



## PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR



### Pengaruh Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Melinda Mardiana<sup>1</sup>, Nana Ganda<sup>2</sup>, Karlimah<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: melindamrdn@student.upi.edu<sup>1</sup>, nanaganda.upi@yahoo.com<sup>2</sup>, karlimah@upi.edu<sup>3</sup>

#### Abstract

*This study aims to determine the effect of the role playing method on the learning outcomes of third grade social studies students at SDN 1 Cikunir. The research subjects used were some of the third grade students at SDN 1 Cikunir. This research is an experimental research with one group pretest-posttest design. The sampling technique is to use the saturation sampling technique or saturation sampling. Data collection using tests in the form of multiple choice questions in the pre-test and post-test. Before the learning process is held, a pre-test is carried out. The data collection technique was carried out with a pre-test, then providing treatment or treatment using the role playing method, then carried out a post-test to determine student learning outcomes after being given treatment. Data were analyzed by t test. The results of data analysis concluded that there was an influence of the role playing method on student learning outcomes.*

**Keywords:** *Role Playing, Learning Outcomes, IPS.*

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 1 Cikunir. Subjek penelitian yang digunakan yaitu sebagian siswa kelas III di SDN 1 Cikunir. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan teknik sampling jenuh atau *saturation Sampling*. Pengumpulan data dengan menggunakan tes berupa soal pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test*. Sebelum diadakan proses pembelajaran dilaksanakan *pre-test*. Pada teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan uji *pre-test*, kemudian memberikan perlakuan atau *treatment* menggunakan metode *role playing*, selanjutnya dilaksanakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Data dianalisis dengan dengan uji t. Hasil analisis data diperoleh simpulan terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Hasil Belajar, IPS.*

#### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses rutin di sekolah. Dalam proses tersebut guru menempatkan diri sebagai seorang fasilitator yang memberikan bimbingan kepada siswa. pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sangat penting karena di dalam pembelajaran IPS siswa dikenalkan bahwa manusia berinteraksi

dengan lingkungannya baik lingkungan alam maupun buatan.

Menurut Piaget (Wuyung, 2014:24) “usia anak Sekolah Dasar pada rentang usia 7 sampai 11 tahun berada pada tahap operasional konkrit”. Pada tahap ini mereka melihat bahwa segala sesuatu adalah kesatuan yang utuh dan yang mereka pedulikan adalah sekarang atau yang saat ini

nyata ada (konkrit) bukan yang belum mereka pahami atau tidak terlihat (abstrak). Oleh karena itu, pada rentang usia 7 sampai 11 tahun terutama pada pembelajaran IPS, guru perlu memberikan bimbingan menggunakan hal yang konkrit.

Agar proses pembelajaran lebih bermakna dan materi mudah dipahami siswa perlunya metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode yang dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa dalam memahami materi pelajaran adalah salah satunya dengan menggunakan metode role playing. (Syarifuddin, 2016) menjelaskan bahwa "metode role playing adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang".

Prasetyo (2001:72) pembelajaran dengan metode role playing merupakan metode dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup dan benda mati.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Metode *Role Playing*

Prasetyo (2001:72) pembelajaran dengan metode *role playing* merupakan metode dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup dan benda mati.

Sejalan dengan itu, Sugihartono (2017:83) menjelaskan bahwa metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan unsur bermain dan memberi kebebasan pada siswa untuk bergerak aktif. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menunjukkan karakteristik pada siswa yang menonjol dari anak SD yaitu senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan merasakan atau melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung. Jadi, dengan menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran siswa akan berperan aktif dan melakukan sesuatu secara langsung sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Sedangkan, hasil belajar yaitu perubahan perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Ahmad Susanto, 2013:5). Sejalan dengan itu, Nada sudjana (2009:3) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan

tingkah laku yang terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku dapat berupa kemampuan-kemampuan peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:36) hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

## 2. IPS

Ma'mun (2011, hlm. 17) berpendapat bahwa IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Sedangkan, Mulyono Tj. (2011:8) menjelaskan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, dan ilmu politik. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (dalam Hidayati, 2011:8) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik.

IPS adalah ilmu yang mengkaji tentang seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya.

Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya.

Ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik SD. Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional no. 23 tahun 2006, menyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS sekolah dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Manusia, tempat dan lingkungan.
- b) Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- c) Sistem sosial dan budaya.

d) Prilaku ekonomi dan kesejahteraan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 1 Cikunir Kecamatan Singaparna Kota Tasikmalaya. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. "Metode eksperimen merupakan metode percobaan untuk mempelajari pengaruh dari variabel tertentu terhadap variabel yang lain, melalui uji coba dalam kondisi khusus yang diciptakan." (H. Abdurrahmat Fathoni, 2006:99).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu bentuk desain dari eksperimen yaitu Pre-Eksperimental One-Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini, hanya terdapat kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol yang dijadikan sebagai perbandingan. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

## SIMPULAN

Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bentuk drama yang diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode *role playing* dilakukan

dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi-situasi belajar kepada murid dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran ips tentang kegiatan jual beli untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Sebelum diberikan perlakuan, dilaksanakan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, hipotesis dibuktikan dengan diberikannya perlakuan/*treatment* pada kelas eksperimen. Perlakuan/*treatment* pada kelas eksperimen berupa metode *role playing*. Selanjutnya setelah diberikan perlakuan/*treatment* menggunakan metode *role playing* dilaksanakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Amri. (2011). *Metode Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, dan Sulfemi, W. B. (2018). *Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia. Vol. 3 No. 2 Maret 2018.

- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. dan Zain, A. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hidayati. 2004. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Modul Program D2 PGSD FIP UNY.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pratiwi, N.H. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 1 No. 2 2013
- Roestiyah. (1998). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Santoso, B. A. (2016). *Pengaruh Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V*. Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ghanesha. Vol. 3 No. 2 Juli 2016
- Sugihartono, dkk. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Uno, Hamzah. B. (2011). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara