di luar jam pelajaran.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan, perlu disampaikan saran-saran sebagai berikut: (1) Bagi guru yaitu: (a) Perhitungkan waktu dengan baik, karena dengan Metode *Role Playing* membutuhkan waktu yang lama, (b) penggunaan metode *role playing* memerlukan pengelolaan siswa yang baik. Oleh karena itu pihak guru hendaknya memaksimalkan bimbingan dan pengelolaan siswa agar siswa tidak kesulitan memainkan peran. (2) Bagi Siswa yaitu: (a) Siswa hendaknya lebih memperhatikan bimbingan guru mengenai tugas yang harus dilaksanakan baik secara kelompok maupun individu, sehingga tidak mengalami kesulitan dalam memainkan peran, (2) untuk dapat membawakan peran dengan baik, siswa harus giat berlatih agar dapat memainkan peran dengan baik. (3) Bagi Peneliti yaitu: (a) Hasil penelitian ini kiranya dapat dijadikan sebagai referensi dalam memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing*, (b) diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memacu peneliti lain untuk dapat lebih baik dalam menghadapi problematika yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat member solusi dengan cara yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Martimis, Y. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Nurhadi. (2011). *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2010). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahab, A. A. (2009). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Winataputra, U. S, dkk. (2005). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka Depdiknas.
- Zaini, H., Munthe, B., & Aryani, S. A. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.