

PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP IPS MELALUI METODE ROLE PLAYING DI KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR

Latri Latipah

Program Study PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Latrilatipah5@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the understanding of the IPS concept in Class V SDN 1 Cisaat with the implementation of Role Playing. This type of research uses classroom action research (CAR). From the research data showed the average class towards increasing understanding of the concept of social studies learning students pre-cycle around 46.92 with students reaching KKM only 20.83%. After conducting research using the role playing learning method, the average increase in understanding of students' social studies learning concepts has increased. In the first cycle, the average increase in understanding of students' social studies learning concepts was 72.37 and students who achieved KKM were 62.5%. While in cycle II the average increase in understanding of students' social studies learning concepts increased to 85.65 and students who achieved KKM also increased, namely to 87.5%. These results indicate an increase from the first cycle to the second cycle. Based on the results obtained, it can be concluded that the role playing learning method is proven to improve the conceptual understanding of fifth grade students of SDN 1 Cisaat in material social studies subjects Types of economic enterprises and economic activities.

Keywords: *Role Playing Learning Method, Understanding of the IPS Concept*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas V SDN 1 Cisaat dengan penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian yang diperoleh data nilai rata-rata kelas terhadap peningkatan pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa pada pra siklus yaitu sekitar 46.92 dengan siswa yang mencapai KKM hanya 20.83%. Setelah dilaksanakan penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*, rata-rata peningkatan pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata peningkatan pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa adalah 72.37 dan siswa yang mencapai KKM sebanyak 62.5%. Sedangkan pada siklus II rata-rata peningkatan pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa meningkat menjadi 85.65 dan siswa yang mencapai KKM juga meningkat yaitu menjadi 87.5%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SDN 1 Cisaat pada mata pelajaran IPS materi Jenis usaha ekonomi dan kegiatan ekonomi.

Katakunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Pemahaman Konsep IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan dilihat dari sudut pandang tertentu akan berbeda pengertiannya akantetapi tujuan untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Jadi belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan sejak mereka lahir sampai akhir hayat. Pernyataan tersebut menjadi ungkapan bahwa manusia tidak dapat lepas dari proses belajar itu sendiri sampai kapanpun dan dimanapun manusia itu berada dan belajar juga menjadi kebutuhan yang terus meningkat sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan.

Sapriya (2015: 7) menjelaskan bahwa Guru berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya mengarahkan peserta didik saat proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Guru dituntut lebih kreatif, inovatif.

Sapriya (2015: 19) Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Namun “IPS” yang lebih dikenal *social studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam seminar Nasional

tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangun.

Uno & Mohamad dalam Latifah (2017: 9) mengatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Kemampuan di tingkat pemahaman melalui kemampuan mengklasifikasi, menggambarkan, mendiskusikan, menjelaskan, mengungkapkan, mendefinisikan, menunjukkan, mengalokasikan, melaporkan, mengakui, mengkaji ulang, memilih menyatakan, dan menerjemahkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas yang dilakukan pada pertengahan tanggal 04 Desember 2018 di kelas V SDN 1 Cisaat, sehingga peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan pengetahuan awal pembelajaran IPS sebelum dilakukan tindakan. Hasil *pretest* siswa menyatakan bahwa sesuai dengan apa yang dikatakan oleh guru kelas V SDN 1 Cisaat masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dari 24 siswa kelas V SDN 1 Cisaat hanya 20.83% atau 5 siswa yang mencapai nilai KKM dan 79.16% atau sekitar 19 siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai 46.92, hal tersebut di karenakan pengetahuan siswa terhadap pemahaman materi IPS di kelas V SDN 1 Cisaat masih rendah. Jika di lihat dari indikator pemahaman konsep yang di ungkapkan Anderson & Krathwohl (dalam Latifah 2017: 10-12) menafsirkan, siswa kurang tepat saat menuliskan kembali isi dari materi yang sudah di sampaikan/dibaca dengan bahasanya sendiri; mencontohkan, siswa kurang sesuai saat memberikan contoh dari suatu konsep atau masalah umum; siswa kurang sesuai saat mengklasifikasikan atau saat siswa dapat mengetahui bahwa suatu hal tersebut termasuk dalam kategori tertentu; siswa kurang sesuai saat mengemukakan suatu kalimat yang mereferensikan informasi yang terdapat di dalam gambar sehingga siswa kurang tepat saat merangkum suatu informasi yang di dapatkan; siswa kurang tepat saat membandingkan persamaan dan

perbedaan antara dua atau lebih dari objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi; siswa kurang tepat saat membuat dan menggunakan konsep sebab akibat pada sebuah permasalahan sehingga belum bisa menjelaskan dengan baik. Sehingga siswa belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal), adapun KKM IPS di kelas V adalah 70.

Keadaan ketidak tercapaian tersebut dipicu dari beberapa faktor yang diantaranya ialah penggunaan metode pembelajaran yang belum variatif, proses pembelajaran yang tidak efektif.

Huda (2013: 115) menjelaskan *Role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan.

Rafli, Z (2016: 412) menjelaskan Metode *Role playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Dawson mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang merefleksikan proses-proses perilaku.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas perlu untuk dilakukan penelitian tentang peningkatan pemahaman konsep IPS melalui Metode Pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan metode *role playing* memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep IPS siswa sehingga peneliti mengukur peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap materi IPS.

Indikator pemahaman dapat dilihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran. Siswa dikatakan memahami jika siswa sudah sesuai dengan indikator pemahaman itu sendiri. Anderson & Krathwohl (dalam Latifah 2017: 10-12) menjelaskan bahwa proses-proses kognitif dalam kategori

pemahaman meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

Menurut Daryanto (dalam Sundari, L.F 2016 :8) kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu: Menerjemahkan (*translation*), Menafsirkan (*interpretation*), dan Mengekstrapolasi (*extrapolation*).

Berdasarkan dari kedua indikator tersebut penelitian ini menggunakan indikator yang di kemukakan oleh Anderson & Krathwohl yaitu menjelaskan, membandingkan, menyimpulkan, merangkum, mengklasifikasikan, mencontohkan dan menafsirkan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa kelas V SD.

Huda (2013: 115) menjelaskan pengertian metode *Role playing* (bermain peran) merupakan sebuah metode pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok.

Hasanudin dalam Darmadi (2017: 246) menjelaskan bahwa Proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang.

Zainal (2016: 412) menjelaskan metode *Role playing* adalah salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi. Dawson mengemukakan bahwa simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang merefleksikan proses-proses perilaku.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa metode *Role playing* mengajarkan siswa untuk belajara memecahkan masalah tertentu dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran,

para siswa mencoba untuk menghayati perasaan dan cara pandangan dan fikiran orang lain dengan cara memerankan, kemudian hasilnya didiskusikan di dalam kelas.

Menurut Uno (dalam Tarigan 2016: 104-) langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Role playing* adalah sebagai berikut:

1. Persiapan atau pemanasan
2. Memilih pemain (partisipan)
3. Menata panggung (ruang kelas)
4. Menyiapkan pengamat (observer)
5. Memainkan peran
6. Diskusi dan evaluasi
7. Bermain peran ulang
8. Diskusi dan evaluasi kedua
9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Darmadi (2017: 247) dalam bukunya menjelaskan kelebihan yang ada pada metode *Role Playing* :

- 1) Kelebihan
 - a) Untuk memotivasi siswa
 - b) Untuk menarik minat dalam perhatian siswa
 - c) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak.
 - d) Menarik siswa untuk bertanya
 - e) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa
 - f) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupannya.

2) Kekurangan metode *Role Playing*:
Adapun Rafli & Lustyantie (2016: 38-39) menjelaskan kekurangan yang dimiliki Metode *Role Playing*:

- 1) bila guru tidak menguasai penggunaan metode ini untuk suatu sesi pelatihan, maka bermain peran tidak akan berhasil bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode akan mengacaukan berlangsungnya sesi.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi bahwa masih rendahnya kemampuan pemahaman siswa terhadap materi IPS, sedangkan Guru belum menerapkan metode variatif terhadap meningkatkan pemahaman siswa saat pembelajaran disekolah, sehingga proses

belajar siswa kurang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Hal Ini mengakibatkan kurangnya pusat pandangan dan perhatian siswa terhadap materi ajar yang di jelaskan oleh guru sehingga siswa kurang paham terhadap materi yang barusaja di jelaskan dan hasil belajar siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran. Upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi kurangnya pemahaman siswa terhadap materi ajar tersebut adalah dengan cara melaksanakan perbaikan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Role playing*. Metode ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang berbentuk kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas V di SDN 1 Cisaat.

Menurut Kunandar (dalam Mulia, S.D dan Suwarno 2016: 3-4), PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Menurut Suyanto (dalam Yahya, a dkk 2014 :121) PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan/atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara professional.

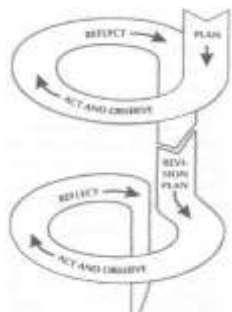
PTK terdiri dari penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data dan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal, serta menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang

sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru Arikunto dalam Mulia, S.D & Suwarno (2016: 3).

PTK berdasarkan pengertian-pengertian di atas adalah suatu metode penelitian yang memiliki perlakuan tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran sebelumnya dengan menggunakan beberapa siklus.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian spiral Kemmis & Taggar, model ini memiliki 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi,refleksi. Adapun bentuk model spiral sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Siklus PTK Model Kemmis dan Taggar (Tukiran, a dkk, 2011:27)

Subjek dan Ojek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Cisaat, dengan jumlah 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan yang beralamat di Jln. Cipari desa Cisaat kec Cicurug kab Sukabumi. Objek penelitian ini adalah kelas V SDN 1 Cisaat dengan pelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi dan kegiatan ekonomi ajaran 2018/2019.

Teknik dan Instrument Penelitian

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini yaitu lembar observasi kinerja guru, lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan lembar soal tes.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas digunakan untuk memperoleh bukti

apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan yang diharapkan untuk menguji pemahaman konsep IPS siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dengan cara deskriptif kualitatif, yaitu dengan mencari rata-rata nilai tes, Teknik analisis kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis hasil lembar observasi, catatan lapangan.

a. Tes

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPS yang dilakukan peneliti, dapat diketahui dengan menghitung persentase ketuntasan belajar berdasarkan KKM di SDN 1Cisaat yaitu sebesar 70. Skor yang diperoleh siswa setiap pengambilan nilai dihitung dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Skor Siswa} = \frac{\text{Skor Perolehan siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Latif (2017: 57)

Menurut Syarifuddin, dkk (dalam Tarigan. A, 2016 :107) Ketuntasan individu dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Tabel. 3.4 Kriteria penilaian Hasil Belajar Siswa

No	Persentase	Kategori
1.	85-100%	Sangat Baik
2.	70-84%	Baik
3.	60-69%	Cukup Baik
4.	51-59%	Kurang Baik
5.	0-50%	Sangat Kurang

a. Hasil belajar individu

$$HB = \frac{SP}{SM} \times 100$$

Keterangan:

HB = Hasil Belajar

SP = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor Maksimum

b. Ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PK = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa seluruhnya

Purwanto (dalam Tarigan. A, 2016 : 107)

c. Peningkatan hasil belajar siswa

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Basarate}}{\text{Basarate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Peningkatan hasil belajar

Posrate = Nilai sesudah diberi tindakan

Basarate = Nilai sebelum tindakan

Purwanto (dalam Tarigan. A, 2016 : 108)

d. Untuk menghitung nilai rata-rata kelas :

$$X = \frac{\varepsilon X}{N}$$

keterangan:

X = nilai rata-rata

εX = jumlah nilai seluruh kelas

N = banyaknya siswa yang mengikuti tes

b. Observasi aktivitas kinerja guru (dalam mengajar)

Menentukan nilai kinerja guru berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Nilai tersebut diperoleh dengan rumusan sebagai berikut.

Persentase Keberhasilan :

$$\frac{\text{Jumlah tindakan yang dilakukan}}{\text{Jumlah tindakan maksimal}} \times 100\%$$

Mencari rata-rata nilai kinerja guru melalui rumus:

$$R = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

R = nilai rata-rata kinerja guru

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai kinerja guru

$\sum N$ = jumlah pelaksanaan pengamatan

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kinerja Guru

No	Skor	Rentang Nilai	Kategori
1.	5	>80	Sangat Baik
2.	4	60-79	Baik
3.	3	40-59	Cukup Baik
4.	2	20-39	Kurang Baik
5.	1	<20	Sangat Kurang

Sumber (Fitriani, 2018:33)

Tabel 3.6 Kriteria penilaian aktivitas belajar siswa

No	Skor	Rentang Nilai	Kategori
1.	5	>80	Sangat Baik
2.	4	60-79	Baik
3.	3	40-59	Cukup Baik
4.	2	20-39	Kurang Baik
5.	1	<20	Sangat Kurang

Sumber (Fitriani, 2018:33)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Cisaat. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti temukan di SDN 1 Cisaat tepatnya di kelas V. berikut hasil prasiklus yang dilakukan peneliti mendapatkan nilai rata-rata 46.94, dan sekitar 20.83% atau 5 orang siswa yang mencapai nilai KKM pada setiap indikator, Hasil *pretest* yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V SDN 1 Cisaat masih mendapat nilai di bawah KKM yaitu di bawah 70. Sehingga peneliti melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal pengetahuan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran IPS yang dilakukan Pada tanggal 10 April 2019. hasil tersebut dapat memperkuat data pengetahuan pemahaman

siswa kelas V SDN 1 Cisaat terhadap materi IPS yang masih rendah, Penulis semakin yakin untuk melakukan penelitian meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa kelas V SDN 1 Cisaat pada KD 3.3 mengenai peranan ekonomi dengan menggunakan metode *role playing*. Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* berharap dapat meningkatkan peningkatan pemahaman konsep IPS. Dalam hasil *pretest* kelas V SDN 1 Cisaat. Berikut hasil penelitian pada siklus I setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan metode *role playing*.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I ini siswa lebih menikmati pembelajaran, siswa lebih senang, termotivasi mulai bisa memahami materi yang di sampaikan, sehingga memberikan pengaruh yang cukup baik terhadap peningkatan pemahaman konsep pembelajaran jenis usaha ekonomi, hasil test menjadi lebih baik dari sebelumnya hingga mencapai rata-rata nilai 72.37 dan sekitar 62.5 % atau 15 sehingga mengalami peningkatan 10 orang dari hasil test sebelumnya, ketidak tercapaian ini disebabkan karena ada beberapa kendala dan bermain peran ini membuat beberapa siswa sulit untuk melakukannya karena harus di persiapkan sebelumnya dan siswa harus dapat mengeksfresikan dirinya agar dapat menghayati. Adapun hasil test pemahaman konsep IPS kelas V SDN 1 Cisaat dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.2 Hasil Nilai Tes Siklus I

No	Keterangan	Hasil
1	Nilai terendah	50
2	Nilai tertinggi	86.67
3	Rata-rata nilai kelas	72.37
4	Jumlah Siswa memenuhi KKM	15
5	Jumlah Siswa belum memenuhi KKM	9

6	Persentase siswa yang mencapai KKM	62.5 %
7	Persentase siswa yang belum mencapai KKM	37.5 %

Adapun hasil peningkatan test pemahaman konsep IPS siswa setiap indikator pemahaman konsep dengan menggunakan metode pembelajaran *Role playing* dapat dilihat pada diagram dibawah.

Adapun hasil hasil test siklus I kelas V SDN 1 Cisaat dapat dilihat pada diagram 4.4 dibawah ini.

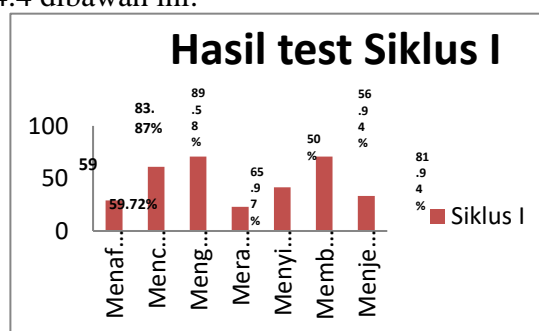


Diagram 4.4 Ketercapaian Indikator Pemahaman Konsep

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan setelah tindakan siklus I yang mendapatkan rata-rata nilai 72.37 termasuk dalam kategori baik, dengan persentase 62.5% yang berhasil mencapai nilai KKM, dapat dilihat pada diagram di atas pencapaian siswa terhadap indikator peningkatan pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I sehingga peneliti melanjutkan penelitian ini ke siklus II, pada siklus II ini peneliti lebih menekankan pada hasil refleksi atau perbaikan yang masih kurang dalam pertemuan siklus I.

Adapun hasil tes siklus II kelas V SDN 1 Cisaat dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Nilai Tes Siklus II

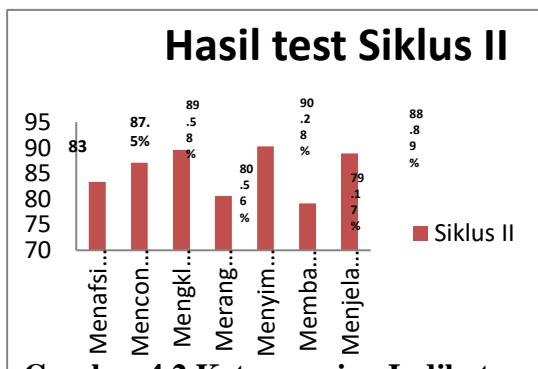
No	Keterangan	Hasil
1	Nilai terendah	63
2	Nilai tertinggi	100

3	Rata-rata nilai	85.65
4	Jumla Siswa memenuhi KKM	21
5	Jumlah Siswa belum memenuhi KKM	4
6	Persentase siswa yang mencapai KKM	87.5 %
7	Persentase siswa yang belum mencapai KKM	16.67 %

Berdasarkan hasil test pasca siklus II mencapai nilai rata-rata 85.65 dengan persentase 87.5% atau sekitar 21 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM sehingga pada siklus II ini mengalami peningkatan 6 orang dari siklus I.

Adapun hasil peningkatan test pemahaman konsep IPS siswa setiap indikator pemahaman konsep dengan menggunakan metode pembelajaran *Role playing* dapat dilihat pada diagram dibawah.

Hasil ketercapaian indikator pemahaman konsep IPS siswa dapat dilihat pada diagram 4.8.



Gambar 4.2 Ketercapaian Indikator Pemahaman Konsep IPS Siswa

Berdasarkan hasil Prasiklus, Siklus I dan siklus II pemahaman konsep IPS dapat mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 46.92 sekitar 20.83% siswa pada Prasiklus sedangkan setelah dilakukan tindakan mendapat rata-rata nilai 72.37 pada Siklus I sekitar 62.5% siswa yang

mencapai KKM sehingga meningkat pada siklus II yang mendapatkan rata-rata nilai 85.65 sekitar 87.5% siswa yang mencapai nilai KKM. Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini diberhentikan karena peningkatan pemahaman konsep IPS telah mencapai kriteria yang ingin harus dicapai yaitu 80% dari keseluruhan siswa.

Adapun hasil peningkatan ketercapaian pemahaman konsep pada saat prasiklus, siklus I dan siklus II pada diagram 4.10 di bawah

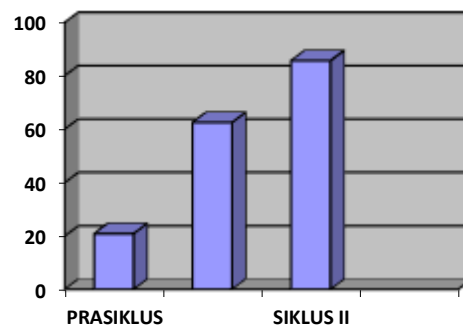


Diagram 4.1 Persentase Peningkatan Pemahaman Konsep IPS.

Berdasarkan hasil prasiklus dapat dilihat ketercapaian siswa hanya mendapat 20.83%, namun setelah dilakukan tindakan pada siklus I mencapai peningkatan menjadi 62.5% dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 87.5%, sehingga dengan menggunakan metode *role playing* ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap pelajaran IPS di kelas V SDN 1 Cisaat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada sebelumnya, proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat di simpulkan, Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan 9 langkah yaitu persiapan (pemanasan), memilih peran (partisipan), menata panggung atau (ruang kelas), menyiapkan pengamat (observer), memainkan peran, diskusi dan evaluasi, bermain peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, berbagi pengalaman dan kesimpulan. Penulis telah melakukan pelaksanaan pembelajaran

sesuai dengan ke 9 langkah metode *role playing* tersebut. Peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan metode *role playing* dapat dilihat dari hasil *pretest* prasiklus yang hanya mencapai 20.89% namun setelah dilakukan tindakan pada siklus I dengan penggunaan metode *role playing* mencapai 62.5% sehingga mencapai peningkatan 41.61% pada siklus I, karena indikator ketercapaian yang harus di capai itu 80% sehingga peneliti belum mencapai indikator ketercapaian yang sudah di tentukan peneliti melakukan pembelajaran dengan melakukan perbaikan-perbaikan yang masih kurang yang terdapat pada hasil observasi dan catatan lapangan sehingga dapat mencapai 87.5% pada siklus II ini, adapun ketercapaian indikator peningkatan pemahaman konsep yaitu pada indikator menafsirkan mencapai 45.83% pada hasil *pretest*, 59.72% pada hasil siklus I, 83.33% pada hasil siklus II, indikator mencontohkan 69.77% pada hasil *pretest*, 83.87% pada hasil siklus I, 87.5% pada hasil siklus II, indikator mengklasifikasikan 59.37% pada hasil *pretest*, 89.58% pada hasil siklus I, 89.58% pada hasil siklus II, indikator merangkum 37.5% hasil dari *pretest*, 65.97% hasil dari siklus I, 80.56% hasil dari siklus II, indikator menyimpulkan 18.06% hasil dari *pretest*, 50% hasil dari siklus I, 90.28% hasil dari siklus II, indikator membandingkan 45.83% hasil dari *pretest*, 56.94% hasil dari siklus I, 79.17% hasil dari siklus II, dan indikator menjelaskan 19.44% hasil dari *pretest*, 81.94% hasil dari siklus I, 88.89% hasil dari siklus II. peningkatan pemahaman konsep dari siklus I ke siklus II mencapai peningkatan 25%. Sehingga penelitian ini di berhentikan sampai siklus II karena sudah mencapai indikator ketercapaian yang sudah di tentukan yaitu 80% dari keseluruhan siswa yang telah mencapai nilai KKM 70.

CATATAN LAPANGAN

1. Catatan lapangan kinerja guru

Pada tahapan pendahuluan saat guru menyampaikan tema pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan,

kemudian saat guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran masih banyak siswa yang tidak menjawab pertanyaan guru dan tidak memperhatikan guru, sehingga guru harus bisa menarik perhatian siswa agar siswa terfokus terhadap guru dan aktif mengikuti pembelajaran.

Pada tahapan pendahuluan saat guru menyampaikan tema pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan, kemudian saat guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran masih banyak siswa yang tidak menjawab pertanyaan guru dan tidak memperhatikan guru, sehingga guru harus bisa menarik perhatian siswa agar siswa terfokus terhadap guru dan aktif mengikuti pembelajaran.

Guru mengarahkan siswa memilih tempat di dalam kelas sebagai posisi yang akan di gunakan dalam pemeranan kelas, kemudian guru menjelaskan alat-alat yang digunakan sesuai dengan pemeranan yang dilakoninya. tahapan ini guru sudah baik saat mengatur penataan ruang kelas sehingga siswa menjadi tertib. Masih ada siswa yang kurang aktif saat berdiskusi, dan ada siswa yang tidak mau membantu teman satu kelompoknya.

Siswa tidak berani saat meminta untuk memberikan contoh pemeranan, sehingga guru sebaiknya memberikan motivasi kepada siswa agar siswa merasa berani saat di suruh tampil kedepan kelas. siswa masih ragu dan tidak berani untuk mengungkapkan hasil diskusinya di depan kelas. Sehingga guru perlu mengarahkan siswa agar lebih aktif dan berani tampil.

Saat bermain ulang peran guru kurang untuk mengarahkan siswa saat untuk tampil ke depan sehingga kurang tertib, kemudian Saat bermain peran ulang siswa masih kurang menghayati pemeranan, dan siswa masih kurang aktif saat bermain peran sehingga kurang semangat. siswa masih kurang tertib untuk melakukan diskusi dan masih kurang terlihat bekerja sama dengan baik.

Masih banyak siswa yang diam saat menyimpulkan pembelajaran, dan masih ada siswa yang tidak ikut berdo'a saat sebelum pulang. Sehingga guru perlu mempunyai strategi agar siswa dapat berani berbicara dan perlu mempunyai strategi saat sebelum berdo'a agar siswa semua mengikuti berdo'a bersama.

2. Catata lapangan aktivitas belajar siswa

Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang dijelaskan guru namun masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan tujuan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Maupun saat guru menjelaskan materi pembelajaran siswa masih kurang aktif merespon pembelajaran. siswa mengikuti arahan guru dalam pembagian kelompok dengan cukup tertib meskipun masih ada siswa yang sulit untuk di arahkan saat pembagian kelompok. siswa dapat memperhatikan arahan guru mengenai pemeranan dan mengatur penyesuaian tempat yang akan digunakan pemeranan serta mencatat alat-alat yang harus di bawa. siswa kurang memperhatikan penjelasn dan arahan dari guru saat menjelaskan tugas sebagai observer atau pengamat secara kelompok saat kelompok lain tampil ke depan kelas,

sehingga siswa kurang paham. siswa mengikuti arahan guru saat diperintahkan untuk mencoba bermain peran sesuai dengan tahapan yang sudah di jelaskan oleh guru, namun siswa kurang aktif dan kurang percaya diri saat memainkan pemeranan. Dan kurang memperhatikan saat guru memberikan masukan kekurangan pemeranan yang belum sesuai. siswa melakukan diskusi dengan kurang tertib untuk di persentasikan di depan kelas, masih ada siswa yang bekerja sendiri-sendiri dan saling mengandalkan dan mendeskripsikan di depan kelas dengan cukup baik. Siswa melakukan bermain peran sesuai skenario yang sudah di tentukan bersama kelompok secara tertib, meski masih ada beberapa siswa yang kurang seruis saat melakoni pemerananya. siswa melakukan diskusi dengan cukup tertib dan mengikuti arahan guru untuk mempersentasikan di depan kelas setiap perwakilan kelompok, siswa mengerjakan soal evaluasi dengan cukup baik karena ada siwa yang berusa ingin curang saat pengerjaan soal evaluasi. siswa kurang aktif saat menjawab pertanyaan guru dan menyimpulkan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Latifah, U. (2017). *Peningkatan Pemahaman Konsep IPS Melalui Penerapan Metode Active Learning The Indiex Card Match pada Siswa Kelas VA SD Ngoto Tahun Pelajaran 20162017*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rafli, Z, & Lustyantie, N. (2016). *Teori Pembelajaran Baha*. Yogyakarta: Garudhawacana.
- Sundari, L.Febria. (2016). *Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti di SDN Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*. Disertakan Doktor pada FIK UNY Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tarigan, A. (2016). "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui". *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah*