

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERMAIN PERAN  
(ROLE PLAYING) PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III  
DI SD NEGERI SETRAGALIH KECAMATAN CIBOGO KABUPATEN SUBANG**

Eem Sulaemi, S. Pd  
NIP. 196108171982012007

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti, observer, dan subyek yang diteliti. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa Kelas III melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Numbered Head Together*. Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Setragalih Kecamatan Cibogo Kabupaten Subang yang terdiri dari 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian tindakan Kelas ini dilaksanakan dua siklus, siklus satu dan siklus dua terdiri dari empat tindakan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada siklus satu memperoleh nilai rata-rata 51,61 yang mencapai ketuntasan 57%, dan meningkat pada siklus kedua memperoleh nilai rata-rata 84,81 yang mencapai ketuntasan 80%. Begitu juga dengan hasil observasi perilaku siswa, terdapat peningkatan pada perilaku siswa di setiap siklusnya. Pada siklus I didapatkan skor rata-rata untuk kerja sama adalah 2,80, skor keaktifan rata-ratanya adalah 3,03, dan skor rata-rata keberanian adalah 3,02 dengan kategori cukup baik. Selanjutnya pada siklus II didapatkan skor rata-rata untuk kerja sama adalah 3,65, skor keaktifan rata-ratanya adalah 3,62, dan skor rata-rata keberanian adalah 3,58 dengan kategori baik.

Penelitian ini berkesimpulan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Bermain Peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Setragalih Kecamatan Cibogo Kabupaten Subang. Selain itu model pembelajaran ini dapat meningkatkan partisipasi dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : hasil belajar dan aktivitas siswa, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, model pembelajaran *Role Playing*.

## A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan. Dalam perkembangannya, Ilmu pengetahuan Sosial mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial yaitu, sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, dan antropologi.

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Dalam suatu kegiatan belajar mengajar tentu saja akan terjadi interaksi dan saling memengaruhi antara guru dengan siswa. Guru dan siswa adalah unsur yang paling penting dalam kegiatan belajar mengajar, maka dari itu guru dan siswa harus saling menjaga interaksi agar suasana belajar mengajar berjalan dengan harmonis.

Adapun permasalahan yang cenderung terjadi di kelas III SDN Setragalih dalam pembelajaran IPS menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Kecenderungan pembelajaran demikian mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai kurang optimal. Untuk itu dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang terpusat pada siswa, salah satunya adalah model pembelajaran koopeartif. Menurut Haris (2014) pembelajaran kooperatif memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaram, siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif dalam kelompoknya, sehingga diyakini model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan, hampir semua siswa tidak menyukai pelajaran IPS, hanya sekitar 10 siswa (30%) dari jumlah 30 siswa yang tertarik dengan pelajaran IPS. Berbagai alasan dikemukakan mengenai ketidak tertarikannya terhadap pembelajaran IPS diantaranya masih banyak siswa yang menganggap materi IPS sangat banyak dan sulit dipahami sehingga motivasi belajarnya pun sangat kurang. Kondisi demikian terbukti berdampak signifikan terhadap hasil belajar mereka, yakni mendapatkan nilai dibawah standar ketuntasan belajar.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi faktor-faktor penyebab terjadinya masalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas III semester I Sekolah Dasar Negeri Setragalih, antara lain.

1. Siswa menganggap bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah pelajaran yang sulit.
2. Guru kurang kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran.
3. Motivasi belajar siswa kurang.
4. Hasil belajar siswa masih rendah.
5. Proses pembelajaran kurang menarik perhatian siswa.
6. Sekolah masih kurang dalam menyediakan media pembelajaran.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu.

Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran jual beli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III Sekolah Dasar Negeri Setragalih Kabupaten Subang tahun pelajaran 2015/2016?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran jual beli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III Sekolah Dasar Negeri Setragalih Kabupaten Subang tahun pelajaran 2015/2016.

### E. Kajian Teori

Kosasih Djahiri (Sapriya dkk, 2006: 7) merumuskan IPS merupakan ‘ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilhan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu-ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat’. Sejalan dengan Djahiri, Somantri, (Sapriya dkk, 2006: 7), mengemukakan ‘Pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial yang terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah’.

Adapun ruang lingkup kajian IPS yang tercantum dalam dalam kurikulum tingkat satuan Pendidikan, 2006: 575, meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, keberlanjutan dan Perubahan

3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Belajar merupakan kewajiban bagi semua orang dan merupakan kegiatan yang amat kompleks dan menyangkut banyak hal. Kegiatan belajar dalam kehidupan sehari-hari hampir terjadi di semua sektor kehidupan, dimana kecakapan keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang melalui belajar.

Menurut pendapat yang lebih modern belajar dianggap sebagai *a change in behaviour* atau perubahan tingkah laku. Sementara “Belajar adalah proses interanalisis atau dialog diri atau transaksi antara potensi internal siswa (fikiran, perasaan, pengalaman, atau dengan potensi eksternal lainnya (guru, siswa, kondisi, fakta/konsep dll) sehingga lahir tanggapan sebagaimana diharapkan (*conditioned/desired resposns*) serta melahirkan suatu/sejumlah perubahan sebagai mana diharapkan (*desired outcomes*)”.

Menurut Bloom (Purwanto 2009: 45), ‘hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik’. Sementara menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan koprehensif.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Dahlan, 2012: 27) mengemukakan bahwa, ‘hasil belajar pada satu sisi adalah berkat tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran’. Pada sisi lain, merupakan peningkatan mental siswa. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut sangat berguna bagi guru dan juga siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapot, sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.

Pengertian belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2009: 10), yakni belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Dalam pendidikan kata model digunakan untuk menunjukkan serangkaian kegiatan guru yang menyebabkan siswa belajar (Wahab, 2008: 36). Model dapat pula dianggap sebagai cara atau prosedur yang keberhasilannya dilihat dalam belajar atau sebagai alat yang menjadikan mengajar lebih efektif.

Model bermain peran yang dikemukakan oleh Wahab (2008: 109) adalah:

Model bermain peran (*role playing*) merupakan model mengajar yang dilakukan dengan jalan pemeranan sebuah situasi dalam kehidupan manusia dengan spontan, tanpa diadakan latihan". Pemeranan ini dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih. Yang selanjutnya dipakai sebagai bahan untuk analisa bagi kelompok yang lain.

Model model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka didalam peran-peran dan situasi yang meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai dan keyakinan –keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Bermain peran dapat membantu mereka memahami, mengapa mereka dan orang lain berpikir dan bertindak sebagai mana yang mereka lakukan. Dalam proses “mencobakan” peran orang-orang yang berbeda dari mereka sendiri, siswa dapat mempelajari baik perbedaan maupun persamaan tingkah laku manusia dan dapat menerapkan hasil belajar ini dalam situasi situasi kehidupan yang nyata.

Adapun langkah langkah pokok dalam penggunaan model ini yang dikemukakan oleh R Shaftel dan George Shaftel (Wahab,2008: 127) adalah sebagai berikut.

1. Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik yang akan dimainkan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.
2. Memilih peran  
Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
1. Menyusun tahap-tahap peran  
Menyusun tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.
2. Menyiapkan pengamat

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.

3. Pemeranan

Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah mamakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

4. Diskusi dan evaluasi

Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

5. Pemeranan ulang

Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

6. Diskusi dan evaluasi tahap dua

Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.

7. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan

Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

## F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*class action research*) yakni suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-paraktek pembelajaran profesional.

Penelitian ini dilakukan di SDN Setra Galih pada siswa kelas III, dengan jumlah siswa 25 orang. Penelitian dilaksanakan pada saat mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial berlangsung.

Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran dengan metode penelitian tindakan kelas kolaborasi dengan teman sejawat untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran yang direncanakan dua siklus. Kemudian mengadakan diskusi cara pemecahan masalah yang terjadi dalam aspek mendengarkan mata pelajaran IPS. Hasil

diskusi perlunya perbaikan dapat dilihat dengan kegiatan pelaksanaan persiklus. Gambaran keefektifan tindakan yang dilakukan yaitu.

#### 1. Perencanaan Awal

- a. Merasakan adanya masalah.
- b. Analisis masalah
- c. Perumusan masalah

#### 2. Perencanaan Tindakan

- a. Membuat skenario pembelajaran.
- b. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas.
- c. Mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.
- d. Melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan.

#### 3. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang meliputi siapa yang melakukan apa, kapan, di mana, dan bagaimana melakukannya. Skenario tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi yang aktual. Pada saat yang bersamaan kegiatan ini juga disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi serta diikuti dengan kegiatan refleksi.

#### 4. Pengamatan

Pada bagian pengamatan, dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.

#### 5. Refleksi

Pada bagian refleksi dilakukan analisis data mengenai proses, masalah, dan hambatan yang dijumpai dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan.

### **G. Hasil Penelitian**

Pada siklus I didapatkan bahwa: 1) hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran adalah sebesar 51,61 dengan bobot 116 dengan interpretasi cukup, 2) perubahan perilaku siswa, skor rata-rata kerja sama siswa adalah sebesar 2,80 dengan interpretasi cukup baik, skor

rata-rata keaktifan siswa adalah 3,03 dengan interpretasi baik, dan skor rata-rata keberanian siswa adalah sebesar 3,02 dengan interpretasi cukup baik, 3) penilaian hasil belajar siswa didapatkan siswa yang sudah berhasil mencapai KKM adalah sebesar 14 siswa (57%) sedangkan sisanya 11 siswa (43%) masih belum berhasil mencapai KKM.

Pada siklus II didapatkan bahwa: 1) hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran adalah sebesar 84,81 dengan bobot 197 dengan interpretasi sangat baik, 2) perubahan perilaku siswa, skor rata-rata kerja sama siswa adalah sebesar 3,65 dengan interpretasi baik, skor rata-rata keaktifan siswa adalah 3,62 dengan interpretasi baik, dan skor rata-rata keberanian siswa adalah sebesar 3,58 dengan interpretasi baik, 3) penilaian hasil belajar siswa didapatkan siswa yang sudah berhasil mencapai KKM adalah sebesar 20 siswa (80%) dan sisanya 5 (20%) masih belum berhasil mencapai KKM.

**Tabel 1. Rangkuman Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II**

No	Dimensi/Aspek yang diteliti	Hasil Siklus		Keterangan
		I	II	
1	Kualitas pembelajaran	51,67%	84,81%	Meningkat
2	Perubahan perilaku siswa	59%	72%	Meningkat
3	Tes hasil belajar	56,7%	80%	Meningkat

Berdasarkan data hasil penelitian diatas, dapat diketahui bahwa semua aspek yang diteliti mengalami peningkatan. Terutama peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing*. Dari penelitian selama dua siklus didapatkan bahwa hasilnya sudah mencapai target yang telah ditentukan dalam indikator keberhasilan penelitian yaitu 75% dari jumlah siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Karenanya penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena penelitian sudah berhasil.

## H. Simpulan dan Saran

### 1. Simpulan

Berdasarkan deskripsi data dan pembahasan, diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran jual beli terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III Sekolah Dasar Negeri Setragalih Kabupaten Subang tahun pelajaran 2015/2016.

### 2. Saran

- a. Mengingat penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat mendorong siswa lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran, pada materi sifat-sifat cahaya, maka sekolah yang memiliki karakteristik kelas yang relatif sama dengan kelas penelitian dilangsungkan, dapat menerapkan strategi pembelajaran serupa untuk meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa.
- b. Meskipun penelitian telah berjalan 2 siklus, namun peneliti / guru lain diharapkan dapat melanjutkan untuk mendapatkan temuan-temuan yang lebih signifikan.

#### **I. Daftar Pustaka**

- Dahlan,I.(2012). *Hasil Belajar dalam Konseling Indonesia* [Online]. Tersedia : [www.konselingindonesia.com](http://www.konselingindonesia.com) [10 april 2014].
- Haris, Iyan Nurdiyan (2014). *Model Cooperative Learning Tipe STAD Terhadap Sikap Tanggung Jawab dan Keterampilan Dasar Sepak Bola*. Repository UPI: Bandung
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya,dkk .(2006). *Pembelajaran Dan Hasil Belajar IPS*.Bandung: UPI Press.
- Wahab, A (2008). *Metode dan Model-Model mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung : Alfabeta

