



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Penerapan Metode *Role Playing* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Detik-Detik Proklamasi di Kelas V

Eva Saripah¹, Sumardi², E. Kosasih³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
Email: evasaripah321@gmail.com¹, sumardi@upi.edu², ekos_kosasih@yahoo.com³

Abstract

This study aims to describe the learning process on Proclamation Detik-Detik material by using role playing method in VAN SD Sambongpermai class and to describe student learning outcomes on the matter of seconds of proclamation by using role playing method in VA SDN Sambongpermai class. The type of research used is classroom action research (PTK) model of kemmis and taggart. Subjects in this study are students of VA SDN Sambongpermai class which amounted to 20 students. The collecting technique used is the assessment of RPP, question, activity observation sheet of the teacher (researcher) in the learning process using role playing method, observation sheet of student activity in learning process, observation sheet of student performance in role play. The results showed that the students' learning outcomes in VA SDN Sambongpermai class using role playing method in the seconds of the proclamation had increased. Percentage of completeness on pratindakan by 20%. On the siklus I mastery of 40% and 60% non-completeness. In the second cycle test, students have achieved success by 40%. Cycle II increased by 30% from 40% to 70%. In the third cycle of completeness of 90% and experienced a significant increase that is an increase of 20% from 70% to 90% so that in the classroom action research III is said to succeed. Based on the research that has been done can be concluded that the learning process using the role playing method on the matter of seconds proclamation in class VA SDN Sambongpermai running well and effectively so that student learning outcomes increase.

Keywords: Role playing method, learning result of matter of seconds of proclamation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran pada materi Detik-Detik Proklamasi dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VA SDN Sambongpermai dan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada materi detik-detik proklamasi dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VA SDN Sambongpermai. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model kemmis dan taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN Sambongpermai yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan yang digunakan adalah penilaian RPP, soal, lembar observasi aktivitas guru (peneliti) dalam proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*, lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, lembar observasi penampilan siswa dalam bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas VA SDN Sambongpermai dengan menggunakan metode *role playing* pada materi detik-detik proklamasi mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan pada pratindakan sebesar 20%. pada siklus I ketuntasan sebesar 40% dan ketidaktuntasan sebesar 60%. Pada tes siklus II, siswa telah mencapai keberhasilan sebesar 40%. siklus II terjadi peningkatan sebesar 30% dari 40% menjadi 70%. Pada siklus III ketuntasan sebesar 90% dan mengalami peningkatan secara signifikan yaitu terjadi peningkatan sebesar 20% dari 70% menjadi 90% sehingga dalam penelitian tindakan kelas siklus III dikatakan berhasil. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada materi detik-detik proklamasi di kelas VA SDN Sambongpermai berjalan dengan baik dan efektif sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Kata Kunci: Metode role playing, hasil belajar materi detik-detik proklamasi..

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk memberikan, menyampaikan, serta

menevaluasi suatu bidang ilmu tertentu secara tuntas dengan hasil yang maksimal sesuai dengan strandar yang ditentukan sehingga dapat mencapai tujuan

pembelajaran. Dalam melaksanakan tugas utama, guru dituntut untuk dapat membawa siswa pada pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif dan menyenangkan.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VA SDN Sambongpermai bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya materi detik-detik proklamasi belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran materi detik-detik proklamasi berpusat pada guru dan cenderung menggunakan model konvensional dalam menyampaikan materi detik-detik proklamasi kepada siswa. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode konvensional membuat siswa kurang tertarik dan siswa kurang keterlibatan dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya menyimak penjelasan dari guru dan hanya menulis materi saja sehingga siswa kurang paham terhadap materi yang diajarkan. Selain itu siswa tidak termotivasi dalam proses pembelajaran dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Upaya dalam meningkatkan keberhasilan peserta didik, para ahli memperkenalkan salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi detik-detik proklamasi. Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan

kualitas pembelajaran dan dapat memberikan kebermaknaan terhadap proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

H. D. Sudjana (2005, hlm.134) mendefinisikan bahwa *role playing* sebagai suatu teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Metode *role playing* dapat melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa merasa senang, tidak merasa bosan dan siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Tujuan penelitian secara khusus yang hendak dicapai adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran pada materi detik-detik proklamasi dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VA SDN Sambongpermai dan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada materi detik-detik proklamasi dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VA SDN Sambongpermai.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran dan mengatasi berbagai masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran dengan cara melakukan tindakan-tindakan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar secara langsung.

Menurut Taniredja (dalam Ade Rohayati, 2010, hlm. 16) “penelitian tindakan kelas mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pencermatan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara professional”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan merancang, merefleksikan tindakan secara kolaboratif bersama pihak lain untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain Kemmis dan MC Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklusnya terdiri dari tahapan-tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VA SDN Sambongpermai yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. penelitian ini dilaksanakan di SDN Sambongpermai yang berada di Jalan Suling 2 Kelurahan Sambong Jaya Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. Penelitian ini dilakukan pada semester 2 tahun ajaran 2016/2017.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes berupa data hasil tes setiap akhir siklus yaitu soal pilihan ganda berjumlah 20 soal pada setiap siklus dan observasi.

Menurut Wina Sanjaya (2011, hlm. 84) Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Soal yang diberikan kepada siswa berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal dan lembar observasi berupa lembar observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, observasi penampilan siswa dalam bermain peran, dan observasi guru dalam aktivitas pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil tes penilaian yang ditentukan oleh SDN Sambongpermai yaitu siswa dikatakan tuntas

jika siswa mendapatkan nilai ≥ 75 dengan ketuntasan belajar 75% dari jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada materi detik-detik proklamasi di kelas VA SDN Sambongpermai dilaksanakan dalam tiga siklus. Pelaksanaan Siklus I pada tanggal 1 Mei 2017 dengan alokasi waktu 3 X 35 menit. Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2017 dengan alokasi waktu 3 X 35 menit dan siklus III dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2017 dengan alokasi waktu 3 X 35 menit.

A. Hasil penelitian

1. Siklus I

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa tampak menikmati pembelajaran IPS materi detik-detik proklamasi menggunakan metode *role playing*. Terdapat perbedaan antara siklus I dengan pratindakan bahwa digunakannya metode *role playing* pada materi detik-detik proklamasi yaitu respon baik dari siswa terlihat bahwa siswa merasa senang dengan pembelajaran siklus I dibandingkan dengan menggunakan metode tanya jawab maupun ceramah yang digunakan sebelumnya oleh guru pada materi detik-detik proklamasi. Selain itu pembelajaran pada materi detik-detik proklamasi dengan menggunakan metode *role playing* ini menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hal

tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* pada materi Detik-Detik Proklamasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. maka keberhasilan proses telah tercapai.

Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada siklus I yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Nama siswa	Nilai	Keterangan
Siswa 1	50	Belum tuntas
Siswa 2	80	Tuntas
Siswa 3	80	Tuntas
Siswa 4	75	Tuntas
Siswa 5	70	Belum tuntas
Siswa 6	60	Belum tuntas
Siswa 7	35	Belum tuntas
Siswa 8	80	Tuntas
Siswa 9	65	Belum tuntas
Siswa 10	60	Belum tuntas
Siswa 11	50	Belum tuntas
Siswa 12	60	Belum tuntas
Siswa 13	50	Belum tuntas
Siswa 14	75	Tuntas
Siswa 15	70	Belum Tuntas
Siswa 16	75	Tuntas
Siswa 17	80	Tuntas
Siswa 18	70	Belum tuntas
Siswa 19	85	Tuntas
Siswa 20	70	Belum tuntas
Jumlah		1340
Nilai rata-rata		67
Nilai tertinggi		85
Nilai terendah		35

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa tes siklus I diikuti oleh 20 siswa, hasilnya adalah 1 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 85 dengan keterangan tuntas, 4 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 80 dengan keterangan

tuntas, 3 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 75 dengan keterangan tuntas, 4 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 70 dengan keterangan belum tuntas, 1 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 65 dengan keterangan belum tuntas, 3 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 60 dengan keterangan belum tuntas, 3 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 50 dengan keterangan belum tuntas, 1 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 35 dengan keterangan belum tuntas. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 67 dan nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendahnya adalah 35. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 8 siswa yang tuntas dan 12 siswa yang belum tuntas.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II ini, suasana pembelajaran lebih efektif dari pada siklus sebelumnya. Siswa mulai aktif dalam proses pembelajaran dan serius dalam bermain peran. Siswa mulai percaya diri, siswa pun berbaur dengan temannya. Siswa sudah memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS pada materi detik-detik proklamasi dengan menggunakan metode *role playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, senang bermain peran dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan

metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Detik-Detik Proklamasi dan keberhasilan proses dapat tercapai dengan baik.

Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada siklus II yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2
Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Nama siswa	Nilai	Keterangan
Siswa 1	55	Belum tuntas
Siswa 2	90	Tuntas
Siswa 3	95	Tuntas
Siswa 4	85	Tuntas
Siswa 5	75	Tuntas
Siswa 6	65	Belum tuntas
Siswa 7	60	Belum tuntas
Siswa 8	90	Tuntas
Siswa 9	70	Belum tuntas
Siswa 10	65	Belum tuntas
Siswa 11	70	Belum tuntas
Siswa 12	90	Tuntas
Siswa 13	85	Tuntas
Siswa 14	80	Tuntas
Siswa 15	75	Tuntas
Siswa 16	85	Tuntas
Siswa 17	90	Tuntas
Siswa 18	75	Tuntas
Siswa 19	90	Tuntas
Siswa 20	80	Tuntas
Jumlah		1570
Nilai rata-rata		78,5
Nilai tertinggi		95
Nilai terendah		55

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa tes tindakan siklus II diikuti oleh 20 siswa. Hasilnya adalah 1 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 95 dengan keterangan tuntas, 5 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 90

dengan keterangan tuntas, 3 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 85 dengan keterangan tuntas, 2 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 80 dengan keterangan tuntas, 3 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 75 dengan keterangan tuntas, 2 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 70 dengan keterangan belum tuntas, 2 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 65 dengan keterangan belum tuntas, 1 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 60 dengan keterangan belum tuntas, 1 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 55 dengan keterangan belum tuntas. Nilai rata-rata adalah 78,5 dan nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendahnya 55. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa 14 siswa yang tuntas dan 6 siswa yang belum tuntas.

3. Siklus III

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus III ini, suasana pembelajaran sudah lebih efektif dan banyak siswa yang aktif dalam pembelajaran dari pada siklus II. Siswa mulai percaya diri dalam bermain peran. Siswa senang bermain peran terlihat dari semangat siswa dan keseriusannya dalam bermain peran. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Detik-Detik Proklamasi. Dengan demikian keberhasilan proses pun tercapai.

Hasil belajar siswa tindakan siklus III yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3

Hasil Belajar Siswa Pada Siklus III		
Nama siswa	Nilai	Keterangan
Siswa 1	70	Belum tuntas
Siswa 2	95	Tuntas
Siswa 3	100	Tuntas
Siswa 4	90	Tuntas
Siswa 5	80	Tuntas
Siswa 6	80	Belum tuntas
Siswa 7	70	Belum tuntas
Siswa 8	95	Tuntas
Siswa 9	75	Belum tuntas
Siswa 10	90	Belum tuntas
Siswa 11	80	Belum tuntas
Siswa 12	95	Tuntas
Siswa 13	90	Tuntas
Siswa 14	85	Tuntas
Siswa 15	85	Tuntas
Siswa 16	95	Tuntas
Siswa 17	85	Tuntas
Siswa 18	90	Belum tuntas
Siswa 19	95	Tuntas
Siswa 20	85	Tuntas
Jumlah		1730
Nilai rata-rata		86,5
Nilai tertinggi		100
Nilai terendah		70

Berdasarkan tabel 3 bahwa tes tindakan siklus III diikuti oleh 20 siswa. Hasilnya adalah 1 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 100 dengan keterangan tuntas, 5 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 95 dengan keterangan tuntas, 4 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 90 dengan keterangan tuntas, 4 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 85 dengan keterangan tuntas, 3 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 80 dengan keterangan tuntas, 1 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 75 dengan keterangan tuntas dan 2 siswa dari 20 siswa mendapat nilai 70 dengan

keterangan belum tuntas. Nilai rata-rata adalah 86,5 dan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendahnya adalah 70. Dari data tersebut disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh ketuntasan sebanyak 18 siswa dan siswa yang memperoleh ketidaktuntasan sebanyak 2 siswa.

B. Pembahasan

Hasil pengamatan dari siklus I ke siklus II maupun ke siklus III menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role palying* dalam pembelajaran IPS pada materi detik-detik proklamasi menunjukkan peningkatan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pratindakan sampai siklus III, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* pada materi detik-detik proklamasi memberikan dampak positif, karena penggunaan metode *role playing* di nilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi detik-detik proklamasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran pada materi detik-detik proklamasi menggunakan metode *role playing* secara keseluruhan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif terlihat pada saat siswa melakukan diskusi, siswa serius dalam bermain peran, siswa aktif menjawab pertanyaan maupun menjawab pertanyaan dari guru dan pertanyaan dari siswa lain.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4
Pencapaian KKM Hasil Belajar Siswa

Tahap	Rata-rata nilai	Ketuntasan	Ketidaktuntasan
Pratindakan	49	20%	80%
Siklus I	67	40%	60%
Siklus II	78,5	70%	30%
Siklus III	86, 5	90%	10%

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS pada materi detik-detik proklamasi siswa kelas VA SDN Sambongpermai. Data awal sebelum adanya tindakan diperoleh hasil dengan rata-rata yaitu 49 dengan nilai tertinggi 75 sedangkan pada siklus I diperoleh hasil dengan rata-rata yaitu 67 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 35 dengan ketuntasan sebesar 40% dan ketidaktuntasan sebesar 60%. Berdasarkan dari tes siklus I terjadi peningkatan sebesar 20% dari 20% menjadi 40%. Sementara pada tes siklus II, siswa telah mencapai keberhasilan sebesar 40% sehingga dalam penelitian tindakan kelas siklus I belum dikatakan berhasil. Siklus II diperoleh dengan rata-rata yaitu 78,5 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 55 dengan ketuntasan sebesar 70% dan ketidaktuntasan sebesar 30%. Berdasarkan dari tes siklus II terjadi peningkatan sebesar 30% dari 40% menjadi 70% sehingga dalam penelitian tindakan

kelas siklus II belum dikatakan berhasil. Pada siklus III diperoleh hasil dengan rata-rata 86,5 dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah 70 dengan ketuntasan sebesar 90% dan mengalami peningkatan secara signifikan yaitu terjadi peningkatan sebesar 20% dari 70% menjadi 90% sehingga dalam penelitian tindakan kelas siklus III dikatakan berhasil

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada materi detik-detik proklamasi di kelas VA SDN Sambongpermai sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada materi detik-detik proklamasi di kelas VA SDN Sambongpermai berjalan dengan baik dan efektif. Proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada materi detik-detik proklamasi menjadikan siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran, siswa menjadi aktif untuk bertanya, menjawab pertanyaan guru maupun menjawab pertanyaan dari siswa lain, siswa juga menjadi lebih percaya diri dalam berkomentar, mengkritik dan memberikan saran kepada kelompok yang bermain peran. Siswa mampu memerankan tokoh menggunakan ekspresi yang tepat dan menggunakan penghayatan serta menumbuhkan rasa bangga terhadap diri

sendiri dalam memerankan tokoh detik-detik proklamasi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pratindakan sampai siklus III, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* pada materi detik-detik proklamasi memberikan dampak positif, karena penggunaan metode *role playing* di nilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi detik-detik proklamasi. Dengan demikian, pembelajaran materi detik-detik proklamasi dengan menggunakan metode *role playing* ini dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi detik-detik proklamasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohayati, A (2013). *Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Materi Persebaran Sumber Daya Alam di Lingkungan Setempat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Siswa SD Sambawa Setiawaras Kec. Cibalong*. Jurnal Saung Guru, Hlm. 182
- H.D. Sudjana. (2005). *Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production
- Prestiana. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VA SD Negeri Panjatan Kabupaten Kulon Progo (skripsi)*. Universitas negeri Yogyakarta.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana

Lidiawati, L. *“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aktivitas Ekonomi Di Lingkungan Setempat Melalui Teknik Kancing Gemerincing.* Jurnal Pedadidaktika