

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA *AUDIO VISUAL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SDN 1 BRECONG TAHUN AJARAN 2015/2016

Lulu Atun Nafisah¹, Kartika Chrysti Suryandari², Moh. Salimi³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67 A Panjer Kebumen
e-mail: lulunafiza@ymail.com
1 Mahasiswa, 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract. *The Application of Role Playing Model with Audio Visual Media to Increase Motivation and Learning Outcomes of Social Studies V Grade SDN 1 Brecong Academic Year 2015/2016. The purpose of this study is to improve motivation and learning outcomes of social studies, and describe the problems and solutions implementation of the role playing model with audio-visual media. This research is collaborative-classroom action reseach in three cycles and each cycle consist of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were students of fifth grade SDN 1 Brecong. The results showed that the application of role playing model with audio-visual media can improve motivation and learning outcomes social studies. Problem in the application of the role playing model with audio-visual media, namely in setting teacher pay less attention to players according to ability, students are less animating role, less active students ask when learning activities. As for the solution of the problems that teachers pay more attention to the ability of the students in setting the player, more students animating role with the guidance of teachers, and students are more active in asking.*

Keywords: role playing, audio-visual, learning outcomes, social studies

Abstrak. *Penerapan Model *Role Playing* dengan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS serta mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *role playing* dengan media *audio visual*. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Brecong. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Kendala yang muncul dalam penerapan model *role playing* dengan media *audio visual*, yaitu dalam menetapkan pemain guru kurang memperhatikan sesuai kemampuan siswa, siswa kurang menjiwai perannya, siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menetapkan pemain, siswa lebih menjiwai perannya dengan dibimbing guru, dan siswa lebih aktif bertanya.*

Kata kunci: role playing, audio visual, hasil belajar, IPS

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 07 November 2015, pada saat pembelajaran di kelas guru menerangkan materi pembelajaran dengan cara tanya jawab dan diskusi. Guru juga menggunakan media pembelajaran berupa atlas. Dalam pembelajaran guru sudah melibatkan siswa, namun terlihat hanya beberapa saja siswa yang aktif dan cenderung siswa yang duduk di belakang tidak memperhatikan pelajaran. Model belajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran sudah baik namun dalam pelaksanaannya belum dilaksanakan secara maksimal dan optimal. Pada saat pembelajaran masih terdapat siswa yang asyik bermain dan berbicara sendiri dengan teman sebangkunya serta tidak mau mendengarkan presentasi dari temannya.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri I Brecong. Menurut guru kelas V SD Negeri I Brecong, materi IPS pada kelas V terlalu banyak, sehingga pada saat

pembelajaran siswa merasa bosan, kurang semangat, dan kurang tertarik pada saat pembelajaran terutama pada materi yang berkaitan dengan sejarah. Selain materi yang banyak, juga terdapat faktor lain yaitu kurangnya perhatian dari orang tua. Hal ini dikarenakan sebagian besar orang tua siswa bekerja sebagai buruh tani. Mereka sibuk bekerja dan kurang memperhatikan anaknya. Dari data tersebut terlihat bahwa motivasi siswa dalam belajar IPS tergolong rendah. Kondisi tersebut berimbas pada hasil belajar IPS siswa kelas V SDN I Brecong.

Berdasarkan data nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) diketahui nilai terendah mata pelajaran IPS kelas V SD N I Brecong yaitu 46. Dari data yang diperoleh terdapat 12 (44,44%) siswa kelas V yang diduga mengalami kesulitan belajar IPS dan mempunyai nilai ≤ 70 . Ini berarti dari 27 siswa hanya 15 (55,55%) siswa yang memperoleh nilai di atas 70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN I Brecong masih tergolong rendah. Dari masalah yang ditemui tersebut, maka diperlukan solusi untuk mengatasi antara lain dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *role playing*. Roestiyah (2012:93) mengemukakan bahwa kelebihan *role playing* yaitu menarik minat siswa dalam belajar, mempermudah siswa dalam memahami materi, menumbuhkan sikap saling pengertian terhadap sesama makhluk, serta dapat mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Shoimin (2015:161) mengungkapkan langkah-

langkah model *role playing* yaitu memilih situasi bermain peran, mempersiapkan kegiatan bermain peran, memilih peserta/pemain peran, mempersiapkan penonton, memainkan peran, mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran. Model *role playing* akan lebih maksimal hasilnya apabila didukung dengan suatu media. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media *audio visual*. Media *audio visual* adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum media *audio visual* menurut teori kerucut pengalaman Edger Dale memiliki efektifitas yang tinggi daripada media *audio* atau *visual* (Sukiman, 2012: 184).

Dengan demikian, diharapkan penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Brecong.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) apakah penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri I Brecong tahun ajaran 2015/2016?; (2) apa kendala dan solusi penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri I Brecong tahun ajaran 2015/2016?.

Tujuan penelitian ini, yaitu (1) meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS melalui model *role playing* dengan media *audio visual* pada siswa kelas V SD Negeri I

Brecong tahun ajaran 2015/2016; (2) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri I Brecong tahun ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Brecong yang berlangsung dari bulan November 2015 sampai Mei 2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari siswa kelas V, guru kelas V, dan dokumen. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik uji validitas data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi teknik yang digunakan, yaitu angket, tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun triangulasi sumber yang digunakan, yaitu siswa, guru, dan dokumen.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif deskriptif yang meliputi tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator kinerja penelitian yang ditargetkan dalam penelitian ini, yaitu 85% untuk aspek penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* dan ketuntasan hasil belajar IPS siswa. Sedangkan aspek

motivasi belajar siswa indikator yang ditargetkan yaitu 80%. Adapun prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Arikunto (2010) mengemukakan empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Brecong dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan.

Proses pembelajaran IPS melalui penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* dilaksanakan dalam sembilan langkah. Sembilan langkah tersebut, yaitu (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai, (2) menayangkan *video*, (3) memberikan gambaran masalah tentang situasi yang akan diperankan, (4) menetapkan pemain, (5) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, (6) mengamati dan membimbing bermain peran, (7) menugaskan siswa yang tidak berperan untuk mengamati temannya yang bermain peran, (8) melakukan diskusi, (9) merumuskan kesimpulan.

Langkah model *role playing* dengan media *audio visual* tersebut, sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006:161) dan Shoimin (2015: 161). Akan tetapi, Sanjaya (2006:161) dan Shoimin (2015: 161) memamparkan langkah dari model *role playing* tanpa kombinasi media pembelajaran.

Hasil motivasi belajar siswa kelas V mengalami peningkatan pada tiap siklusnya dengan perbandingan sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I sampai III

Siklus	Persentase (%)	
	Intrinsik	Ekstrinsik
I	76,2	67,67
II	80,93	74,89
III	85,1	81,3

Berdasarkan tabel 1, disimpulkan bahwa hasil motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I motivasi intrinsik mencapai 76,2%, sedangkan motivasi ekstrinsik mencapai 67,67%. Kemudian pada siklus II motivasi intrinsik siswa kelas V mengalami kenaikan menjadi 80,93%, begitu juga pada motivasi ekstrinsik naik menjadi 74,89%. Pada siklus III motivasi intrinsik mencapai 85,1%, sedangkan motivasi ekstrinsik mencapai 81,3%.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartini (2010) yang berjudul "Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung". Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak.

Hasil belajar IPS tentang persiapan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan mengalami peningkatan pada tiap siklusnya dengan perbandingan sebagai berikut.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar IPS Siswa pada Siklus I sampai III

Siklus	Rata-Rata	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
I	80,6	76	24
II	85,24	80	20
III	86,96	96	4

Berdasarkan tabel 4., disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I yaitu 80,6 dengan persentase ketuntasan 76%. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 85,24 dengan persentase ketuntasan 80%. Adapun pada siklus III, nilai rata-rata siswa semakin meningkat menjadi 86,96 dengan persentase ketuntasan 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan siswa telah mencapai indikator kinerja 85%.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2013), yang menyebutkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar siswa yaitu pada siklus I mencapai 69%, siklus II meningkat menjadi 75,9%, dan pada siklus III 93,1%.

Adapun kendala selama pelaksanaan penelitian, yaitu (1) dalam menetapkan pemain, guru kurang memperhatikan sesuai kemampuan siswa; (2) siswa kurang menjiwai perannya; (3) siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran. Solusi dari kendala tersebut, yaitu (1) guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam

menetapkan pemain, (2) siswa lebih menjiwai peran dengan dibimbing guru, (3) siswa lebih aktif bertanya.

Menurut Roestiyah (2008), model *role playing* memiliki kelebihan yaitu menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran dan melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Selain model *role playing*, media *audio visual* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan kelebihan media *audio visual* menurut Arsyad (dalam Sukiman 188), salah satu kelebihan media *audio visual* yaitu dapat mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa maka hasil belajar siswa akan meningkat juga.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa (1) penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri I Brecong tahun ajaran 2015/2016. (2) kendala dan solusi dalam menerapkan model *role playing* dengan media *audio visual*. terdapat beberapa kendala yaitu (a) dalam menetapkan pemain kurang memperhatikan kemampuan siswa, (b) siswa kurang menjiwai perannya, (c) siswa kurang aktif bertanya saat kegiatan pembelajaran. Solusi dari kendala tersebut yaitu (a) guru lebih memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menetapkan pemain, (b) siswa lebih menjiwai peran dengan dibimbing guru, (c) siswa lebih aktif bertanya.

Peneliti memberikan saran kepada siswa agar konsentrasi, aktif, berani menyampaikan pendapat,

melaksanakan diskusi dengan sungguh-sungguh, dan memerhatikan arahan guru dalam pembelajaran melalui penerapan model *role playing* dengan media *audio visual*. Bagi guru, agar menerapkan model *role playing* dengan media *audio visual* pada materi dan mata pelajaran lain. Bagi sekolah, agar menjadikan model *role playing* dengan media *audio visual* sebagai salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang digunakan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan dan memfasilitasi guru dengan media *audio visual* yang permanen sehingga dapat digunakan berulang-ulang. Bagi peneliti lain, agar melakukan penelitian melalui penerapan model *role playing* dengan media *audio visual* pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8. Diperoleh 02 Desember 2015, dari http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf
- Roestiyah, N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- BSNP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Pratiwi, H.N. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2):0-216. Diperoleh dari <http://ejournal.unesa.ac.id>.