

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 4 MELALUI METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA KANTIN SEKOLAH

Agus Setiyawan, Slameto

Prodi PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
Surel : 292013218@student.uksw.edu

Abstract: Increase of IPS Grade Students Learning Outcomes through Classroom Playing School Assisted School Cafeteria. The purpose of this study is to improve the learning outcomes of IPS and describe the steps of learning model role play with school canteen media in improving learning outcomes IPS grade 3 students SDN 02 Genengadal Purwodadi. Subjects of this study amounted to 16 students consisting of 9 male students and 7 female students. Technique of data collecting using test and observation. The data obtained will be analyzed by giving detail exposure of the average of learning outcomes from the cognitive, affective and psychomotor aspects of the students to find out the difference in the value of learning outcomes between cycles. The results obtained in this study that the occurrence of increased learning outcomes IPS grade 3 students SDN 02 Genengadal Purwodadi through the implementation of role learning models with school canteen media. Step by step model of role play with school canteen media can improve student learning result because in student learning divided into 2 group, then teacher ask student in group to discuss and study play script role, after that teacher invite student to school cafeteria to play role and dialogue according to the given script.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing Models With School Canteen Media

Abstrak : Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 Melalui Metode Bermain Peran Berbantuan Media Kantin Sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS serta mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi. Subyek penelitian ini berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Data yang didapat akan dianalisis dengan cara memberikan paparan detail kenaikan rata-rata hasil belajar dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa untuk mengetahui selisih peningkatan nilai hasil belajar antar siklus. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini yakni terjadinya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi melalui implementasi model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah. Langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam pembelajaran siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian guru meminta siswa dalam kelompok untuk berdiskusi dan mempelajari naskah bermain peran, setelah itu guru mengajak siswa ke kantin sekolah untuk bermain peran dan berdialog sesuai dengan naskah yang telah diberikan.

Kata kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran Bermain Peran Dengan Media Kantin Sekolah

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional di Indonesia dalam bentuk Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pasal 3 yang menerangkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kajian pendidikan tidak akan pernah lepas dari pembahasan tentang pembelajaran. Keterlibatan berbagai komponen yang ada di dalamnya tidak dapat saling dipisahkan satu dengan yang lainnya. Menurut Yasin (2012: 3) komponen pembelajaran antara lain: guru, siswa (peserta didik), kurikulum, metode, sarana dan media serta komponen lainnya yang diperlukan. Selanjutnya, komponen utama dalam sistem pembelajaran adalah subyek belajar karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek (Sugandi 2007: 29), dalam hal ini yang berperan sebagai subyek belajar dalam pembelajaran ialah siswa atau peserta didik.

Dari hasil observasi awal pada mata pelajaran IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi, dijumpai beberapa kesenjangan yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran. Kesenjangan utama yang ada yaitu nilai ulangan siswa masih didominasi oleh nilai < 63 yakni sebanyak 2 siswa atau 63% dari jumlah keseluruhan siswa. Selain itu, ditemukan beberapa kesenjangan yang lain seperti siswa kurang aktif, antusias, bosan dan kurang memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Beberapa permasalahan tersebut dipicu oleh guru yang hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar.

Identifikasi Masalah

1. Pemahaman materi yang kurang dari siswa.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional secara berkesinambungan.
3. Hasil belajar siswa masih rendah dan di bawah KKM.

Identifikasi masalah di atas memberi petunjuk untuk memperbaiki metode pembelajaran agar siswa lebih

antusias serta aktif dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka, dengan mengimplementasikan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, akan meningkatkan hasil belajar siswa. Pertimbangan penggunaan metode bermain peran pada penelitian ini adalah karena metode ini beberapa kelebihan. Kelebihan metode bermain peran menurut Sholihah (2014: 3) antara lain: (1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Di samping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sangat sulit untuk dilupakan; (2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias; (3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, (5) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Berdasarkan uraian kelebihan metode bermain peran di atas, dapat dikatakan bahwa kesan yang didapat siswa akan lebih tahan lama dan kuat dalam ingatan siswa. Dengan demikian materi pelajaran yang disampaikan oleh guru akan lebih melekat dalam diri siswa. Perlu penulis jelaskan bahwa dalam implementasi metode bermain ini akan dibantu dengan media kantin sekolah, karena metode dan media tersebut sangat cocok untuk materi pelajaran jual beli. Dengan dasar itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Metode Bermain Peran dengan Media Kantin Sekolah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran IPS Kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi”.

Rumusan Masalah :

1. Apakah melalui model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi?
2. Bagaimanakah langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi?

Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi melalui model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau yang sering disingkat dengan PTK. Adapun jenis dari PTK itu sendiri yakni PTK kolaboratif, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru kelas pada saat melaksanakan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 4 kegiatan yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), serta refleksi (*reflection*).

Selanjutnya, variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah. Sedangkan variabel terikatnya yaitu hasil belajar

siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi.

Teknik Pengumpulan Data. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu tes dan observasi. Tes digunakan untuk menjangkau data hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Kemudian untuk mendapat hasil belajar afektif dan psikomotorik, penulis menggunakan lembar observasi atau pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi juga dilakukan untuk mengukur aktivitas guru maupun siswa.

Indikator Keberhasilan. Implementasi model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dikatakan berhasil dalam arti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, apabila 80% dari jumlah siswa secara keseluruhan mendapat nilai \geq KKM. Adapun KKM dari mata pelajaran IPS yakni 63

Teknik Analisis Data. Data yang didapat akan dianalisis dengan cara memberikan paparan detail kenaikan rata-rata hasil belajar dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa untuk mengetahui selisih peningkatan nilai hasil belajar antar siklus.

PEMBAHASAN

Kondisi Awal. Sebelum adanya tindakan, hasil belajar siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Hasil belajar kognitif kondisi awal

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	F	%
Tuntas	2	12,50
Belum Tuntas	14	87,50
Jumlah	16	100
Rata-Rata	53,06	
Nilai Tertinggi	63	
Nilai Terendah	30	

Berdasarkan sajian data di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar kognitif pada kondisi awal sangat rendah. Dimana ketuntasan hanya mencapai 12,50% dengan nilai rata-rata kelas hanya 53,06.

Tabel hasil belajar afektif kondisi awal

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	F	%
Tuntas	6	37,50
Belum Tuntas	10	62,50
Jumlah	16	100
Rata-Rata	62,69	
Nilai Tertinggi	94	
Nilai Terendah	42	

Hasil belajar afektif siswa juga menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Dari 16 siswa yang dinyatakan tuntas 6 siswa dengan presentase 37,50%.

Tabel hasil belajar psikomotorik kondisi awal

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	F	%
Tuntas	3	18,75
Belum Tuntas	13	81,25
Jumlah	16	100
Rata-Rata	49,94	
Nilai Tertinggi	63	
Nilai Terendah	35	

Deskripsi Siklus I. Perencanaan. Pada tahap perencanaan, yang dilakukan

yaitu merancang RPP beserta Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, merancang lembar observasi, merencanakan hari dan tanggal pelaksanaan tindakan, mengidentifikasi segala sesuatu yang dibutuhkan siswa dan guru selama pembelajaran serta menyiapkan soal evaluasi.

Pelaksanaan. Pertemuan Pertama. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Juli 2017. Pertemuan pertama dihadiri oleh peneliti yang akan berperan sebagai pengajar dan guru kolaborator yang akan berperan sebagai observer.

Pada pertemuan pertama yang dilakukan adalah mengimplementasikan RPP berdasarkan kompetensi dasar 2.3 yaitu Memahami Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah dan Sekolah. Adapun indikator pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I yaitu Menjelaskan pengertian jual beli dan Menilai kegiatan jual beli di lingkungan rumah.

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam, melakukan absensi, melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Masuk dalam kegiatan inti, guru memberikan handout tentang jual beli, meminta siswa membacanya, guru menjelaskan materi tentang jual beli, memperlihatkan video tentang jual beli, membagikan naskah jual beli, siswa berlatih di depan kelas, dan menyimpulkan materi pelajaran.

Dalam kegiatan akhir, guru melakukan refleksi, memberikan PR, dan menutup pembelajaran dengan doa bersama.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 17 Juli 2017. Pertemuan kedua dihadiri oleh peneliti yang akan berperan sebagai pengajar dan guru kolaborator yang akan berperan sebagai observer.

Pada pertemuan kedua yang dilakukan adalah mengimplementasikan RPP berdasarkan kompetensi dasar 2.3 yaitu Memahami Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah dan Sekolah. Adapun

indikator pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I yaitu Mencontohkan kegiatan jual beli di sekolah dan Melakukan kegiatan jual beli di sekolah.

Pada kegiatan awal, guru masuk kelas dan mengucapkan salam dan meminta ketua kelas memimpin doa. Kemudian melakukan absensi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Masuk kegiatan inti, guru membahas PR yang diberikan sebelumnya, setelah selesai membahas guru meminta siswa untuk mempelajari materi tentang jual beli. Setelah itu, siswa dibagi menjadi 2 (dua) kelompok besar yang masing-masing terdiri dari 8 anggota. Kemudian, guru meminta siswa untuk melakukan pemanasan dengan mempraktikkan sedikit tentang kegiatan jual beli di sekolah. Setelah itu, guru mengajak kedua kelompok untuk ke kantin sekolah kemudian bergantian memerankan skenario yang telah dirancang. Selesai memerankan, siswa dan guru kembali ke ruang kelas untuk kemudian menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada hari itu.

Masuk dalam kegiatan penutup, sebelum memberikan refleksi guru membagikan soal evaluasi berupa uraian yang telah disiapkan sebelumnya. Kemudian guru memberikan refleksi dan PR. Setelah itu, pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

Observasi. Observasi dilakukan guna memperoleh data yang berhubungan dengan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengukur sikap dan keterampilan siswa dalam pembelajaran. Berikut ini akan ditampilkan data yang didapat dari kegiatan observasi siklus I yang dilakukan dalam 2 (dua) pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran terhadap aktivitas guru dan siswa, secara keseluruhan dalam menerapkan model pembelajaran model

pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah masih dirasa kurang baik. Guru belum mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Selain itu, didapati masih ada siswa yang masih ada asik sendiri pada saat pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan pertama guru hanya memperoleh skor 40 dan masuk dalam kategori cukup. Kemudian meningkat pada pertemuan kedua menjadi 53 dan masuk dalam kategori baik.

Sementara itu pada pertemuan kedua siklus I, aktivitas guru maupun siswa lebih baik jika dibandingkan pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua, siswa lebih aktif dan lebih berkonsentrasi sehingga suasana kelas lebih kondusif. Kemudian, guru juga telah mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Refleksi. Pembelajaran pada siklus I memiliki beberapa kelebihan yaitu siswa semakin tertib dan bekerjasama dalam kegiatan diskusi. Selain itu, siswa juga suasana cukup kondusif dengan dikondisikannya siswa agar siap mengikuti pembelajaran.

Namun masih ada kekurangan dalam pembelajaran siklus I yaitu siswa tidak berani meminta bimbingan dari guru pada saat mengalami kesulitan. Untuk mengalami masalah itu, guru akan lebih menekankan kepada siswa untuk bertanya jika mengalami kesulitan.

Hasil Tindakan Siklus I. Hasil tindakan siklus I ini berupa hasil belajar siswa kelas 3 pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik setelah adanya tindakan.

Tabel Hasil Belajar Kognitif Siklus I

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	F	%
Tuntas	9	56,25
Belum Tuntas	7	43,75
Jumlah	16	100
Rata-Rata	67,63	
Nilai Tertinggi	79	
Nilai Terendah	53	

Ketuntasan hasil belajar kognitif pada siklus I belum dapat memenuhi indikator keberhasilan karena ketuntasan hanya mencapai angka 56,25%.

Tabel Hasil Belajar Afektif Siklus I

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	F	%
Tuntas	8	50%
Belum Tuntas	8	50%
Jumlah	16	100
Rata-Rata	70,94	
Nilai Tertinggi	90	
Nilai Terendah	50	

Sama halnya dengan hasil belajar kognitif, ketuntasan hasil belajar afektif hanya mencapai angka 50%.

Tabel Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	F	%
Tuntas	13	81,25
Belum Tuntas	3	18,75
Jumlah	16	100
Rata-Rata	69,5	
Nilai Tertinggi	78	
Nilai Terendah	60	

Pada siklus I ini indikator keberhasilan untuk hasil belajar psikomotorik telah terpenuhi. Terbukti ketuntasan hasil belajar pada ranah ini mencapai presentase sebesar 81,25%.

Deskripsi Siklus II. Perencanaan. Tahap perencanaan pada siklus II sebenarnya sama siklus I. Namun kali ini

lebih memperhatikan hasil refleksi pada siklus I. Pada tahap perencanaan, yang dilakukan yaitu merancang RPP beserta Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, merancang lembar observasi, merencanakan hari dan tanggal pelaksanaan tindakan, mengidentifikasi segala sesuatu yang dibutuhkan siswa dan guru selama pembelajaran serta menyiapkan soal evaluasi.

Pelaksanaan. Pertemuan Pertama. Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 18 Juli 2017. Pertemuan pertama dihadiri oleh peneliti yang akan berperan sebagai pengajar dan guru kolaborator yang akan berperan sebagai observer.

Pada pertemuan pertama yang dilakukan adalah mengimplementasikan RPP berdasarkan kompetensi dasar 2.4 Mengetahui sejarah uang. Adapun indikator pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II yaitu Menjelaskan sejarah awal sebelum munculnya uang, Mengidentifikasi fungsi uang dan Mengidentifikasi jenis-jenis uang.

Kegiatan guru dalam pelaksanaan tindakan sebenarnya sama dengan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya pada siklus I. Pada kegiatan awal guru memasuki ruang dan memberikan salam, mengajak siswa berdoa, melakukan absensi, melakukan apersepsi, memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Memasuki kegiatan inti, guru membahas PR yang telah diberikan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu, guru meminta siswa untuk bergabung dengan kelompok masing-masing untuk kemudian siswa diminta untuk membuat tugas berupa membuat klipng dari gambar yang disediakan oleh guru. Setelah itu, guru kembali memberikan tugas untuk membuat naskah percakapan tentang kegiatan jual beli di sekoah dan di rumah. Kemudian, naskah yang telah dibuat tersebut dipresentasikan di depan kelas

dengan cara memerankannya. Selanjutnya, guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran.

Masuk dalam kegiatan akhir guru memberikan refleksi, memberikan tugas berupa PR dan menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 19 Juli 2017. Pertemuan kedua dihadiri oleh peneliti yang akan berperan sebagai pengajar dan guru kolaborator yang akan berperan sebagai observer.

Pada pertemuan kedua yang dilakukan adalah mengimplementasikan RPP berdasarkan kompetensi dasar 2.4 Mengetahui sejarah uang. Adapun indikator pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II yaitu Memberikan penilaian terhadap keberadaan uang dalam kehidupan sehari-hari dan Melakukan transaksi dengan uang.

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam, meminta ketua kelas memimpin doa, melakukan absensi, melakukan apersepsi, mengkondisikan siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Observasi. Observasi dilakukan guna memperoleh data yang berhubungan dengan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk mengukur sikap dan keterampilan siswa dalam pembelajaran.

Hasil observasi pada siklus II ini lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Pada pembelajaran siklus II, guru telah melaksanakan semua kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran bermain peran dengan media kartin sekolah dengan sangat baik begitu juga dengan siswa. Penyampaian materi dengan melibatkan siswa, membuat siswa semakin berkonsentrasi dalam pembelajaran yang dilakukan. Siswa

semakin aktif dalam kegiatan diskusi dengan rekan kelompoknya.

Refleksi. Pembelajaran pada siklus II memiliki beberapa kelebihan yaitu suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa semakin aktif bekerjasama dan melakukan diskusi dalam kelompoknya. Selain itu, siswa juga berani meminta bimbingan dari guru pada saat mengalami kesulitan.

Hasil Tindakan Siklus II

Hasil tindakan siklus II ini berupa hasil belajar siswa kelas 3 pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik setelah adanya tindakan.

Tabel Hasil Belajar Kognitif Siklus II

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	F	%
Tuntas	16	100
Belum Tuntas	0	0
Jumlah	16	100
Rata-Rata	72,81	
Nilai Tertinggi	90	
Nilai Terendah	63	

Ketuntasan hasil belajar kognitif pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan karena ketuntasan mampu mencapai angka 100%. Adapun rata-rata kelas juga meningkat menjadi 72,81.

Tabel Hasil Belajar Afektif Siklus II

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	F	%
Tuntas	16	100
Belum Tuntas	0	0
Jumlah	16	100
Rata-Rata	79,69	
Nilai Tertinggi	98	
Nilai Terendah	63	

Sama halnya dengan hasil belajar kognitif, ketuntasan hasil belajar afektif juga mengalami peningkatan. Ketuntasan hasil belajar afektif siklus II mencapai

presentase 100% dengan nilai rata-rata kelas 79,69.

Tabel Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal	
	F	%
Tuntas	16	100
Belum Tuntas	0	0
Jumlah	16	100
Rata-Rata	74,19	
Nilai Tertinggi	87	
Nilai Terendah	65	

Pada siklus II ini ketuntasan hasil belajar pada ranah psikomotorik mencapai presentase sebesar 100%.

Analisis Data

Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Tuntas	2	12,5	9	56,25	16	100
Belum Tuntas	14	87,5	7	43,75	0	0
Jumlah	16	100	16	100	16	100
Rata-Rata	53,06		67,63		72,81	
Nilai Tertinggi	63		79		90	
Nilai Terendah	30		53		63	

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif selalu mengalami peningkatan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Pada kondisi awal, ketuntasan hasil belajar hanya mencapai 12,5% dengan nilai rata-rata 53,06. Selanjutnya pada siklus I atau setelah adanya tindakan, presentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa meningkat menjadi 56,25% dengan nilai rata-rata 67,63. Presentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada siklus II semakin meyakinkan. Pada siklus II,

presentase ketuntasan sebesar 100% dengan nilai rata-rata 72,81.

Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Siswa Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Tuntas	6	37,5	8	50	16	100
Belum Tuntas	10	62,5	8	50	0	0
Jumlah	16	100	16	100	16	100
Rata-Rata	62,69		70,94		79,69	
Nilai Tertinggi	94		90		98	
Nilai Terendah	42		50		63	

Sama halnya dengan hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif siswa juga mengalami peningkatan baik itu dari presentase ketuntasan maupun dari nilai rata-rata kelas. Ditinjau dari presentase ketuntasan, sebesar 50% dan ditinjau dari rata-rata mencapai angka 70,94.

Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Belajar	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Tuntas	3	18,8	13	81,25	16	100
Belum Tuntas	13	81,2	3	18,75	0	0
Jumlah	16	100	16	100	16	100
Rata-Rata	49,94		69,5		74,19	
Nilai Tertinggi	63		78		87	
Nilai Terendah	35		60		65	

Dengan tercapainya semua indikator keberhasilan yang ditandai dengan

presentase ketuntasan pada ketiga ranah yang mampu KKM yakni 100%, maka dapat disimpulkan bahwa metode

Berdasarkan hasil observasi awal, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini terbukti pada ketuntasan hasil belajar ranah kognitif yang hanya mencapai 12,50% dari 16 siswa. Selanjutnya, pada ranah afektif ketuntasan belajar hanya mencapai 37,50% dari 16 siswa. Untuk ranah psikomotorik, ketuntasan belajar hanya mencapai 18,75%. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru masih bersifat konvensional atau ceramah dimana guru masih menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, tidak ada siswa yang bertanya mengenai materi pelajaran pada saat guru menjelaskan dan siswa terlihat bosan serta kurang aktif dalam pembelajaran.

Setelah adanya tindakan dengan mengimplementasikan metode bermain peran yang dilaksanakan dalam dua siklus, hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik menunjukkan adanya peningkatan.

Untuk ranah kognitif, pada siklus I ketuntasan hasil belajar mencapai 56,25%. Sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai angka 67,63. Namun, pada siklus I ini indikator keberhasilan belum dapat tercapai karena ketuntasan belajar hanya mencapai 56,25%. Sedangkan, indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% dari jumlah siswa secara keseluruhan nilainya mampu mencapai KKM. Hasil belajar kognitif yang sangat memuaskan diperoleh pada siklus II. Ditinjau dari presentase siswa

pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi.

yang tuntas, semua siswa dinyatakan tuntas dengan presentase 100%. Dilihat dari nilai rata-rata mencapai angka 72,81. Karena ketuntasan hasil belajar mencapai presentase 100%, maka disimpulkan bahwa indikator keberhasilan telah terpenuhi.

Selanjutnya pada ranah afektif, pada siklus I ketuntasan hasil belajar lebih baik jika dibandingkan dengan kondisi awal. Ketuntasan belajar pada siklus I ini mencapai 37,50% dengan nilai rata-rata kelas 70,94. Pada siklus II hasil belajar yang didapat siswa lebih meyakinkan dengan presentase ketuntasan 100%. Ditinjau dari nilai rata-rata kelas, juga menunjukkan adanya peningkatan dengan mencapai angka 76,69.

Terakhir pada ranah psikomotorik, pada siklus I ketuntasan hasil belajar mampu mencapai presentase sebesar 81,25% dengan nilai rata-rata 69,5. Kemudian pada siklus II presentase ketuntasan lebih meningkat menjadi 100% dengan nilai rata-rata kelas mencapai angka 74,19.

Dengan ketuntasan hasil belajar dari ketiga ranah pada siklus II yang mencapai 100%, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi. Sebab, indikator keberhasilan telah dipenuhi dimana mensyaratkan 80% dari jumlah siswa secara keseluruhan nilainya mampu memenuhi KKM.

Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran, siswa tidak hanya mengetahui tetapi

mengalami. Sehingga kesan yang didapat siswa lebih kuat dan tahan lama. Selain itu, dalam belajar kelompok siswa tidak hanya dituntut untuk mempelajari materi, melainkan dituntut juga untuk menghafal naskah untuk kemudian menerapkannya di kantin sekolah. Artinya, metode pembelajaran ini tidak lagi membuat siswa berangan-angan membayangkan kegiatan jual beli, tetapi secara langsung mempraktikannya melalui bermain peran dengan teman dalam kelompoknya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan Wilujeng Kanti (2015) dimana pada siklus I dari jumlah 23 siswa terdapat 15 siswa yang mendapat skor ≥ 65 , dan dikatakan tuntas secara klasikal mencapai 65,22 %. Pada siklus II terjadi peningkatan dari 23 siswa terdapat 21 siswa yang mendapat skor ≥ 65 dan dikatakan tuntas secara klasikal sebesar 91,30%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Iskandar Rossi (2015). Pada siklus I nilai rata rata siswa hanya mencapai 61.2 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 50. Namun pada siklus II hasil belajar siswa mulai menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus II nilai rata rata hasil belajar siswa 68 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Pada siklus III peningkatan hasil belajar siswa semakin mantap dengan nilai rata rata siswa mencapai angka 79.2 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran bermain peran dengan media kantin sekolah dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa kelas 3 SDN 02 Genengadal Purwodadi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
 - a. Hasil Belajar Kognitif
Dari 2 siswa atau 12,50% dari 16 yang tuntas pada kondisi awal meningkat menjadi 9 siswa atau 56,25% dari 16 siswa yang tuntas dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 16 siswa atau 100% siswa tuntas. Dilihat dari nilai rata-rata kelas, pada kondisi awal hanya mencapai 53,06 dan meningkat menjadi 67,63. Kemudian pada siklus II semakin meningkat menjadi 72,81.
 - b. Hasil Belajar Afektif
Peningkatan pada hasil belajar afektif siswa dapat dilihat dari 6 siswa atau 37,50% dari 16 siswa yang tuntas pada kondisi awal meningkat menjadi 8 siswa atau 50% dari 16 siswa yang tuntas dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 16 siswa atau 100% siswa tuntas. Selain itu, nilai rata-rata kelas juga meningkat. Pada kondisi awal, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 62,69 meningkat menjadi 70,94 pada siklus I dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 76,69.
 - c. Hasil Belajar Psikomotorik

Peningkatan pada hasil belajar psikomotorik siswa dapat dilihat dari 3 siswa atau 18,75% dari 16 siswa yang tuntas pada kondisi awal meningkat menjadi 13 siswa atau 81,25% dari 16 siswa yang tuntas dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 16 siswa atau 100% siswa tuntas. Ditinjau dari nilai rata-rata kelas pada kondisi awal hanya mencapai angka 49,94 meningkat menjadi 69,50 dan semakin meningkat pada siklus II menjadi 74,19.

2. Langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kartin sekolah dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam pembelajaran siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kemudian guru meminta siswa dalam kelompok untuk berdiskusi dan mempelajari naskah bermain peran, setelah itu guru mengajak siswa ke kartin sekolah untuk bermain peran dan berdialog sesuai dengan naskah yang telah diberikan. Dengan kegiatan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran dengan media kartin sekolah siswa akan lebih memahami materi pelajaran karena siswa akan lebih memahami materi pelajaran. Sebab, dengan keterlibatan siswa pada saat bermain peran siswa tidak hanya mengetahui tetapi juga mengalami, sehingga berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Iskandar Rossi. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Teknik Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Proklamasi Kemerdekaan*. *Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 6 Edisi 2*,.
- Sugandi Ahmad, dkk. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Salehuddin Yasin. 2012. *Metode Belajar dan Pembelajaran yang Efektif*. ISSN: 1421-6141 Vol. XII No. I.
- Sholihah, Fitriyah Umami, *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada materi PKn Pada Sekolah Dasar*. *JPGSD. Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014*.
- Wilujeng Kanti. 2015. *Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember*. *Jurnal Pancaran, Vol. 4, No. 4*.