

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Metode *Role Playing* pada Siswa VII-D MTs Negeri 4 Gunungkidul

Cahya Widya Purnama

MTs Negeri 4 Gunungkidul

E-mail: cahyapurnama04@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIID MTsN 4 Gunungkidul pada pembelajaran IPS materi perkembangan Islam di Indonesia pada semester 2 tahun pelajaran 2018/ 2019, menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas dengan melaksanakan 2 siklus, setiap siklus menggunakan prosedur tindakan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi. Proses penelitian dibantu oleh kolaborator sebagai observer dari guru mata pelajaran yang sama. Pengamatan atau observasi penilaian ditujukan pada nilai sikap, keterampilan dan khususnya nilai pengetahuan sebagai tolok ukur hasil belajar. Hasil penelitian untuk siklus I didapat sebagai berikut; observasi sikap siswa rata-rata nilai 2.81 dengan kriteria baik dan ketuntasan 70.37%, sedangkan untuk keterampilan siswa rata-rata nilai 65.60 dengan kriteria cukup dan ketuntasan 55.55%, nilai pengetahuan mencapai rata-rata 65.56 dan ketuntasan 62.96%. Hasil pengamatan pada siklus II, semakin menunjukkan peningkatan nilai, dapat dilihat dari hasil observasi sikap yaitu rata-rata nilai 3.05 dengan kriteria baik dan ketuntasan 81.48%, sedangkan untuk observasi keterampilan siswa rata-rata nilai 69.72 dengan kriteria cukup dan ketuntasan 82.1%, nilai pengetahuan siswa mencapai rata-rata 72.96 dengan ketuntasan 77%. Hal ini membuktikan ketuntasan secara klasikal sudah tercapai yaitu ketuntasan nilai hasil belajar mencapai di atas 75%. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi pokok bahasan perkembangan Islam di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIID MTsN 4 Gunungkidul.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode *Role Playing*

Pendahuluan

Pengalaman di lapangan, kegiatan belajar di MTsN 4 Gunungkidul sebagian besar siswa kelas VIID kurang tertarik terhadap mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya prestasi nilai hasil ulangan siswa dalam pelajaran IPS. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dan terlihat mengantuk saat mengikuti pelajaran IPS di kelas. Kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar yang ditandai dengan banyaknya siswa yang mengantuk dan tidak antusias dalam pembelajaran. Akibatnya nampak dari hasil rata-rata belajar IPS siswa pada penilaian harian pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yang masih rendah. Dengan rata-rata nilai IPS kelas VIID sebesar 51,11 dengan persentase ketuntasan 29.63%. Hal ini masih jauh dari kriteria ketuntasan minimal MTs N 4 Gunungkidul yaitu 67 dalam kurikulum 2013. Hasil observasi proses pembelajaran IPS di MTs N 4 Gunungkidul menunjukkan bahwa masih banyak siswa kurang tertarik pembelajaran ceramah atau belum maksimalnya pembelajaran kerja kelompok antar siswa. Hal ini juga disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah dengan buku paket IPS, tanpa menggunakan cara atau metode yang lebih menggerakkan keaktifan siswa. Untuk itu

dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga prestasi nilai belajarnya memuaskan.

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu, pendidikan semakin mengalami kemajuan. Sejalan dengan kemajuan tersebut, maka dewasa ini pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi karena terdorong adanya pembaharuan, sehingga di dalam pengajaranpun guru juga harus menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua siswa. Bahkan secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa pembaharuan dalam sistem pendidikan harus mencakup seluruh komponen yang ada. Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pelajaran IPS. Pemahaman terhadap suatu pelajaran memerlukan minat dan motivasi. Tanpa adanya minat menandakan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Untuk itu, guru harus memberikan suntikan dalam bentuk motivasi sehingga dengan bantuan itu anak didik dapat keluar dari kesulitan belajar, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang ada dapat diidentifikasi antara lain guru belum menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran, guru masih cenderung melakukan proses pembelajaran satu arah dan sedikit melibatkan keaktifan siswa dan akhirnya sebagian besar siswa memiliki nilai di bawah KKM yang ditetapkan, khususnya pelajaran IPS.

Dari permasalahan-permasalahan di atas maka inti dari masalah pembelajaran IPS adalah hasil belajar siswa yang rendah sehingga perlu ada perbaikan pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat mencapai KKM secara klasikal. Untuk itu diperlukan tindakan kelas agar hasil belajar siswa meningkat dengan metode pembelajaran tertentu. Metode yang hendak diterapkan yaitu Role Playing atau bermain peran untuk pembelajaran IPS pada materi perkembangan Islam di Indonesia di kelas VII D MTsN Gunungkidul tahun pelajaran 2018 / 2019.

Role Playing (Bermain Peran)

Role Playing adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Santoso (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subyek diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu. Dalam hal ini sesuai definisi Roestiyah menjelaskan bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah kegiatan siswa dapat

mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungansosial antara manusia. Jill Hadfield (dalam Santoso) menyatakan bahwa *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Hadari Nawawi (dalam Kartini) menyatakan bahwa bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat.

Berdasarkan definisi di atas maka metode *Role Playing* merupakan metode yang digunakan dalam pembelajaran IPS yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui permainan peran tokoh, dengan berbicara, dialog, dan menirukan tokoh yang membedakan perannya masing-masing dalam suatu peristiwa atau kejadian. Karakteristik pembelajaran IPS yang menggunakan metode *Role Playing* menyatakan bahwa pembelajaran IPS diberikan dengan kreativitas yang menggerakkan beberapa rangkaian tindakan antara lain meliputi menguraikan masalah, memeragakan, dan mendiskusikan masalah.

Tujuan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak. Selain itu *role playing* juga akan melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis dan melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Fatmawati (2015) menyatakan *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun dengan tujuan untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Agar metode *Role Playing* bermain peran ini dapat mencapai tujuan, maka harus disusun langkah-langkah pembelajaran agar penggunaan metode ini lebih efektif. Langkah-langkah tersebut meliputi merencanakan (membuat skenario), melakukan permainan peran (implementasi), menyimpulkan dan menulis hasil (melaporkan).

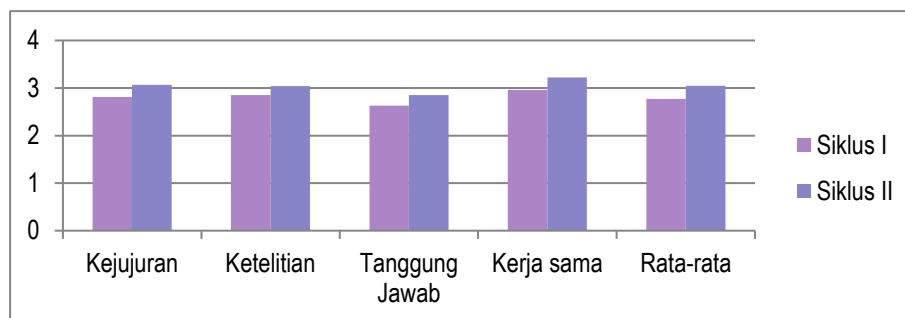
Role Playing menurut Djamarah dan Zain mempunyai kelebihan antara lain melatih siswa memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa tajam dan tahan lama. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Penerapan Metode *Role Playing* di Madrasah

1. Observasi Sikap

Tabel 1. Rata-rata Nilai Sikap Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata Nilai Aspek Sikap				Rata-rata Nilai
	Kejujuran	Ketelitian	Tanggung Jawab	Kerja Sama	
I	2.81	2.85	2.63	2.96	2.77
II	3.07	3.04	2.85	3.22	3.05

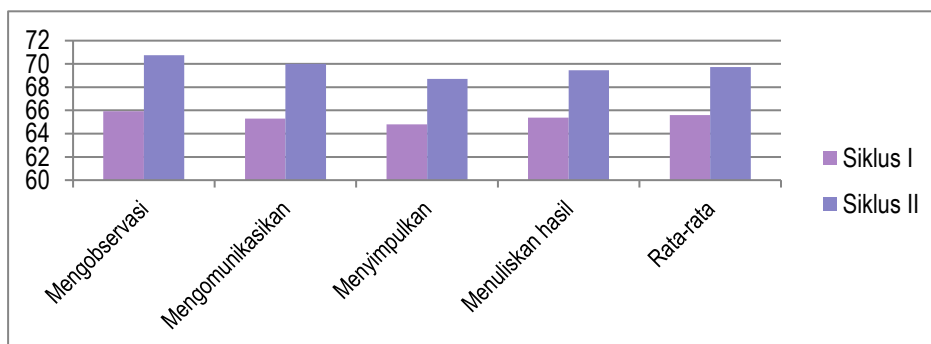


Grafik 1. Rata-rata Nilai Sikap Setiap Siklus

2. Observasi Keterampilan Proses

Tabel 2. Rata-rata Nilai Keterampilan Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata Nilai Aspek Keterampilan Proses				Rata-rata Nilai
	Mengobservasi	Mengomunikasikan	Menyimpulkan	Menuliskan hasil	
I	65.93	65.30	64.81	65.37	65.60
II	70.74	70.00	68.70	69.44	69.72

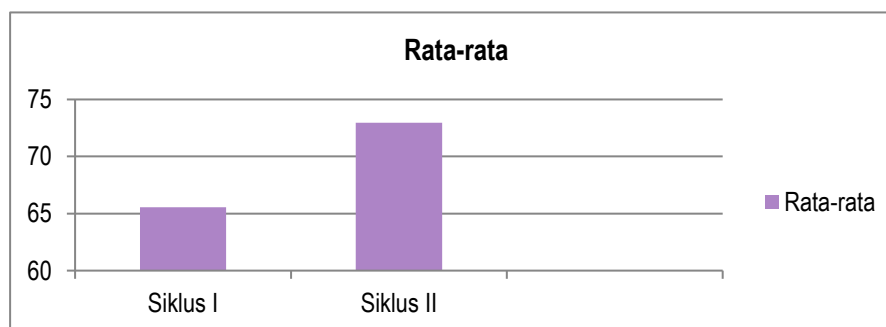


Grafik 2. Rata-rata Nilai Keterampilan Setiap Siklus

3. Penilaian Pengetahuan

Tabel 3. Rata-rata Hasil Belajar Pengetahuan Siklus I dan Siklus II

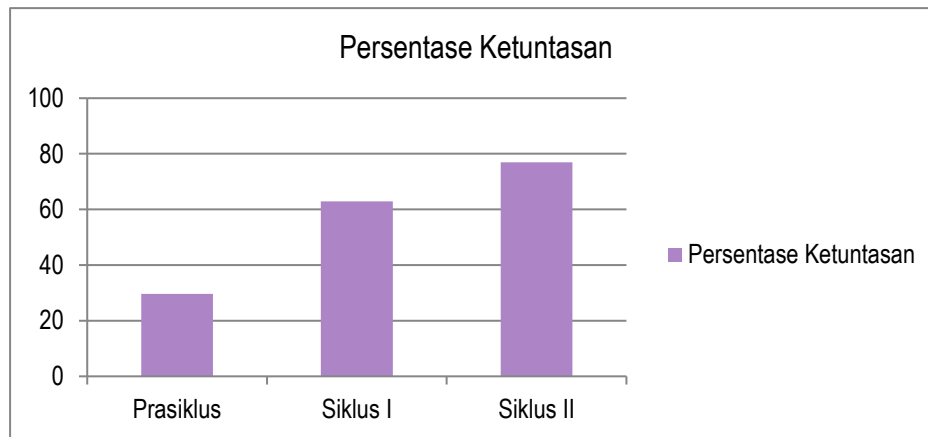
Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	80.00	90.00	95.00
Nilai Terendah	20.00	45.00	50.00
Rata-rata	51.11	65.56	72.96
Presentase Ketuntasan	29.63%	62.96%	77.00%



Grafik Nilai Rata-rata Pengetahuan Setiap Siklus

Diperoleh kenaikan tiap siklus sebagai berikut:

- Rata-rata ulangan harian siklus I naik sebesar 14.45 dibandingkan rata-rata pra siklus.
- Rata-rata ulangan harian siklus II naik sebesar 7.40 dibandingkan rata-rata ulangan harian siklus I.



Grafik 4. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Setiap Siklus

Diperoleh kenaikan tiap siklus sebagai berikut:

- Ketuntasan belajar peserta didik siklus I naik sebesar 33.33% dibandingkan Persentasi ketuntasan belajar peserta didik pra siklus.
- Ketuntasan belajar peserta didik siklus II naik sebesar 14.04% dibandingkan Persentasi ketuntasan belajar peserta didik siklus I.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode role playing di MTs N 4 Gunungkidul telah dilakukan sesuai tahapan pelaksanaannya, yaitu perencanaan (skenario), pengimplementasian (bermain peran), penyimpulan, dan pelaporan. Tahap pertama, Merencanakan (planning), pada tahapan ini guru membagi peran siswa untuk melakukan kegiatan role playing diantaranya bahan kertas nama yang akan dipakai atau bahan lain. Tahap kedua Pengimplementasia n/ memperagakan, pada tahap ini merupakan penerapan yaitu siswa mulai melakukan bermain peran dalam scenario cerita topic pembahasan. Tahap ketiga Menyimpulkan, guru menuntun siswa untuk merumuskan suatu kesimpulan berdasarkan hasil peragaan bermain peran. Tahap keempat menuliskan hasil atau melaporkan, tahap ini guru mengarahkan siswa untuk membuat ringkasan cerita beserta nama tokohnya yang telah dilakukan.

Pada tahap kedua, ketiga dan keempat, dilakukan observasi sikap dan keterampilan dengan hasil untuk siklus I sebagai berikut; observasi sikap siswa rata-rata nilai 2,81 dengan kriteria baik dan ketuntasan 70.37%, sedangkan untuk keterampilan siswa rata-rata nilai 65,60 dengan kriteria cukup dan ketuntasan 55.55%. Dalam situasi ini, peserta didik merekam dan menulis apa yang telah diperagakan temannya. Hal ini menunjukkan keaktifan atau partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil pengamatan pada siklus II, menunjukkan peningkatan keaktifan mengamati dan menulis serta berpartisipasi/berdiskusi dalam kelompok yang dapat dilihat dari hasil obsevasi sikap yaitu rata-rata nilai 3.05 dengan kriteria baik dan ketuntasan 81,48%, sedangkan untuk observasi keterampilan siswa rata-rata nilai 69.72 dengan kriteria cukup dan ketuntasan 82.1%. Siswa mulai aktif bekerja dan berdiskusi serta mengomunikasikan hasil kerja kelompoknya. Diskusi terlihat lebih hidup antar anggota kelompok sudah lebih berani untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat kepada kelompok yang

melakukan peran. Sikap dan keterampilan siswa dalam aspek ini mengalami sedikit peningkatan karena pada siklus I masih ada ketakutan siswa untuk bertanya pada guru atau pada teman. Dengan berdiskusi bersama teman akan menambah pemahaman siswa itu sendiri. Peran teman satu kelompok sangat penting dalam hal membantu menjawab pertanyaan.

Penilaian pengetahuan dilakukan pada pertemuan terakhir tiap siklus dengan kegiatan ulangan dengan jumlah 20 butir. Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata nilai yang selalu meningkat. Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 65.56 dengan kriteria kurang dan ketuntasan 62.96%. Hasil pada siklus I ini menunjukkan rata-rata nilai masih di bawah KKM (67) dan ketuntasan siswa masih dibawah 75%, sehingga perlu perbaikan dalam pembelajaran pada siklus II. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata nilai 72.96 dengan kriteria cukup dan ketuntasan 77%. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai sudah sama dengan atau lebih dari KKM (67) dan sudah bisa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran karena ketuntasan sama dengan atau lebih dari 75%.

Berdasarkan data hasil observasi sikap dan keterampilan siswa serta hasil ulangan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VII D MTs N 4 Gunungkidul melalui penerapan metode pembelajaran role playing mengalami peningkatan. Hasil siklus I dan siklus II, semua aspek telah mencapai target yang ditetapkan sehingga pelaksanaan tindakan dicukupkan sampai siklus II. Penelitian ini belum merupakan hasil akhir dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan, sehingga masih perlu adanya tindak lanjut melalui perencanaan yang lebih baik.

Simpulan

Hasil penelitian untuk siklus I didapat sebagai berikut; observasi sikap siswa rata-rata nilai 2,81 dengan kriteria baik dan ketuntasan 70.37%, sedangkan untuk keterampilan siswa rata-rata nilai 65.60 dengan kriteria cukup dan ketuntasan 55.55%. Nilai pengetahuan mencapai rata-rata 65.56 dan ketuntasan 62.96%. Sementara data hasil pengamatan pada siklus II, semakin menunjukkan peningkatan nilai yang dapat dilihat dari hasil observasi sikap yaitu rata-rata nilai 3.05 dengan kriteria baik dan ketuntasan 81.48%, sedangkan untuk observasi keterampilan siswa rata-rata nilai 69.72 dengan kriteria cukup dan ketuntasan 82.1%. Nilai pengetahuan siswa mencapai rata-rata 72.96 dengan ketuntasan 77%.

Hal ini membuktikan ketuntasan secara klasikal sudah tercapai yaitu ketuntasan nilai hasil belajar mencapai diatas 75%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi pokok bahasan perkembangan Islam di Indonesia di kelas VII D MTsN 4 Gunungkidul dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Djamarah, S. Bahri dan Aswan Zain.2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fatmawati, S .2015. *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kartini, Tien.2007. "Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial dikela V SD Cileunyi Kabupaten Bandung." *Jurnal Pendidikan Dasar*
- Keputusan Dirjen Pendis 5162. 2018. *Juknis Penilaian Hasil Belajar pada Madrasan Tsanawiyah*
- Roestiyah, NK. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Santoso, B. 2010. *Skema dan Mekanisme Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia.