

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPS DENGAN
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS V SD 106806
CINTA RAKYAT**

Fira Astika Wanhar¹, Ainul Marhamah Hasibuan², Syahrina Anisa Pulungan³, Sartika Dewi⁴

^{1,2}*Dosen STKIP Amal Bakti, Indonesia*

^{3,4}*Mahasiswa STKIP Amal Bakti, Indonesia*

Corresponding Author: Fira Astika Wanhar, ✉ astikawanhar07@gmail.com

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

Revised

Accepted

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat sebanyak 60 org siswa. Kelas V-A 30 orang siswa dan kelas V-B 30 orang siswa. Sampel di ambil 50% dari masing-masing kelas. Total sampel 50 orang siswa. Dalam pengambilan sampel acak, peneliti menggunakan tehnik *Role Playing* (Bermain Peran) berbantuan media *Powerpoint*. Pertama guru membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri 5 orang siswa. Kemudian setiap siswa bermain perannya masing-masing sesuai dengan karakter tokoh yang di lakoninya, setelah itu setiap kelompok yang lain memberikan tanggapan atau komentarnya. Tehnik pengambilan data di lakukan secara kualitatif. Setelah menganalisa data, hasil menunjukkan bahwa t - test dengan bantuan program SPSS 16 pada siklus I dan II, Mean pada hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* sebesar 72,40 dengan persentase ketuntasan 92%, sedangkan untuk kelas control 68,26 dengan persentase ketuntasan 74%. Jadi, dapat di simpulkan bahwa karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *power point* berkarakter lebih baik dari pada anak yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

This research was conducted in class V of SD Negeri 106806 Cinta Rakyat Private Elementary School as many as 60 students. Class V-A 30 students and class V-B 30 students. Samples were taken 50% from each class. The total sample is 50 students. In taking random samples, the researcher used the Role Playing technique with the help of Powerpoint media. First, the teacher forms a group. Each group consists of 5 students. Then each student plays their respectVe roles according to the character of the characters they are playing, after that each other group gVes their responses or comments. Data collection techniques are carried out qualitatively. After analyzing the data, the results showed that the t-test with the help of the SPSS 16 program in cycles I and II, the mean of student learning outcomes using the role playing method was 72.40 with a percentage of completeness 92%, while for the control class it was 68.26 with a percentage of completeness. 74%. So, it can be concluded that the character of children who take part in learning using the role.

Kata Kunci	<i>Peningkatan Minat Belajar Siswa, Metode Role Playingfirst</i>
Keywords	<i>keyword, Increasing interest in learning, Method Role Playing</i>
How to cite	Fira Astika Wanhar, Ainul Marhamah Hasibuan, Syahrina Anisa Pulungan, & Sartika Dewi. (2021). PENINGKATAN MINAT BELAJAR IPS DENGAN PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SD 106806 CINTA RAKYAT. Sensei Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 1(1), 1-9. Retrieved from http://jkip-journal.sensei-journal.com/ojs3/index.php/jbo/article/view/1

PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pendidikan merupakan rangkaian dari keseluruhan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu aktivitas belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan adanya pendidikan yang terjadi di sekolah diharapkan dapat membawa sebuah perubahan dari ketidaktahuan menjadi mengetahui hal-hal yang belum dipelajari oleh siswa. Pembelajaran IPS di SD dapat diajarkan kepada siswanya tidak hanya sebatas materi dan hapalan saja, karena pembelajaran yang seperti ini tidak semua siswa dapat mengikutinya.

Guru harus pandai dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran yang cocok diterapkan pada pembelajaran IPS. Apalagi IPS adalah suatu bidang studi yang menyangkut dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran IPS dikaitkan langsung dengan lingkungan dan pengalaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar dan giat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan tugasnya. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswanya melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu V A dan V B, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di kelas V B. Hal ini dikarenakan terdapat perbandingan hasil belajar siswa yang cukup signifikan dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas V A memperoleh nilai 73 dengan ketuntasan belajar klasikalnya 72,41% sedangkan rata-rata nilai di kelas V B hanya 67 dari kriteria ketuntasan belajar secara klasikalnya 48,3% untuk mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat Hal ini berarti nilai rata-rata kelas lima V B lebih rendah dibandingkan kelas V A. Pada kegiatan pembelajaran IPS di kelas V ketika peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat.

Penerapan metode *Role Playing* (bermain peran) dengan media film dokumenter diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran IPS, yakni: 1) guru dapat

menfaatkan media pembelajaran yang menarik, 2) guru mengajar dengan model-model yang menarik, 3) siswa terlibat aktif, 4) kondisi belajar menyenangkan dan 5) hasil belajar siswa meningkat. Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Peranan media sangatlah penting, yaitu sebagai alat bantu atau sarana yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Selain itu penggunaan media film dokumenter ini adalah salah satu dari kemajuan IPTEK.

Dimana guru menggunakan film sebagai media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media film dokumenter merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, serta didukung juga dengan metode *Role Playing* (bermain peran) yang menekankan pada kegiatan bermain peran yang sangat cocok dengan media film dokumenter. Film Dokumenter merupakan salah satu media yang cocok digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi perjuangan tokoh – tokoh untuk memerdekakan Bangsa Indonesia.

Melalui metode *Role Playing* (bermain peran) Dan media film dokumenter diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa baik secara kognitif, afektif, dan psikomotor pada pembelajaran IPS.

Dari pemaparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dengan Menggunakan Media Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS di kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat.

METODE PENELITIAN/ RESEARCH METHODE

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan tujuan yang akan dicapai, maka penelitian ini dilakukan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) Lokasi penelitian di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan mulai dari bulan Nopember. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Dengan jumlah 50 orang. Objek penelitian penerapan metode *Role Playing*

Pembelajaran metode *role playing* merupakan suatu bentuk perencanaan pembelajaran yang dikembangkan untuk membangun pengetahuan yang baru dengan memadukan pengetahuan yang sebelumnya sudah dimiliki dan berpusat pada siswa serta menjadi pembelajaran yang bermakna. Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu mengenai prestasi belajar siswa dalam penerapan metode *role playing* dengan metode yang bervariasi serta dilakukan oleh guru. Penelitian ini memiliki beberapa tahapan pelaksanaan tindakan setiap siklus yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif berupa lembar observasi untuk guru dan hasil wawancara, sedangkan data yang dianalisis secara kuantitatif berupa angket untuk mengukur minat belajar siswa dan

lembar observasi minat belajar siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 80% siswa kelas V memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi dengan batas minimal skor minat belajar sebesar 25 disetiap siklusnya.

Bermain peran harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota bermain peran. Contohnya pada waktu kelompok dua tampil guru harus memberhentikan bermain peran karena ada anggota kelompok dua yang ribut. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, setelah bermain peran dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat organisasi sekolah yang telah diperankan. Dan kemudian guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh.

HASIL DAN PEMBAHASAN/ RESULT AND DISCUSSION

Pada tahap awal ini, studi awal yang dimaksudkan adalah studi yang bersifat diskriptif tentang pelaksanaan pembelajaran sebelum dilakukan tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran yang sebenarnya tentang pembelajaran IPS di kelas V dan tentang karakter yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Data-data tersebut peneliti dapat setelah melakukan tindakan di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat Tahun Pelajaran 2020/2021. Data observasi yang diperoleh digunakan untuk merefleksi tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Untuk menganalisis data observasi dilakukan pada lembar observasi karakter siswa.

Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru sehari-hari. Perolehan skor untuk mengamati karakter anak bisa dilihat dari sikap mereka sehari-hari ketika berada di lingkungan sekolah maupun dalam mengikuti pembelajaran. Apabila data yang diperoleh, dari hasil pengamatan terhadap karakter anak kurang dari 80% dan dapat dinyatakan belum tuntas dan dengan kriteria karakter kurang. Oleh sebab itu, perlu dilakukan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya. Pelaksanaan siklus ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 20 Januari 2021 dengan materi dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pembelajaran IPS kelas V dengan menggunakan Metode *Role Playing* berbantuan media powerpoint.

Penggunaan Metode *Role Playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

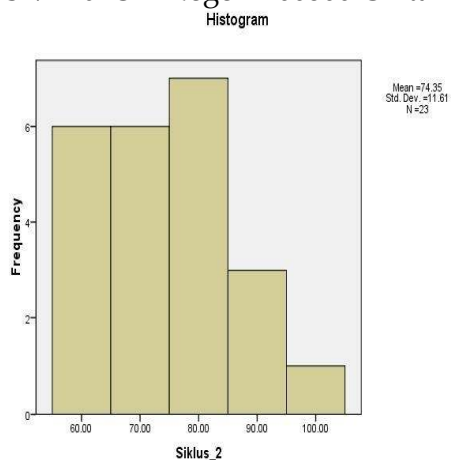
Tindak Dramatik dan Diskusi : Para aktor melakukan perannya, pada tahap ini guru meminta kelompok pertama memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok inti selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. pada

umumnya siswa yang bermain bermain peran memberikan tanggapan bahwa mereka belum mampu melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang peraninya

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan 1 adalah pembelajaran tentang Perjuangan melawan penjajah dan pergerakan nasional Indonesia dengan menggunakan Metode *Role Playing*. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi ini adalah Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda. Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka disini peneliti selaku praktisi mencoba untuk menggunakan Metode *Role Playing* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan.

Hasil output SPSS terlihat bahwa ada dua hasil perhitungan yaitu Groups Statistics dan Independent Sample t test. Pada Group Statistics dipaparkan hasil perhitungan SPSS tentang jumlah data, nilai rata-rata, standar deviasi dan standar error rata-rata. Dari hasil terlihat bahwa rata-rata nilai pada metode role playing berbantuan *powerpoint* siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 sedangkan pada pembelajaran konvensional adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54. Sedangkan pada siklus II adalah 81,60 dengan standar deviasi 12,80 sedangkan pada pembelajaran konvensional adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60. Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada metode role playing berbantuan *powerpoint* siklus I adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54 dan persentase ketuntasan secara klasikal 60,86%. Meningkat pada siklus II menjadi 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%.

Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60 dan persentase ketuntasan secara klasikal 73,91%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan antara hasil belajar dan karakter anak dengan diterapkannya model *role playing* berbantuan media *powerpoint* pada pembelajaran IPS kelas V B di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat.



Penelitian ini membatasi diri pada penerapan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* terhadap hasil belajar IPS siswa dan karakter anak kelas V di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat.

Instrumen karakter anak dalam penelitian ini disusun sendiri oleh peneliti, dan telah diuji cobakan untuk mengetahui homogenitas dan normalitas. Butir-butir instrumen karakter anak dalam belajar IPS yang tidak valid tidak digunakan. Namun, instrumen karakter anak tersebut masih perlu diupayakan penyempurnaannya, karena mungkin saja instrumen tersebut belum menggambarkan karakter anak sebenarnya padamasing-masing siswa.

Mengingat masih banyaknya keterbatasan dan kelemahan penelitian ini, maka diperlukan penelitian lebih lanjut bagi pihak-pihak yang berminat, sebab selama penelitian ini berlangsung (pada kelas pembanding) bisa saja terjadi kondisi dan situasi berbeda pada masing-masing kelompok belajar seperti karakter, minat, kemampuan, dan kondisi kesehatan sehingga menghasilkan perolehan hasil belajar yang tidak optimal pada setiap pertemuan pembelajaran.

Beberapa keterbatasan penelitian seperti yang telah dipaparkan di atas, hendaknya dijadikan pertimbangan bagi para peneliti selanjutnya atau untuk dijadikan rujukan dari hasil penelitian ini bagi pengembangan pengetahuan. Hendaknya Temuan penelitian ini bukanlah dijadikan ajang perdebatan, tetapi dapat dijadikan masukan bagi penelitian selanjutnya guna menghasilkan penelitian yang lebih sempurna guna perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran IPS di Sekolah.

KESIMPULAN/ CONCLUSION

Dari penjelasan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni: Penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa rata-rata nilai pada metode *role playing* berbantuan *powerpoint* dari 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64% meningkat menjadi 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%. Penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *powerpoint* dapat peningkatan karakter anak pada pembelajaran IPS V di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat.

Ini bisa dilihat dari harga mean sebesar 1,36 dengan persentase ketuntasan secara klasikal 64% dengan kriteria karakter kurang pada kelas PTK. sedangkan pada kelas pembanding persentase secara klasikal 60% dengan kriteria karakter kurang. Selanjutnya meningkat menjadi harga mean sebesar 1,44 persentase ketuntasan secara klasikal 84% dengan kriteria karakter baik pada kelas PTK sedangkan pada kelas pembanding persentase ketuntasan secara klasikal 78% dengan kriteria karakter kurang.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter anak yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* dengan pembelajaran konvensional.

Hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *powerpoint* lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas V di SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Dari hasil belajar siswa terlihat bahwa rata-rata nilai pada metode *role playing* berbantuan *powerpoint* adalah 72,40 dengan standar deviasi 13,26 dan persentase ketuntasan secara klasikal 64%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 68,26 dengan standar deviasi 11,54 dan persentase ketuntasan secara klasikal 60,86%.

Meningkat lagi menjadi rata-rata 81,60 dengan standar deviasi 12,80 dan persentase ketuntasan secara klasikal 92%. Sedangkan pada pembelajaran konvensional rata-rata nilai adalah 74,34 dengan standar deviasi 11,60 dan persentase ketuntasan secara klasikal 73,91%. Artinya dapat diambil kesimpulan bahwa, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *powerpoint* dengan pembelajaran konvensional.

PENGAKUAN/ PENGHARGAAN/ACKNOWLEDGEMENT

Saya ucapkan terima kasih kepada STKIP Amal Bakti Medan yang telah memberikan perizinan. Kepada Kepala Sekolah SD Negeri 106806 Cinta Rakyat yang telah memberikan izin dan membantu jalannya penelitian dan juga kepada siswa kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat yang telah berantusias dalam menjalankan pembelajaran yang dilakukan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA/ REFERENCES

- Arikunto, Suharsimi. 2016. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep, Herry, dkk. 2017. Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar. Bandung: UPI PRESS
- Asma, N. 2016. Model Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2018. Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Dewi, Adellia Shinta. 2011. Penerapan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan AktVitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Purwodadi 3 Kecamatan Blimbing Kota Malang. Skripsi, Program S1 PGSD Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah FIP Universitas Negeri Malang.

- Effendi, Ridwan dkk. 2017. Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Bumi Aksara
- Golo, W. 2011. Metodologi Penelitian. Jakarta: PT Gramedia
- Hadiwinarto. 2011. Penajaman Nilai Karakter dan Budi Pekerti. Solo : BahanaMedia Wirayuda
- Hamalik, Oemar. 2011. Media Pendidikan. Bandung: Alumnus Hamalik, Oemar.
2013. Pendekatan Baru Strategi Belajar-mengajar Berdasarkan CBSA. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Hamalik, Oemar. 2015. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2018. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2013. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ischak, S. U. 2016. Pendidikan IPS di SD. Jakarta: Universitas Terbuka. Jelantik, I Ketut. 2011. Pengertian Hasil Belajar. (online)
- Jufriady, Hidayat. 2011. Penggunaan Microsoft Powerpoint atau Camtasia Sebagai Media Pembelajaran TIK. Pamekasan : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan SMAN 2 Pamekasan.
- June, Rosemary, dkk. 1931. Elementary Social Studies. New York: Longman Kunandar. 2018. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Mulyasa. 2011. Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP. Jakarta: Gaung Persada Pers
- Mulyasa. 2011. Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Santosa, Puji dkk. 2016. Materi dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. 2016. Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sumantri, Mulyani. 2011. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syarbini, Amirulloh. 2012. Buku Pintar Pendidikan Karakter. Jakarta : Prima Pustaka
- Wardani, I. G. A. K dkk. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winarni, Endang Widi. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. FKIP Universitas Pengkulu Materi dan Pembelajaran IPS SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2012. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosda Karya

Theses and Dissertations:

- Baiti, Agustin Nur. 2011. Peningkatan Kualitas pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Kota Semarang. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.

First Publication Right :
© Sensei Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)

This article is under:

