

**PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS
TENTANG JUAL BELI DI KELAS III SD NEGERI 1 SIDOMUKTI
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Wahyu Widayanti¹, Suropto², Suhartono³

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta
Jl. Kepodang No 67 A Kabupaten Kebumen
e-mail: anthy_wiezda@yahoo.com

***Abstract:** The Implementation of Role Playing Model in Improving Social Science Learning about Buying and Selling at The Third Grade Students of SDN 1 Sidomukti in The Academic Year of 2014/2015. The aim of this research is to improve social science learning about buying and selling by using role playing model. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted in 3 cycles in 6 meetings. Subject in this research were 18 students of the third grade in SDN 1 Sidomukti. The results of this research show that the implementation of role playing implemented with appropriate steps can improve social science learning about buying and selling.*

***Keywords:** role playing models, learning, social science, buying and selling.*

Abstrak: Penerapan Model Bermain Peran dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Jual Beli di Kelas III SDN 1 Sidomukti Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang jual beli melalui penerapan model bermain peran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan selama 3 siklus atau 6 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Sidomukti yang berjumlah 18 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model bermain peran yang dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang jual beli.

Kata kunci: model bermain peran, pembelajaran, IPS, jual beli.

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kondisi terkini pendidikan di Indonesia sangat mengkhawatirkan. Dalam pertemuannya dengan kepala dinas seluruh Indonesia pada hari Senin, 1 Desember 2014 di Gedung Kemdikbud, Baswedan (2014) menyatakan bahwa 75% sekolah di Indonesia tidak memenuhi standar layanan minimal pendidikan (Antara News, 2014). Pendidikan sangat penting bagi segala aspek kehidupan. Karena melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan potensi

diri, melatih keterampilan, dan membangun karakter yang lebih baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang terdiri atas ilmu-ilmu sosial yang dikaji secara terpadu mengenai gejala dan masalah sosial sebagai program pengajaran pada jenjang pendidikan dasar atau menengah yang disesuaikan dengan tingkat karakteristik dan kemampuan masing-masing peserta didik. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi

Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Depdiknas, 2006).

Kenyataan yang ditemui di lapangan bahwa pembelajaran di SDN 1 Sidomukti masih berpusat pada guru (*teacher center*). Kejenuhan belajar menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran sehingga berpengaruh pada nilai IPS pada siswa yang belum mencapai KKM ≥ 67 . Jumlah siswa kelas III SDN 1 Sidomukti adalah 18 siswa dengan rincian yaitu nilai rata-rata IPS 48,22; nilai tertinggi mencapai 80; nilai terendah mencapai 35 sehingga sekitar 22,22% atau 4 siswa yang mencapai nilai KKM; sisanya 77,78% atau 14 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Data tersebut diperoleh dari wawancara peneliti kepada guru kelas III SDN 1 Sidomukti.

Pembelajaran yang kurang inovatif sangat dominan diterapkan karena tidak membutuhkan biaya yang besar dan prosedur yang rumit. Materi IPS sebaiknya tidak hanya memahami konsep tetapi juga perlu penanaman nilai-nilai yang mereka lakukan yang menjadi sumber bagi penemuan mereka sendiri. Model bermain peran dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk menghayati penanaman nilai-nilai yang diajarkan. Mengenai model bermain peran, Oliver dan Shaftel menyatakan, "Model bermain peran sebagai satu alternatif pilihan yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pengajaran. Model mengajar ini bertujuan mendesain pandangan siswa ke dalam nilai-nilai pribadi dan nilai-nilai sosial,

dengan tingkah laku mereka sendiri dan nilai-nilai tersebut menjadi sumber bagi penemuan mereka" (Sardjiyo, Sugandi & Ischak, 2009: 6.25). Model bermain peran menggunakan sifat karakteristik dasar bermain yang disukai oleh anak-anak sekolah dasar. Oleh karena itu, model bermain peran cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Huda (2014: 209-210) mengemukakan langkah-langkah model bermain peran sebagai berikut: (a) guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (b) guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan KBM, (c) guru membentuk kelompok siswa, (d) guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (e) guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (f) masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang dipergakan, (g) setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, (h) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (i) guru memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum.

Langkah-langkah model bermain peran menurut Suherman sebagai berikut: a) guru menyiapkan skenario pembelajaran; b) menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario tersebut; c) pembentukan kelompok murid; d) penyampaian kompetensi; e) menunjuk murid untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya; f) kelompok murid membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; g) presentasi hasil kelompok; dan h) bimbingan

penyimpulan dan refleksi (Intang, 2013).

Mengenai kelebihan model bermain peran, Huda (2014: 210) menyatakan: a) pembelajaran memberikan kesan yang kuat dan lama dalam ingatan siswa; b) menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan; c) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias; d) membangkitkan gairah, semangat optimisme, dan menumbuhkan rasa kebersamaan; e) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu apakah penerapan model bermain peran dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang jual beli di kelas III SDN 1 Sidomukti?

Tujuan penelitian untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang jual beli di kelas III SDN 1 Sidomukti dengan penerapan model bermain peran.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sidomukti yang berlokasi di desa Sidomukti, kecamatan Adimulyo, kabupaten Kebumen, provinsi Jawa Tengah. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian adalah guru kelas III dan siswa kelas III SDN 1 Sidomukti dengan jumlah 18 siswa. Data penelitian terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Sumber penelitian berasal dari data primer (siswa dan guru) dan data sekunder (teman sejawat dan dokumen). Teknik pengumpulan data yaitu teknik tes dan non tes. Alat pengumpul data berupa lembar tes,

lembar observasi, panduan wawancara, dan angket.

Uji validitas data dalam penelitian tindakan ini menggunakan triangulasi teoretis, triangulasi sumber, dan triangulasi teknik. PTK menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Terdapat tiga aspek indikator kerja penelitian yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS. Ketiga aspek ditargetkan mencapai 85%. Pelaksana tindakan dilakukan oleh guru kelas III dan dibantu 2 orang observer (teman sejawat dari peneliti). PTK menggunakan desain model Kemmis dan Taggart yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus atau 6 pertemuan yang terdiri dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Observasi Guru dan Siswa

Hasil observasi guru dan siswa dalam pembelajaran IPS tentang jual beli dengan penerapan model bermain peran tiap siklus disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru dan Siswa Tiap Siklus

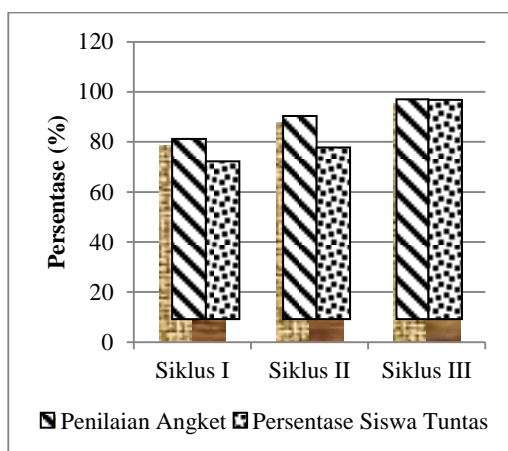
Siklus	Persentase (%) Hasil Observasi	
	Guru	Siswa
I	73,21	68,97
II	78,79	79,69
III	96,21	95,31

Data hasil observasi guru dan siswa pada tabel 1 diketahui persentase rata-rata hasil observasi guru siklus I mencapai 73,21%, meningkat pada siklus II 78,79%, meningkat pada siklus III 96,21%. Sedangkan persentase rata-rata hasil observasi

siswa siklus I mencapai 68,97%, meningkat pada siklus II 79,69%, meningkat pada siklus III 95,31%.

b. Hasil Angket Penerapan Model Bermain Peran dan Hasil Belajar Tiap Siklus

Hasil penilaian angket penerapan model bermain peran dan hasil belajar tiap siklus disajikan pada gambar 1.



Gambar 1 Diagram Hasil Angket Penerapan Model Bermain Peran dan Hasil Belajar Tiap Siklus

Berdasarkan gambar 1 diketahui penerapan model bermain peran lebih menyenangkan, menarik antusias siswa sehingga mengalami peningkatan tiap siklus. Dilihat dari persentase hasil rata-rata penilaian angket penerapan model bermain peran siklus I mencapai 78,57%, meningkat pada siklus II 87,90%, meningkat pada siklus III 95,24%. Sedangkan persentase siswa yang tuntas pada siklus I mencapai 68,63% dengan nilai rata-rata 77,91. Pada siklus II meningkat 75,00% dengan nilai rata-rata 74,58 sedangkan pada siklus III meningkat 94,44% dengan nilai rata-rata 86,08.

2. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan sebanyak 3 siklus atau 6 pertemuan. Pembahasan meliputi aspek aktivitas guru maupun siswa dalam pembelajaran IPS dan hasil belajar IPS.

Persentase hasil rata-rata observasi guru siklus I mencapai 73,21% sedangkan persentase hasil rata-rata observasi siswa mencapai 68,97% maka belum mencapai indikator kinerja penelitian. Hal ini disebabkan kendala yaitu langkah *ke dua*, satu kelompok tidak kompak karena salah satu anggota kelompok tidak hadir; langkah *ke tiga*, beberapa siswa kurang sungguh-sungguh mempelajari skenario bermain peran karena bermain sendiri; langkah *ke empat*, siswa yang ditunjuk sebagai peran pengganti belum dapat memerankan peran dengan baik karena guru belum tepat memilih siswa sebagai peran pengganti; langkah *ke enam*, beberapa siswa saling melempar tugas untuk membacakan hasil diskusi karena enggan ditunjuk oleh guru; dan langkah *ke tujuh*, belum tampak siswa yang berani memberikan pendapatnya tentang pementasan kelompok ini secara sukarela karena malu-malu.

Persentase hasil rata-rata observasi guru siklus II meningkat sebesar 5,58% menjadi 78,79% sedangkan persentase hasil rata-rata observasi siswa meningkat sebesar 10,72% menjadi 79,69%. Walaupun demikian, pada siklus II masih belum mencukupi indikator kinerja penelitian. Hal ini disebabkan kendala yaitu langkah *ke empat*, kegaduhan berasal dari luar kelas karena tidak ada guru kelas; langkah *ke enam*, siswa kurang serius membacakan hasil diskusi di depan kelas karena siswa membacakan hasil diskusi kadang terlalu pelan atau cepat; dan langkah *ke tujuh*, pendapat siswa

kurang bervariasi karena mereka ikut-ikutan pendapat temannya yang lain.

Persentase hasil rata-rata observasi guru meningkat pada siklus III sebesar 17,42% menjadi 96,21% sedangkan persentase hasil rata-rata observasi siswa meningkat sebesar 15,62% menjadi 95,31%. Dengan demikian, sudah mencapai indikator kinerja penelitian yang ditargetkan minimal 85%. Hal ini terjadi karena kendala-kendala yang dihadapi guru tiap siklus semakin berkurang. Kendala siklus III hanya pada langkah *ke empat*, sulit mengatur siswa yang hiperaktif. Meskipun dijumpai kendala namun dapat diatasi dengan solusi yang sudah ditentukan.

Hasil wawancara tentang observasi guru kepada dua observer yaitu aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang semakin membaik. Sedangkan hasil wawancara tentang observasi siswa kepada guru kelas III SDN 1 Sidomukti yaitu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang semakin membaik. Persentase hasil rata-rata angket siswa pada siklus I mencapai 78,57%. Persentase hasil angket pada siklus I belum mencapai indikator karena langkah *ke dua* (berkelompok), ada beberapa siswa yang tidak menyetujui pembagian kelompok yang ditentukan oleh guru. Pada siklus II meningkat sebesar 9,33% menjadi 87,90% sedangkan siklus III meningkat sebesar 7,34% menjadi 95,24%. Persentase hasil angket pada siklus II dan siklus III sudah mencapai indikator karena dari hasil penilaian angket diketahui bahwa siswa lebih aktif, lebih semangat, lebih antusias, tidak mudah bosan, serta memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Persentase rata-rata siswa yang tuntas siklus I mencapai 68,63%

dengan nilai rata-rata 77,91. Pada siklus II meningkat sebesar 6,37% menjadi 75,00% dengan nilai rata-rata sebesar 74,58 sedangkan persentase siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 25,00%. Walaupun demikian, pada siklus I dan II belum mencapai indikator kinerja penelitian karena siswa kurang berlatih skenario bermain peran dan siswa suka membuat gaduh ketika pementasan kelompok inti.

Pada siklus III meningkat sebesar 19,44% menjadi 94,44% dengan nilai rata-rata sebesar 86,08 dan siswa yang tidak tuntas berkurang menjadi 5,56%. Setelah guru dapat mengatasi kendala yang terjadi pada siklus I dan II maka persentase siswa yang tuntas pada siklus III sudah mencapai indikator penelitian.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka penerapan model bermain peran terbukti dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang jual beli di kelas III SDN 1 Sidomukti karena guru telah menerapkan langkah-langkah model bermain peran dalam pembelajaran sesuai dengan pendapat pakar pendidikan tentang langkah-langkah model bermain peran yang dikemukakan oleh Huda (2014: 209-210) dan Suherman (Intang, 2013).

Kendala yang terjadi yaitu pada langkah *ke dua*, beberapa kelompok tidak kompak; langkah *ke tiga*, siswa memelajari skenario bermain peran kurang bersungguh-sungguh; langkah *ke empat*, siswa sering gaduh ketika pementasan bermain peran; langkah *ke enam*, siswa membaca hasil diskusi di depan kelas kurang percaya diri; langkah *ke tujuh*, siswa kurang aktif dalam pengambilan kesimpulan. Kendala tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Huda (2014: 211).

Solusi untuk menghadapi kendala yaitu langkah *ke dua*, meningkatkan kerja sama antar anggota kelompok; langkah *ke tiga*, menegur siswa supaya serius memelajari skenario bermain peran; langkah *ke empat*, melibatkan siswa dalam pembelajaran; langkah *ke enam*, memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri dan berani berpendapat; langkah *ke tujuh*, memberikan motivasi agar siswa aktif dalam pengambilan kesimpulan.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model bermain peran diperoleh kesimpulan yaitu penerapan model bermain peran terbukti dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang jual beli di kelas III SDN 1 Sidomukti. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran serta hasil belajar. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I mencapai 73,21%, meningkat pada siklus II menjadi 78,79%, meningkat pada siklus III menjadi 96,21%. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai 68,97%, meningkat pada siklus II menjadi 79,69%, meningkat pada siklus III menjadi 95,31%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 68,63% dengan nilai rata-rata 77,91, meningkat pada siklus II menjadi 75,00% dengan nilai rata-rata 74,58, dan meningkat pada siklus III menjadi 94,44% dengan nilai rata-rata 86,06.

2. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran: (a) *Siswa sebaiknya* lebih serius dalam memelajari skenario bermain peran dan lebih banyak

berlatih sebelum pementasan; (b) *Guru sebaiknya* menguasai skenario bermain peran agar lebih mudah melatih siswa bermain peran; (c) *Sekolah sebaiknya* menata ruang kelas yang rapi, bersih, dan indah supaya menjadi tempat pementasan bermain peran yang lebih nyaman; (d) *Peneliti sebaiknya* memanfaatkan barang bekas untuk keperluan pementasan bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara News*. (2014, 3 Desember). Gawat Darurat Pendidikan di Indonesia. Diperoleh 30 Januari 2015, dari <http://www.antaraneews.com/berita/467422/gawat-darurat-pendidikan-di-indonesia>.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Intang. (2013). *Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)*. Diperoleh 8 November 2014 dari <http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html>.
- Sardjiyo, Sugandi & Ischak. (2009). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.