

METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN IPS TENTANG PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Sri Wahyuningsih¹, Wahyudi², Tri Saptuti Susiani³

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Kampus VI Kebumen, Jl. Kepodang 67A Kebumen 54312
wahyu21srie@yahoo.com

Abstract: The Role Play Methodic in Social Studies Learning About Proclamation Vicinity Scene V Grade Elementary School. This aims of research to describe the steps methodic to play role properly, describe improving the result of social studies learning, and to find the constraint and the solution role play methodic. This research type is classroom action research which consists of three cycles, each of which involved planning, acting, observing and reflecting. The result of study showed the steps role play methodic consists of three steps are preparation phases, performing, and follow-up that was explained into 14 learning activities which can performed by good, so that can increase social studies studying result, and found the constraint which can conquered with the right solution.

Key words: role play method, learning, social studies

Abstrak: Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS Tentang Peristiwa Sekitar Proklamasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan metode bermain peran, mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS, serta menemukan kendala dan solusi penggunaan metode bermain peran. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah metode bermain peran terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut yang terjabar menjadi 14 kegiatan yang terlaksana dengan baik, sehingga meningkatkan hasil belajar IPS, dan terdapat kendala yang dapat diatasi dengan solusi yang tepat.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Pembelajaran di SD disesuaikan dengan karakteristik usia anak dan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian proses belajar mengajar dan berbagai aspek yang menyertai pembelajaran di SD harus memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Uno (2010) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk

menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain. Metode ini memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Maka dari itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran.

Metode pembelajaran yang diterapkan guru banyak memungkinkan siswa belajar proses, bukan hanya belajar produk. Hal tersebut sesuai dengan simpulan Gagne & Briggs (1982) bahwa belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor. Oleh karena itu metode

pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Sumiati dan Asra, 2009: 91). Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

Adapun karakteristik siswa kelas V SD, menurut simpulan Piaget (1980) adalah termasuk dalam fase operasional kongkret (7- 11/12 tahun). Pengembangan operasi konkrit menuju tahapan selanjutnya memerlukan aktifitas di pihak anak, menulis sajak lebih efektif dari pada membaca sajak, turut serta bermain dalam suatu permainan lebih berguna dari pada menontonnya, semua itu membantu anak dalam proses pengembangan kognitif (Danim, 2010: 106).

Materi IPS di tingkat sekolah dasar masih terbatas pada kajian geografi dan sejarah, dan untuk materi IPS di kelas V semester 2 merupakan materi sejarah. Penyampaian materi yang bersifat teoretis, monoton pada bacaan dalam buku materi pelajaran menimbulkan komunikasi satu arah, anak cenderung pasif dengan mendengarkan ceramah yang disampaikan guru tanpa ada aktifitas yang dapat menimbulkan keaktifan siswa. Berdasarkan perolehan data pada nilai ulangan harian semester 1 materi Tokoh-tokoh Kerajaan Hindu Budha di Indonesia, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu jika 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 65 untuk mata pelajaran IPS. Kenyataannya baru 57% siswa yang memenuhi kriteria tersebut dengan nilai rata-rata 61,73.

Metode bermain peran dapat menjadi sebuah metode alternatif dalam mata pelajaran IPS dan memberikan sebuah nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung konvensional. Wahab (2009) mengemukakan bahwa bermain peran merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemere-

dekaan. Aqib (2010) juga mengemukakan hal yang senada bahwa metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinatif, daya ekspresi, dan penghayatan dilakukan dengan memerankan seseorang dari sejarah, dunia pengetahuan, dan lain-lain. Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak untuk mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga pembelajaran IPS yang dilaksanakan dapat mengalami peningkatan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah langkah-langkah penggunaan metode bermain peran, apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS, dan apakah kendala dan solusi pada penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS tentang peristiwa sekitar proklamasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan metode bermain peran yang tepat, mendeskripsikan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar, serta untuk menemukan kendala dan solusi penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kalijirek yang terletak di Desa Kalijirek, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Januari 2012 sampai dengan bulan Agustus 2012 pada semester 2 tahun ajaran 2011/2012. Subjeknya adalah siswa kelas V yang berjumlah 23 siswa. Sumber data diperoleh dari siswa, guru (peneliti), dan teman sejawat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi yang dilakukan terhadap guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS dan terhadap siswa untuk

mengetahui situasi dan perkembangan siswa dalam pembelajaran, wawancara yang ditujukan kepada observer untuk mendapatkan informasi secara langsung tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan tes berupa tes hasil belajar untuk mendapatkan informasi secara langsung tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif yang meliputi data kualitatif dan data kuantitatif.

Indikator kinerja yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini adalah minimal 85% pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode bermain peran sesuai dengan skenario dan minimal 85% dari jumlah siswa mencapai ketuntasan tes hasil belajar yaitu mendapatkan nilai di atas KKM (70).

Prosedur penelitian yang dilaksanakan terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Pada perencanaan tindakan dilakukan penyusunan skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), persiapan media pembelajaran yang diperlukan, penyusunan instrumen dan format observasi pembelajaran. Tindakan pembelajaran dilaksanakan dengan metode bermain peran yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan, dalam hal ini peneliti melibatkan guru dan teman sejawat sebagai observer. Sedangkan refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan observer dan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pembelajaran dengan metode bermain diterapkan pada kegiatan inti melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan tahap tindak lanjut. Pada tahap persiapan, langkah-langkah penggunaan metode bermain peran yang dilakukan guru yaitu: (a) menyampaikan pokok bahasan, (b) menjelaskan kompetensi dasar

yang ingin dicapai, (c) mempersiapkan naskah skenario pelaksanaan metode bermain peran yang telah dibuat dan membagikan kepada siswa untuk dibaca, (d) membentuk kelompok bermain peran (4-6 siswa) secara heterogen dan salah satu siswa menjadi ketua kelompok, (e) membantu kelompok untuk menentukan peran yang akan dimainkan, (f) mempersiapkan media yang, (g) menunjuk kelompok bermain peran yang telah berlatih untuk tampil di depan kelas.

Pada tahap pelaksanaan, guru mempersilahkan kelompok bermain peran yang telah ditunjuk untuk tampil sementara siswa yang tidak tampil melaksanakan observasi. Selain siswa lain sebagai pengamat, guru juga mengamati kegiatan bermain peran untuk memantau jalannya kegiatan dan mengecek pelaksanaan observasi yang dilakukan siswa.

Tahap tindak lanjut langkah-langkah yang dilakukan guru yaitu: (a) memberi kesempatan kepada perwakilan kelompok pengamat untuk menyampaikan hasil pengamatannya, (b) melaksanakan diskusi klasikal dan memberi kesempatan siswa menyampaikan tanggapan/pertanyaan terkait kegiatan dan materi dalam bermain peran, (c) memberi kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan hasil pengalamannya dalam bermain peran, (d) membimbing siswa untuk membuat kesimpulan, dan (e) memberi motivasi serta arahan untuk kegiatan selanjutnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan metode bermain peran dapat berjalan dengan baik, jika ditinjau dari hasil observasi yang dilaksanakan sebagaimana yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Proses Penggunaan Metode Bermain Peran pada Siklus I sampai Siklus III.

No	Tindakan	Rata-rata	Keterangan
		hasil observasi (%)	
1	Siklus I	80,98	Belum Memenuhi Target
2	Siklus II	90,83	Memenuhi Target
3	Siklus III	93,28	Memenuhi Target
Jumlah		265,09	-
Rata-rata siklus I-III (%)		88,36	Memenuhi Target

Pencapaian hasil belajar siswa menggambarkan tingkat keberhasilan siswa dalam menyerap materi pelajaran melalui metode bermain peran. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Siswa pada Siklus I sampai Siklus III

	Tindakan					
	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%
< KKM (70)	27	39,13	20	28,98	9	13,04
≥ KKM (70)	42	60,86	49	71,01	60	86,95

Selama pembelajaran terdapat kendala-kendala yang dialami oleh peneliti (guru) yaitu: (1) guru kurang dapat memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menyampaikan tanggapan/pertanyaan sehingga hanya didominasi anak-anak tertentu, (2) guru tidak runtut dalam melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai skenario. Sedangkan solusi yang dilakukan oleh peneliti (guru) yaitu: (1) guru lebih meningkatkan pengelolaan siswa dengan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menyampaikan tanggapan/pertanyaan, (2) guru lebih memperhatikan langkah-langkah sesuai skenario kegiatan bermain peran.

Pembahasan dilaksanakan berdasarkan hasil penelitian. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I sampai dengan

siklus III telah memenuhi target kesesuaian langkah pembelajaran pada skenario pembelajaran dengan perolehan hasil observasi lebih dari kriteria minimum kesesuaian langkah pembelajaran yaitu 85%. Langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan pada skenario pembelajaran dengan metode bermain peran terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pelaksanaan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Ketiga tahap dalam bermain peran tersebut terjalar dalam 14 langkah pembelajaran. Pembagian kegiatan bermain peran ke dalam tiga tahap sesuai dengan pendapat Wahab (2009) yang mengemukakan bahwa bermain peran dilaksanakan dengan melalui beberapa fase dan kegiatan yaitu fase persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Fase atau tahap persiapan merupakan tahap untuk mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam kegiatan bermain peran, tahap pelaksanaan menguraikan tentang pelaksanaan kegiatan bermain peran itu sendiri, dan tahap tindak lanjut merupakan tahapan yang berisi kegiatan untuk menindaklanjuti hasil kegiatan bermain peran.

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Kalijirek. Metode bermain peran merupakan metode yang sesuai diterapkan dalam materi pokok peristiwa sekitar proklamasi, hal ini sesuai dengan pendapat Wahab (2009) yang mendefinisikan bermain peran sebagai kegiatan beracting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan. Selain itu penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran IPS kelas V adalah dengan memperhatikan karakteristik kelas V antara lain anak pada usia ini anak dapat melakukan penalaran yang logis yang diaplikasikan dalam kegiatan yang nyata/konkret. Keberhasilan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain peran dalam penelitian ini mampu mening-

katkan hasil belajarnya. 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 Dewi (2010) yang menyimpulkan bahwa prestasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran mengalami peningkatan dan hasil penelitian Munawaroh (2010) dengan kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS ini belum sepenuhnya berjalan lancar sesuai rencana. Dalam pelaksanaannya di lapangan, terdapat kendala-kendala yang muncul baik dari pihak guru maupun siswa. Kendala-kendala yang muncul pada tiap siklus berbeda-beda jenisnya, kendala-kendala yang muncul pada siklus I dapat diatasi pada siklus II, kendala pada siklus II dapat diatasi pada siklus III meskipun belum sepenuhnya. Dalam hal ini peneliti (guru) dapat mengantisipasi kendala-kendala yang mungkin muncul dengan memperhatikan kekurangan metode bermain itu sendiri, sedangkan kelebihan dari metode bermain peran dapat digunakan untuk mendukung jalannya pembelajaran. Dalam penelitian ini kendala yang terjadi selama pembelajaran yaitu mengenai pengelolaan siswa yang sesuai pendapat Wahab (2009), jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik akan ada kemungkinan anak tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh. Dalam hal ini guru kurang memperhatikan kekurangan dari metode bermain peran untuk dijadikan antisipasi agar kendala tersebut tidak terjadi dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Langkah-langkah penggunaan metode bermain peran yang tepat terdiri dari ti-

ga tahapan yaitu (a) tahap persiapan, (b) tahap pelaksanaan, dan (c) tahap tindak lanjut. Ketiga tahapan tersebut terjalar menjadi 14 kegiatan pembelajaran. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan skenario penelitian pada tiap siklus mengalami perbaikan. Kriteria ketuntasan minimum kesesuaian langkah pembelajaran dengan skenario penelitian sebesar 85% dapat tercapai pada siklus II dan III.

Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari pencapaian hasil belajar tiap siklus. Kendala yang terjadi selama pembelajaran yaitu (a) guru kurang dapat memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menyampaikan tanggapan/pertanyaan sehingga hanya didominasi anak-anak tertentu, (b) guru tidak runtut dalam melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai skenario. Sedangkan solusi yang dilakukan oleh peneliti (guru) yaitu: (a) guru lebih meningkatkan pengelolaan siswa dengan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk menyampaikan tanggapan/pertanyaan, (b) guru lebih memperhatikan langkah-langkah sesuai skenario kegiatan bermain peran.

Saran dalam penelitian ini yaitu ditujukan kepada guru dan siswa. Kepada guru, hendaknya memahami urutan langkah pembelajaran dan memaksimalkan pengelolaan siswa supaya pelaksanaan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar. Kepada siswa hendaknya lebih memperhatikan bimbingan guru mengenai tugas yang harus dilaksanakan baik secara kelompok maupun individu dan siswa harus giat berlatih tampil di depan umum dengan memanfaatkan setiap kesempatan yang diberikan guru baik melalui tanggapan/pertanyaan, agar memiliki sikap keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2010). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Danim, S. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Alfabeta.
- Dewi, E. N. M. (2010). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Materi Peristiwa Sekitar Sumpah Pemuda Pada Pembelajaran IPS di SD (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 2 Lembang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)*. Diperoleh 17 November 2011, dari [http:// repository.upi.edu/skripsiview. php? no_skrip](http://repository.upi.edu/skripsiview.php?no_skrip).
- Munawaroh, U. (2011). *Peningkatan Pemahaman Materi Peran Tokoh-Tokoh Persiapan Kemerdekaan Indonesia Mata Pelajaran IPS Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V SD N 01 Mireng Trucuk Klaten*. Diperoleh 17 November 2011, dari [http: // etd. eprint. ums. ac. id/ pemahaman- pembelajaran- bermain peran](http://etd.eprint.ums.ac.id/pemahaman-pembelajaran-bermain-peran).
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung. CV Wacana Prima.
- Uno, H. B . (2010). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahab, A.A. (2009). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka Depdiknas.