

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI TOKOH PERJUANGAN MELALUI *ROLE PLAYING* BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Sri Suryani<sup>1</sup>, Yanti Karyanti Wihardis<sup>2</sup>, Siti Rohmah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Sekolah Dasar Negeri 2 Cidatar Kabupaten Garut, Indonesia

<sup>2</sup>Sekolah Dasar Negeri 4 Cisero Kabupate. Garut, Indonesia

<sup>3</sup>Sekolah Dasar Negeri 3 Bayongbong Kabupaten Garut, Indonesia

E-mail: [srisuryani@gmail.com](mailto:srisuryani@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah dengan penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, Setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode yang digunakan pada penelitian ini merujuk pada model Kurt Lewin yang terdiri atas empat komponen pokok penelitian kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif terhadap perolehan hasil belajar IPS di analisis mulai dari siklus 1 dan siklus 2 untuk dibandingkan dengan teknik deskriptif persentase. Setelah penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran IPS pada materi upaya meningkatkan hasil belajar siswa, siswa lebih paham terhadap materi tersebut hal ini dapat dibuktikan pada hasil belajar siswa yang meningkat adapun hasil belajar dalam dua siklus adalah pada siklus I nilai tertinggi 86 siklus II 96, nilai terendah siklus I 40 Siklus II 66, rata-rata nilai siklus I 68,2 siklus II 78,4 dan ketuntasan belajar siklus I 67%, dan siklus II 100%. Adapun saran yang dapat diberikan adalah: (1) Hendaknya guru lebih kreatif untuk memilih berbagai metode yang sesuai tuntutan kebutuhan dan keadaan siswa serta karakteristik materi pelajaran yang akan disampaikan. (2) Pembelajaran Role Playing merupakan salah satu alternatif yang layak dikembangkan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil pembelajaran di SD.

**Kata Kunci:** *Metoda Role Playing, hasil belajar, IPS.*

### **Abstract**

*The purpose of this classroom action research is to find out whether the application of the role playing method can improve student learning outcomes and can also make it easier for students to understand the material to improve student learning outcomes in social studies learning. This classroom action research was carried out in 2 cycles. Each cycle contained four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The method used in this study refers to Kurt Lewin's model which consists of four main components of class research namely planning, implementation, observation and reflection. Data analysis in this classroom action research used quantitative and qualitative analysis of social studies learning outcomes in the analysis starting from cycle 1 and cycle 2 to be compared with percentage descriptive techniques. After applying the Role Playing method in social studies learning on the material to improve student learning outcomes, students understand more about this material. This can be proven in increased student learning outcomes. the lowest cycle I was 40 Cycle II was 66, the average value of cycle I*

was 68.2 cycle II was 78.4 and the learning mastery of cycle I was 67%, and cycle II was 100%. The suggestions that can be given are: (1) The teacher should be more creative in choosing various methods that suit the demands of the needs and circumstances of the students and the characteristics of the subject matter to be delivered. (2) Role playing learning is an alternative that deserves to be developed to overcome the problem of low learning outcomes in elementary schools.

**Keywords:** Role playing method, learning outcomes, social studies.

## **Pendahuluan**

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah sesuatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pema-hamannya, sikap, dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapannya, dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan sebagainya aspek yang ada pada individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu. (Nana Sudjana, 1987:28).

Makna dan hakikat belajar diartikan sebagai proses membangun pemahaman terhadap informasi atau pengalaman. Proses membangun pema-haman siswa tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau pun dengan bantuan orang lain. Proses tersebut disaring dengan persepsi, pikiran (pengetahuan awal), dan perasaan siswa. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang suda jadi bentukan guru, karena pada kenyataannya dapat terlihat dari hasil ulangan siswa yang berbeda-beda padahal mendapatkan pengajaran yang sama, ilmu yang sama, guru yang sama, dan waktu yang sama (Indra Jati Sidi, 2004:4). Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar yang tampak dari luar (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:7).

Kurikulum Berbasis Kompetensi yang disempurnakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak untuk selalu Kreatif dan berkembang. Tetapi pada kenyataannya belum mengarah pada pembelajaran yang bermakna. Sistem pembelajaran duduk tenang, mendengar-kan perubahan ke arah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan agak sulit terealisasi. Pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial tidak luput dari kecenderungan proses pembelajaran teacher centered. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Apalagi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran sarat materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru. Upaya untuk membangkitkan motivasi siswakelas V SDN 2 Cidatar dalam pembelajaran IPS dalam materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia, sudah banyak dilakukan oleh guru kelas dengan berbagai cara, namun hasilnya belum begitu memuaskan. Salah satu metode yang pernah digunakan adalah diskusi dan tanya jawab, metode ini dapat memotivasi siswa untuk memahami materi, namun siswa

hanya hafal dan paham ketika KBM sedang berlangsung, ketika minggu selanjutnya guru bertanya mengenai materi tersebut hanya beberapa siswa yang dapat menjawab.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang dianggap siswa membosankan, karena IPS sarat dengan materi, dan penyampaian guru yang kurang menarik atau tidak beragam, kebanyakan guru ketika mengajar di kelas adalah menugaskan siswa untuk membaca, mengerjakan latihan, dan memberi nilai atau proses pembelajaran yang berlaku adalah teacher centered.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS di SDN 2 Cidatar Kadungora diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Beberapa siswa belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghafal konsep dan teori, mereka belum mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh guru kelas V, bahwa guru tersebut menemukan kesulitan dalam menyampaikan mata pelajaran IPS dikarenakan materi yang begitu banyak dan guru belum memberdayakan seluruh potensi dirinya sehingga siswa belum mampu memahami materi secara optimal. Guru kelas V menemukan kesulitan dalam memberikan pelajaran IPS terutama pada materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia, terkadang siswa tidak paham dengan apa yang disampaikan oleh guru mengenai materi pelajaran walaupun guru sudah menjelaskan berulang kali yang pada akhirnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada evaluasi tidak memuaskan atau dapat dikatakan tidak berhasil dengan nilai di bawah rata-rata yang tidak sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang dibuat oleh guru. Setelah beberapa metode diterapkan oleh guru, namun hasil belajar siswa tidak ada peningkatan, siswa kelas V sudah merasa jenuh karena pengulangan materi yang dilakukan oleh guru dengan metode yang tidak dapat menarik siswa, perbaikan nilai pun sering terjadi pada materi ini, dikarenakan siswa hanya menghafal tidak memahami materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia, dan juga materi ini berisi tentang peranan-peranan tokoh pejuang dalam proses kemerdekaan, peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, dimana materi ini bukan hanya dihafal tetapi harus dipahami oleh siswa.

Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 2 Cidatar Kadungora terutama pada materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia maka penulis berupaya untuk menerapkan model pembelajaran Role Playing yang sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran IPS pada materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia, penulis bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan merujuk pada model Kurt Lewin. Pembahasan antara siklus-siklus tersebut untuk dapat menentukan kesimpulan atau hasil dari penelitian. Adapun siklus I belum berhasil dilanjutkan siklus II, dan apabila siklus II belum berhasil dilanjutkan siklus III, pelaksanaan siklus akan berhenti jika telah mencapai indikator pencapaian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Cidatar Kecamatan Cisarupan Kabupaten Garut jumlah siswa 40 orang. Dalam penelitian ini penulis mengambil lokasi di SDN 2 Cidatar kelas V, Kecamatan Cisarupan Kabupaten Garut. Teknik pengumpulan data : (a) Data hasil belajar diambil dengan cara memberikan tes pada siswa, (b) Data mengenai aktifitas guru dan siswa saat dilaksanakan penelitian tindakan

kelas ini diambil dengan menggunakan lembar obser-vasi guru dan siswa. Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif terhadap perolehan hasil belajar IPS dianalisis secara kuantitatif dengan memberikan nilai hasil belajar siswa. Data-data tersebut dianali-sis dari siklus I dan siklus II untuk dibandingkan dengan teknik deskriptif persentase yang dikelompokkan dalam 5 kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

**Tabel 1. Klasifikasi Kategori Tingkatan dan Penafsiran**

Kriteria	Nilai	Penafsiran
Baik sekali	85-100	Hasil belajar baik sekali
Baik	70-84	Hasil belajar baik
Cukup	60-69	Hasil belajar cukup
Kurang	50-59	Hasil belajar kurang
Sangat kurang	< 50	Hasil belajar sangat kurang

Sumber : Depdiknas (2002:4)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas dilaksa-nakan selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran siklus I berlangsung dengan alokasi waktu 3 x 35 menit satu kali pertemuan. Berdasarkan data hasil penelitian siklus I mengenai hasil belajar IPS pada materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia melalui metode Role Playing diperoleh data untuk nilai tertinggi adalah 86, nilai terendah 40 dan data-data hasil belajar IPS adalah 68 selengkapnya dapat dibaca pada tabel deskripsi frekuensi bergolong sesuai dengan kategori hasil belajar IPS sebagai berikut:

**Tabel 1. Klasifikasi Persentase Siklus I**

Nilai	Jumlah siswa	Persentase	Kriteria
85 – 100	3	7,5 %	Baik sekali
70 – 84	18	45 %	Baik
60 – 69	13	32,5 %	Cukup
50 – 59	3	7,5 %	Kurang
< 50	3	7,5 %	Sangat Kurang

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar IPS melalui metode Role Playing adalah 7,5% siswa berada pada katagori baik sekali, 45% baik, 32,5% cukup, 7,5% kurang sekali. Adapun rata-rata hasil belajar IPS siklus I melalui metode Role Playing adalah 68,2 dan ketuntasan belajar baru mencapai 67%, hal ini jelas bahwa pada siklus I pembelajaran IPS belum mencapai tujuan yang diharapkan guru yang tertuang dalam hipotesis bahwa pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu minimal 75% dari jumlah siswa dalam kelas memperoleh nilai  $\geq 65$ . (Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 2009), dilihat dari hasil tersebut maka diperlukan pelaksanaan siklus II.

### Hasil Penelitian Siklus II

Pembelajaran pada siklus II berlangsung dengan alokasi waktu 3 x 35 menit satu kali pertemuan. Observasi terhadap guru dan siswa berlangsung selama pembelajaran, evaluasi terhadap siswa yang berupa soal-soal diberikan pada akhir pembelajaran. Adapun hasil penelitian siklus II mengenai hasil belajar IPS pada materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia melalui metode Role Playing diperoleh data untuk nilai tertinggi adalah 96, nilai

terendah 66 dan rata-rata hasil belajar IPS adalah 78,4 selengkapnya dapat dibaca pada tabel deskripsi frekuensi bergolong sesuai dengan katagori hasil belajar IPS sebagai berikut:

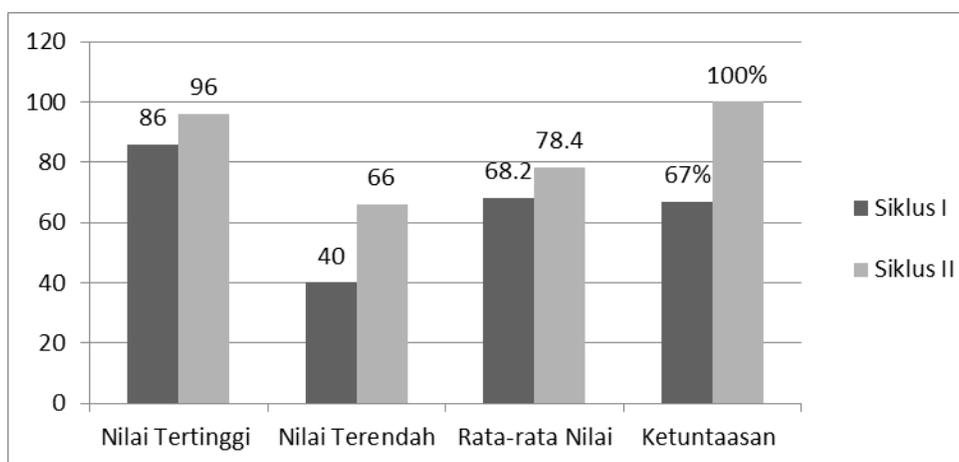
**Tabel 2. Klasifikasi Presentase Siklus II**

Nilai	Jumlah siswa	Presentase	Kriteria
87 – 100	15	37,5%	Baik sekali
78 – 86	17	42,5%	Baik
69 – 70	8	20%	Cukup
60 – 68	-	-	Kurang
Jumlah	40	100%	-

Dari tabel di atas menunjuk-kan bahwa perolehan hasil belajar IPS melalui metode Role Playing adalah 37,5% siswa berada pada kategori baik sekali, 42,5% baik, 20% cukup, dan 0% kurang. Adapun rata-rata hasil belajar IPS siklus II melalui metode Role Playing adalah 78,4 dan ketuntasan mencapai 100%, dari data tersebut diperoleh bahwa pembelajaran IPS sudah mencapai tujuan yang tertuang dalam KKM yaitu > 75% dari jumlah siswa dalam kelas telah mencapai ketuntasan belajar, sehingga penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil, dan tidak perlu mengadakan siklus berikutnya.

Pada siklus II data mengenai kegiatan guru yang dilakukan melalui lembar observasi banyak perubahan yang cukup signifikan. Pada siklus II ini kualitas guru dalam mengajar lebih meningkat dibandingkan siklus sebelumnya. Guru pun telah melakukan perbaikan, perbaikan dalam KBM tersebut yaitu guru lebih semangat dalam pembelajaran, lebih memotivasi siswa, guru melakukan apersepsi dengan baik, membimbing siswa ketika bermainperan dengan baik dan guru lebih dapat menguasai dan mengelola kelas sehingga guru sudah cukup optimal dalam menggunakan waktu secara efektif. Interaksi guru dan siswa jauh lebih baik karena guru lebih dapat memotivasi siswa sehingga guru dan siswa dapat melakukan tanya jawab dengan baik. Dalam penyampaian materi guru tidak terlalu cepat menjelaskannya sehingga siswa lebih paham mengenai materi tersebut, hal ini dapat dilihat dari hasil tes siswayang mengalami kemajuan yang sangat baik.

Data hasil tes pada tabel di atas dapat di gambarkan seperti grafik dibawah ini:



**Grafik 1. Grafik Perolehan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II**

### Pembahasan

Pada pembahasan akan membahas hasil penelitian berdasarkan data-data yang telah dianalisis, adapun yang akan dibahas dalam pembahasan ini adalah mengenai pemahaman dan hasil belajar siswa setelah penerapan metode Role Playing. Dengan menerapkan metode Role Playing pada pembelajaran IPS dapat mempermudah siswa untuk lebih memahami materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia, hal ini dapat dibuktikan pada hasil penelitian yang telah dianalisis. Apabila siswa telah paham terhadap materi maka hasil belajar akan meningkat. Hasil belajar siswa sebelum penerapan metode Role Playing sangat rendah, setelah penerapan metode Role Playing terjadi peningkatan, pada siklus I hasil belajar siswa adalah sebagai berikut: 7,5% siswa berada pada kategori baik sekali, 45% baik, 32,5% cukup, 7,5% kurang dan 7,5% kurang sekali. Adapun rata-rata hasil belajar IPS siklus I melalui metode Role Playing adalah 68,2 dan ketuntasan belajar baru mencapai 67%. Walaupun belum mencapai ketuntasan belajar tetapi pada siklus I terjadi peningkatan dibandingkan sebelum penerapan metode Role Playing. Pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Dapat dilihat pada hasil belajar siswa sebagai berikut: 37,5% siswa berada pada kategori baik sekali, 42,5% baik, 20% cukup, dan 0% kurang. rata-rata hasil belajar IPS siklus II, melalui metode Role Playing adalah 78,4 dan ketuntasan mencapai 100%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa adanya peningkatan pada siklus II, yaitu rata-rata nilai meningkat sekitar 10 angka dari hasil siklus I yaitu 68,2 menjadi 78,4 pada siklus II. Pada ketuntasan belajar peningkatan terjadi sekitar 33% dari hasil siklus I sebesar 67% menjadi 100% pada siklus II.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa metode Role Playing dapat mempermudah siswa untuk memahami materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat Shaffel bahwa tujuan metode Role Playing adalah agar siswa lebih menghayati suatu kejadian dan siswa lebih memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu kejadian, dan lebih memahami suatu peranan. Dan permainan merupakan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa lebih paham terhadap suatu materi jika disampaikan dengan cara bermain. Metode Role Playing dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS, hal ini pun sesuai dengan kelebihan metode Role Playing yang dikemukakan oleh Dzamarah dan Zain (2002) sebagai berikut: siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati, isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang akan diperkannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama. Melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi. Siswa akan berinisiatif dan kreatif. Siswa mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam berkerjasama. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi

tanggung jawab dengan sesamanya. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.

Berdasarkan pengamatan awal sebelum diterapkan penelitian tindakan kelas yang berupa penggunaan metode Role Playing sebagai metode mengajar, hasil belajar siswa sebelumnya pada kompetensi dasar menghargai jasa dan peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia masih rendah. Kurang optimal atau masih rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal ini berkaitan dengan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan membosankan bagi siswa, sehingga siswa tidak bersemangat dan tidak tertarik untuk ikut dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini pembelajaran yang kurang bervariasi maksudnya adalah guru hanya dan selalu menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga guru tidak melibatkan siswa secara aktif, dalam metode ini gurulah yang berkuasa, proses pembelajaran semua terpusat pada guru. Dengan keadaan seperti ini maka perlu diterapkan metode Role Playing untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan dan memotivasi siswa.

Setelah penerapan metode Role playing dalam KBM diperoleh data hasil tes pada siklus I yaitu 7,5% siswa berada pada katagori baik sekali, 45% baik, 32,5% cukup, 7,5% kurang dan 7,5% kurang sekali. Adapun rata-rata hasil belajar IPS siklus I melalui metode Role Playing adalah 68,2 dan ketuntasan belajar baru mencapai 67%. Selain nilai, didapatkan pada hasil kegiatan siswa selama KBM melalui lembar observasi yang dibuat oleh guru adapun hasil observasi tersebut adalah terjadinya peningkatan dalam aspek-aspek tertentu setelah diterapkannya metode Role Playing walaupun peningkatan tersebut tidak begitu signifikan. Besarnya ketuntasan yang tercapai pada siklus I belum memenuhi target yang ditetapkan yaitu minimal 75% dari jumlah siswa dalam kelas memperoleh nilai  $\geq 65$ . Berdasarkan hasil tersebut perlu diadakannya siklus II.

Adapun hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang begitu signifikan baik dari hasil tes maupun hasil observasi hal ini dapat dilihat dari data-data berikut: kualitas guru dalam mengajar lebih meningkat sehingga siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses KBM. Adapun hasil tes pada siklus II ini yaitu 42,5% baik, 20% cukup, dan 0% kurang. rata-rata hasil belajar IPS siklus II melalui metode Role Playing adalah 78,4 dan ketuntasan mencapai 100%. Dari data tersebut dapat terlihat bahwa adanya peningkatan pada siklus II, yaitu rata-rata nilai meningkat sekitar 10 angka dari hasil siklus I yaitu 68,2 menjadi 78,4 pada siklus II. Pada ketuntasan belajar peningkatan terjadi sekitar 33% dari hasil siklus I 67% menjadi 100% pada siklus II. Terjadinya hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat membuktikan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menerapkan metode Role Playing dalam pembelajaran IPS pada materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia. Selain aspek kognitif yang mengalami peningkatan, penerapan metode Role Playing juga mampu meningkatkan aspek efektif dan psikomotor. Peningkatan pada aspek afektif yang tampak adalah keberanian siswa seperti berani untuk mengomentari teman-temannya, berani untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan, berani tampil didepan kelas, kesungguhan dalam bermain peran. Pada aspek psikomotor yang tampak adalah ketepatan siswa dalam menyelesaikan serangkaian tugas, gerakan ekspresif siswa pada kegiatan bermain peran.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (1987:50) yang menyebutkan bahwa "Belajar adalah kemampuan yang dimiliki atau dikuasai siswa setelah menempuh proses belajar". Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif (intelektual). Hal ini pun sesuai dengan ranah hasil belajar IPS dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris (Nana Sudjana 1987:55). Seperti pada pembahasan di atas bahwa dengan menerapkannya metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Sesuai dengan hasil data-data yang telah dianalisis, ini menunjukkan metode Role Playing telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa, banyak peningkatan yang terjadi dari berbagai aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif dan peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Peningkatan yang terjadi pada siklus II begitu banyak baik dari hasil tes maupun observasi terhadap guru dan siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar yang telah mencapai ketuntasan yaitu 100% dari jumlah siswa memperoleh nilai  $\geq 65$ , sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai  $\geq 65$ . Dilihat dari hasil tersebut maka penelitian tindakan kelas ini selesai pada siklus II karena telah mencapai ketuntasan belajar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dan telah diuraikan pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa: Penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran IPS dapat mempermudah siswa untuk lebih memahami materi, karena dalam metode Role Playing siswa dituntut untuk lebih menghayati suatu peran, yang akhirnya siswa lebih paham terhadap materi tersebut. Hal ini dapat di buktikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan metode Role Playing yang menunjukkan peningkatan. Karena hasil belajar akan meningkat jika siswa sudah memahami materi tersebut. Dengan menerapkan metode Role Playing pada materi tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil analisis data berikut : pada siklus I yaitu rata-rata hasil belajar IPS siklus I melalui metode Role Playing adalah 68,2 dan ketuntasan belajar (KKM) 67%. Sedangkan pada siklus II yaitu rata-rata hasil belajar IPS melalui metode Role Playing adalah 78,4 dan ketuntasan mencapai 100% jadi, peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II adalah 10,2 %. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran juga terlihat semakin meningkat dari rata-rata cukup menjadi baik. Demikian juga aktifitas guru semakin meningkat yaitu mampu mengelola proses pembelajaran IPS lebih aktif, inovatif, kreatif efektif dan menyenangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adisukarjo,S. et al. (2004). Horizon Pengetahuan sosial. Jakarta: Yudhistira.
- Ali, M. (1992). Guru dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar baru.
- Dimiyati dan Mudjono. (2006). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depertemen Pendidikan Nasional. (2002). Petunjuk Pelaksanaan Penilaian Kelas di SD, SDLB, SLB, Tingkat Dasar, dan MI. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, S.B dan A. Zain.(2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Hamalik, O. (1989). Media Pengajaran. Citra Aditiya Bakti.
- Kirawati. (2007). Metode Role Playing. [Online]. Tersedia: <http://www.gurupkn.wordpress.com/2007/11/16/Metode-Role-Playing>. [6 Juli 2010]
- Sidi, I.J. (2004). Pelayanan Profesional, Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif. Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas.

- Sudjana, N. (1987). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syarifudin, T dan Kurniasih (2008). *Pedagogik Teoritis Sistematis*, Bandung: Percikan Ilmu.
- Suhaendar T, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas, Jawa Barat: Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP)*.
- Tn. (2008). *Format Pencapaian Target Kurikulum Dinas Pendidikan Jawa Barat*.
- Wahab, A.A (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta.