

**STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS III
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SD NEGERI
GROGOL 2 KECAMATAN KARANGTENGAH
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Iin Purnamasari, Riris Setyo S, Yazid Nurfarikhin*
FIP IKIP PGRI Semarang

Abstract: The research was motivated by the unfavorable conditions of the school and a lack of infrastructure memadahi, and the lack of teachers in the use of instructional media and deliver the conventional learning. Role Playing learning model is a way of mastery learning materials through knowledge and appreciation of the students' imagination, acting as a character living or inanimate objects. Problems in the implementation of this class action is whether the learning material Role Playing on the types of jobs in everyday life in the third grade can achieve mastery learning, whether by learning role playing to improve student learning outcomes. The purpose of this classroom action research to achieve mastery of student learning about the types of jobs in everyday life, and improve student learning outcomes in social studies. Subjects in the study of this class action is the second semester of third grade elementary school districts Grogol 2 Karangtengah school year 2011/2012 consists of twenty students consisting of ten boys and ten girls. The results of this action research shows an increase in the average grade of 51.95 to 67.45 the percentage of mastery learning classical cycle I cycle 65% II 85%. Based on these results, the advice that can be given is, that teachers are trained in the use of role playing model of learning which is expected to attract the interest and enthusiasm of students to learn.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi sekolah yang kurang kondusif dan sarana prasarana yang kurang memadahi, serta kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dan menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan cara penguasaan bahan belajar melalui pengetahuan imajinasi dan penghayatan siswa, dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permasalahan dalam pelaksanaan tindakan kelas ini adalah apakah dengan pembelajaran *Role Playing* pada materi jenis-jenis pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari pada kelas III dapat mencapai ketuntasan belajar, apakah dengan pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk mencapai ketuntasan belajar siswa tentang jenis-jenis pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari, serta meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas III semester II SD Negeri Grogol 2 kecamatan karangtengah tahun pelajaran 2011/2012 yang terdiri dari dua puluh siswa yang terdiri atas siswa laki-laki sepuluh dan sepuluh siswa perempuan. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dari 51.95 menjadi 67.45 Dengan presentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I 65% siklus II 85%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran yang dapat diberikan yaitu, agar guru terlatih dalam menggunakan

model pembelajaran *role playing* yang diharapkan mampu menarik minat dan antusiasme siswa dalam belajar.

KATA KUNCI: *role playing*, hasil belajar siswa.

Pada dasarnya pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri dengan bakat minat, kemampuan, dan lingkungan, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang tinggi. Kemampuan dan ketrampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan. Kosasih (Trianto, 2010: 174)

Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menjelajahi siswa sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya dan kemampuan sebagai bekal dalam memahami materi serta ikut dalam peran di kehidupan masyarakat. Rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukannya benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa. Hamid dan Hasan. (Trianto, 2010: 174) Dalam kegiatan belajar mengajar biasanya guru hanya menggunakan satu metode dan tidak bervariasi, sehingga merasa bosan untuk belajar dan membuat siswa pasif. Sering bicara sendiri, bila diberi kesempatan untuk bertanya tidak ada yang bertanya atau biasa dikatakan di kelas tersebut pasif. Oleh karena itu perlu adanya upaya-upaya lebih lanjut dalam mengoptimalkan pembelajaran yang sudah ada. Berbagai faktor yang melatarbelakangi ketidak-tuntasan hasil belajar dan minat belajar meliputi faktor siswanya sendiri, guru proses KBM dan sarana turut mendukung kelancaran KBM.

Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah metode *role playing*. Selain dengan menggunakan metode *role playing* dapat juga menyebabkan timbulnya keberanian menyatukan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya dan juga memudahkan mengingat materi pelajaran.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah siswa sebanyak Dua puluh siswa pada Sekolah Dasar Negeri Grogol 2 Kecamatan Karangtengah. Tempat penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri Grogol 2 Kecamatan Karangtengah Tahun pelajaran 2011/2012. Variabel yang diungkap adalah:

(a) Variabel bebas, variabel yang direkayasa untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel lainnya, yaitu kondisi atau karakteristik yang oleh peneliti dimanipulasi dalam rangka untuk menerangkan hubungan-hubungan dengan fenomena yang diobservasi. (2) Variabel terikat, menjadi dasar dari rekayasa atau manipulasi dari variabel bebas, yaitu kondisi atau karakteristik yang berubah atau muncul ketika peneliti mengubah atau mengganti variabel bebas.

Rancangan Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari: (1) Perencanaan (*acting*), (2) Tindakan (*planning*), (3) Observasi ((*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*).

Untuk pengumpulan data, peneliti akan mengumpulkan data melalui yaitu: (1) Data observasi guru, data diperoleh dari obsevasi kinerja guru dengan menggunakan lembar observasi guru berjumlah 12 pertanyaan tentang kinerja guru. Pengambilan pengamatan dari awal sampai akhir pembelajaran. (2) Data hasil belajar siswa, data diperoleh dari hasil evaluasi yang diberikan setiap akhir pelaksanaan tindakan (setiap akhir siklus) cara pemberian nilai dalam evaluasi untuk jawaban benar mendapatkan nilai 1 dan jawaban salah 0

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar Tes pada Siklus I

Hasil Tes Siswa	Siklus I		Kriteria
	Jumlah Siswa	Prosentase	
Nilai $\leq 60\%$	7	35%	Tidak tuntas
Nilai $\geq 60\%$	13	65%	Tuntas
Nilai rata-rata	$\frac{1039}{20} = 51.95$		
Ketuntasan klasikal	$\frac{13}{20} \times 100\% = 65\%$		

a. Paparan Keaktifan Siswa

Tabel 2. Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan				Jumlah
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik	
1	Perhatian pada pen jelasan guru	0	14	6	0	20
2	Keberanian menjawab pertanyaan	0	12	8	0	20
3	Keberanian dalam bertanya	0	13	7	0	20
	Jumlah	0	39	21	0	60

b. Paparan Hasil Kerja Guru

Tabel 3. Hasil Aktifitas Guru

Siklus	Nilai Performansi (%)	Keterangan
I	72.9 %	Baik

2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Tabel 4. Hasil Tes pada Siklus II

Hasil Tes Siswa	Siklus II		Kriteria
	Jumlah Siswa	Prosentase	
Nilai $\leq 60\%$	3	15%	Tidak tuntas
Nilai $\geq 60\%$	17	85%	Tuntas
Nilai rata-rata	$\frac{1349}{20} = 67.45$		
Ketuntasan klasikal	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$		

b. Paparan Keaktifan Siswa**Tabel 5. Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran**

No	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan				Jumlah
		Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik	
1	Perhatian pada penjelasan guru	0	2	8	10	20
2	Keberanian menjawab pertanyaan	0	7	10	3	20
3	Keberanian dalam bertanya	0	6	17	0	23
Jumlah		0	15	35	13	63

c. Paparan Hasil Kerja Guru**Tabel 6. Hasil Aktifitas Guru**

Siklus	Nilai Performansi (%)	Keterangan
I	89 %	Baik

Siklus I

Dari hasil penelitian pada gambar tabel I menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yaitu 51,95. Dan banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 yaitu 13 siswa, yang memperoleh nilai ≤ 60 yaitu 7 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 65% dan persentase siswa yang tidak tuntas 35% . Kriteria ketuntasan minimal yaitu 60.

Pada penilaian keaktifan siswa menunjukkan tabel 2 bahwa aspek yang diamati pada perhatian penjelasan guru sebanyak 14 siswa memperoleh kriteria cukup, 4 siswa baik. keberanian menjawab pertanyaan 12 siswa cukup, dan 8 siswa baik. dan keberanian dalam bertanya ada Berkteria 13 siswa dengan kriteria cukup dan 7 siswa baik.

Pada Gambar diagram Menunjukkan bahwa kinerja guru dalam proses pembelajaran sudah baik. Dengan persentase 72,9%. Dan kekurangan akan dijadikan bahan revisi pada siklus II.

Siklus II

Dari hasil penelitian pada gambar tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yaitu 67,45. Dan banyaknya siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 yaitu 17 siswa, yang memperoleh nilai ≤ 60 yaitu 3 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 85% dan persentase siswa yang tidak tuntas 15% . Kriteria ketuntasan minimal yaitu 60

Dari gambar tabel 5 Pada penilaian keaktifan siswa menunjukkan bahwa aspek yang diamati pada perhatian penjelasan guru sebanyak siswa memperoleh memperoleh kriteria cukup, 2 siswa, 8 siswa berketeria baik. Keberanian menjawab pertanyaan 12 siswa cukup, dan 8 siswa baik. Berketeria sangat baik 10 siswa, dan keberanian dalam menjawab soal ada 7 siswa berketeria cukup, 10 siswa berketeria baik, sedangkan yang berketeria sangat baik berjumlah 3 siswa, kriteria keberanian dalam bertanya 6 siswa cukup dan 17 siswa baik. Jadi pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I.

Pada analisis kinerja guru pada siklus II yaitu 89 % pada siklus ini mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Dan ketuntas klasikal yang dicapai yaitu 85%, dari indikator keberhasilan 75 % jadi penelitian ini sudah berhasil karena sudah mencapai dari indikator keberhasilan.

SIMPULAN

Hasil Penelitia Dapat Disimpulkan Bahwa Strategi Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas III Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SD Negeri Grogol 2 Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2011/2012. Hal tersebut dapat ditunjukkan: Hasil belajar kurang, dan pembelajaran kurang efektif dan kurang menyenangkan. Maka guru perlu menerapkan sebuah strategi pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Guru perlu menerapkan sebuah strategi pembelajaran, maka anak lebih kondusif, efektif. Guru menerapkan strategi pembelajaran *role playing*. Hasil belajar meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
-, 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aqib, Zaenal. 2006. *Penelitian Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya
- Djamaroh, Syaiful Bacri. 2006. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Oemar, Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, B. Uno. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wilis, Ratna. *Teori-Teori Belajar*. Bandung: IKIP Bandung.
- Sudjana, Nana. 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta