

Improving Student Learning Outcomes in Social Sciences Lessons on Economic Business Types Through Role Playing Models

Atmira Satya Mardhika

SD Ta'mirul Islam Inovatif
admirasatyam@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

The aim of this research is an effort to improve student learning outcomes in social studies lessons on economic business types by using a roleplaying learning model for VE class students at Innovative Ta'mirul Islam Elementary School. This research is classified as a type of CAR carried out in the VE class of Ta'mirul Islam Innovative Elementary School with a total of 24 students consisting of 12 males and 12 females. The steps taken in this PTK include planning, implementing, observing and reflecting. The research results show that the use of the roleplaying method can improve student learning outcomes well. This can be seen from the increase in the average class and grades that meet the KKM. Pre-Cycle learning had a class average of 68.12 with learning completeness of 33.33%, Cycle I increased to 79.6 and learning completeness was 75.00%, Cycle II increased again to 86.87 with learning completeness of 91.67%. Therefore, it can be concluded that the use of the roleplaying method can improve the learning outcomes of VE class students at Ta'mirul Islam Innovative Elementary School.

Keywords: *earning outcomes, role playing methods, social sciences material*

Abstrak

Tujuan penelitian ini sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran role playing pada siswa kelas VE SD Ta'mirul Islam Inovatif. Penelitian ini tergolong jenis PTK yang dilakukan di kelas VE SD Ta'mirul Islam Inovatif dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri laki-laki 12 orang, dan perempuan 12 orang. Langkah yang telah ditempuh dalam PTK ini diantaranya melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya rata-rata kelas dan nilai yang telah memenuhi KKM. Pembelajaran Pra Siklus rata-rata kelas 68,12 dengan ketuntasan belajar 33,33%, Siklus I meningkat menjadi 79,6 dan ketuntasan belajar sebanyak 75,00%, Siklus II meningkat lagi menjadi 86,87 dengan ketuntasan belajar 91,67%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VE SD Ta'mirul Islam Inovatif.

Kata kunci: *hasil belajar, metode role playing, materi IPS*



PENDAHULUAN

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya (A.M Sadirman, 2018:246). Kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja. Secara formal, kegiatan belajar dilakukan di sekolah. Jenjang Pendidikan di sekolah secara Dalam kegiatan belajar atau transfer ilmu tersebut, banyak pihak yang dilibatkan. Diantaranya kurikulum sebagai patokan guru dalam mengajar, guru sebagai pelaksana pembelajaran atau fasilitator, dan peserta didik sebagai obyek pembelajaran. Ketiga unsur ini harus dapat bekerja sama dengan baik agar tercipta proses pembelajaran yang optimal. Selama proses pembelajaran, tak jarang ditemukan berbagai macam hambatan. Salah satunya hasil penilaian harian (PH) yang diperoleh siswa kelas VE SD Ta'mirul Islam Inovatif tidak sesuai dengan target yang diharapkan atau tidak sesuai KKM. Hasil penilaian harian seharusnya mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal. Menurut Juniarsih (2011:10), KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Mata pelajaran IPS yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar meliputi materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, yang diintegrasikan dalam satu mata pelajaran IPS. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab serta warga dunia yang cinta damai (Ayu Febriana, 2011). Pelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar jenjang bawah masih tergolong pembelajaran yang abstrak atau sulit. Untuk itu banyak hasil pembelajaran yang nilainya tidak memuaskan. Pada hasil penilaian harian mata pelajaran IPS khususnya materi Jenis Usaha Ekonomi diperoleh sebanyak 15 siswa atau 62,50% siswa di kelas belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu, terjadi kebosanan pada anak-anak saat penyampaian pelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi.

Menurut Mulyasa (Khauro, dkk. 2020 hlm 668) "Metode ceramah juga merupakan metode dimana seorang guru menyampaikan suatu materi ajar dengan cara menuturkannya langsung kepada siswa". Metode ceramah merupakan metode yang sangat familiar bagi guru dan seringkali digunakan sebagai Guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi jenis usaha Eknomi mata pelajaran IPS di kelas VE SD Ta'mirul Islam Inovatif, ternyata setelah dilakukan penilaian secara kognitif, hasil belajar yang diperoleh tidak seperti yang diharapkan oleh guru. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar KKM yang telah ditetapkan sekolah yakni 75. Data awal pretest menunjukkan bahwa 18 dari 24 siswa masih memiliki nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal atau KKM.

Untuk itu diperlukan adanya suatu metode pembelajaran yang lebih kreatif yang lebih atraktif yang menitikberatkan pada siswa. Tujuan dari metode pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa adalah agar siswa dapat lebih fokus dalam proses pembelajaran. Apabila siswa sudah focus maka hasil belajar siswa pun akan meningkat. Begitu beragam metode pembelajaran yang inovatif dan menitikberatkan pada siswa. Salah satunya yaitu metode bermain peran atau role playing. Menurut Ima Meliana, 2019 metode role playing diartikan sebagai kegiatan berpura-pura menjadi orang lain. Metode role playing juga diartikan sebagai penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Metode role playing merupakan salah satu metode yang menarik bagi siswa. Berdasarkan latar belakang inilah maka akan dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Upaya Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan Pelajaran IPS Materi Jenis Usaha Ekonomi Melalui Model Role Playing Pada Siswa Kelas VE SD Ta'mirul Islam Inovatif".

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan pembelajaran ini dilakukan pada kelas V E SD Ta'mirul Islam Inovatif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kelas V E ini terdiri atas 24 peserta didik yang masing-masing 12 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan.

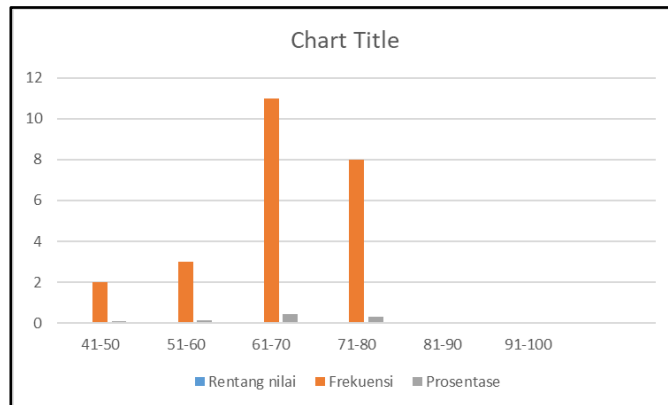
Dalam prosedur penelitian tindakan kelas Siklus I ini telah diterapkan penggunaan metode Role Playing kegiatan yang sebelumnya telah diawali dengan pengamatan, penyusunan rencana pembelajaran, identifikasi masalah, analisis masalah dan rumusan masalah. Berikut, secara rinci prosedur pembelajaran atau langkah-langkah pembelajaran awal meliputi: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, Menyiapkan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam perbaikan pembelajaran, Menyiapkan lembar observasi peserta didik, Menyusun soal evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Pada siklus pertama dilaksanakan pembelajaran sesuai rencana sebagai berikut: (1) Kegiatan awal meliputi apersepsi, mengucapkan salam, berdoa bersama-sama, mengecek kehadiran peserta didik, mempersiapkan materi yang akan diajarkan, memberi motivasi pada peserta didik, menyampaikan secara garis besar kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan; (2) Kegiatan Inti meliputi: eksplorasi elaborasi, konfirmasi; (3) Kegiatan Akhir; (4) Refleksi.

Siklus II meliputi: (1) Perencanaan meliputi: menyusun RPP, menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, menyiapkan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam perbaikan pembelajaran., menyiapkan lembar observasi peserta didik., menyusun soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. (2) Pelaksanaan PTK meliputi: (1) Kegiatan awal, (2) Kegiatan Inti: Eksplorasi, Elaborasi, Konfirmasi; (3) Kegiatan Akhir; (4) Refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian tindakan ini menggunakan sistem kerja siklus, sehingga jika diperoleh pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V E SD Ta'mirul Islam Inovatif pada materi IPS Jenis Usaha Ekonomi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam setiap siklus terdapat rencana, tindakan, observasi dan refleksi. Untuk melihat dan membandingkan tingkat keberhasilan penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran IPS materi jenis usaha ekonomi, maka diperoleh data awal (pra siklus) yaitu peserta didik yang mendapat nilai \geq KKM (75) sebanyak 8 peserta didik atau 33,33%. Peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 16 peserta didik atau 66,67%, dengan rincian yang mendapat nilai 50 sebanyak 2 peserta didik atau 8,33%, yang mendapat nilai 55 sebanyak 1 peserta didik atau 4,16%, yang mendapat nilai 60 sebanyak 2 peserta didik atau 8,33 %, yang mendapat nilai 65 sebanyak 6 peserta didik atau 25%, dan yang mendapat nilai 70 sebanyak 5 peserta didik atau 20,83%.

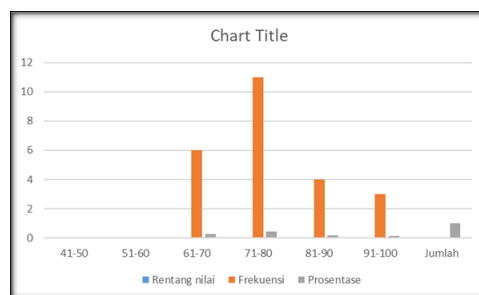
Berdasarkan data tersebut di atas dapat dibuat grafik nilai hasil belajar peserta didik pada siklus 1 pada grafik 1 berikut:



Grafik 1 Nilai hasil belajar pra siklus

Dari uraian hasil belajar peserta didik pada kondisi awal masih menunjukkan hasil belajar yang masih rendah karena peserta didik yang tuntas bahkan belum mencapai 50% dari jumlah seluruh peserta didik. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran untuk siklus I. Hal ini dimaksudkan agar mendapatkan hasil yang maksimal.

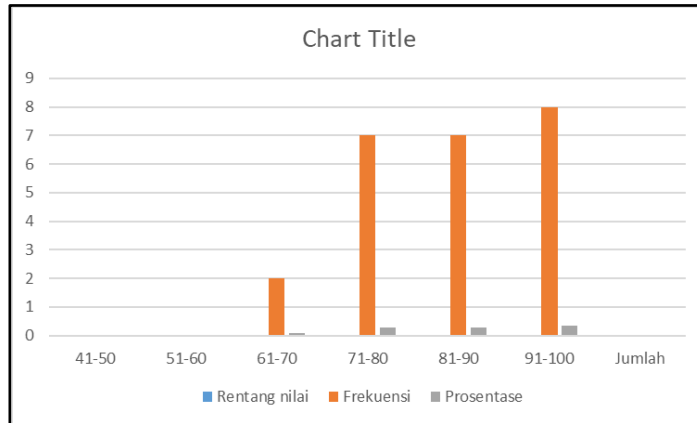
Hasil penelitian yang diperoleh pada Siklus 1 yaitu: peserta didik yang mendapat nilai \geq KKM (75) sebanyak 18 peserta didik atau 75%, peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 6 peserta didik atau 25%, nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 79,6. Berdasarkan data tersebut dapat dibuat tabel siklus 1 pada grafik 4.2 sebagai berikut:



Grafik 2 Nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I

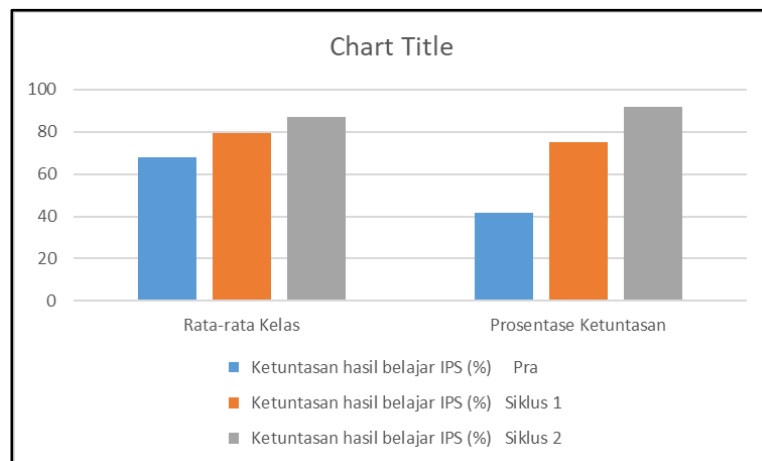
Berdasarkan data dan grafik di atas hasil pembelajaran jenis usaha ekonomi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siklus I belum mencapai tujuan yang diharapkan, meskipun sudah mulai ada peningkatan. Hal ini terlihat masih terdapat 6 peserta didik dari 24 peserta didik atau sebanyak 25% peserta didik belum mencapai ketuntasan nilai yaitu sebesar 75 sehingga perlu dilaksanakan siklus II.

Setelah dilaksanakannya siklus 2, maka diperoleh hasil sebagai berikut: peserta didik yang mendapat nilai \geq KKM (75) sebanyak 22 peserta didik atau 91,67%, peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 2 peserta didik atau 8,33%, nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 86,8. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dibuat grafik nilai hasil belajar peserta didik pada siklus II pada grafik 4.3 berikut:



Grafik 3 Nilai hasil belajar peserta didik pada siklus II

Berdasarkan data dan uraian pada hasil belajar siklus II, peningkatan hasil belajar peserta didik cukup signifikan hal ini terlihat pada siklus II peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 22 peserta didik atau sebesar 91,67%. Rata-rata nilai pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 86,87. Perbandingan nilai hasil belajar peserta didik dari kondisi awal sampai, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada grafik 4.4 sebagai berikut:



Grafik 4 Perbandingan nilai rata-rata kondisi awal, siklus I, dan siklus II

Dari data di atas tampak bahwa dari pra tindakan dengan tindakan perbaikan di siklus 1 terdapat kenaikan prosentase peserta didik yang tuntas dalam belajar mata pelajaran IPS khususnya jenis usaha ekonomi, yaitu sebesar 75% dari total peserta didik kelas VE. Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM pada siklus 1 adalah 18 siswa.

Berdasarkan hasil tes pra siklus yang telah dilakukan, diperoleh data nilai rata-rata kelas 68,12 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (75) sebanyak 8 peserta didik atau 33,33%. Peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 16 peserta didik atau 66,67%. Dari uraian hasil belajar peserta didik pada kondisi awal masih rendah karena peserta didik yang tuntas atau

mendapat nilai di atas KKM belum mencapai 50%. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran.

Pada siklus I rata-rata kelas menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi pra siklus. Pada siklus 1 ini rata-rata kelas menjadi 79,6 yang sebelumnya pada pra siklus 67,29. Nilai tertinggi pada siklus I 95 dan nilai terendah 50. Pada siklus II hasil belajar peserta didik semakin meningkat dibandingkan dengan pra siklus dan siklus I. Pada siklus rata-rata kelas sebesar 86,87 nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 Peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 22 atau 91,67% dan yang belum tuntas masih ada 2 peserta didik atau sebanyak 8,33%.

Dari hasil analisis data di atas dapat diinterpretasikan: Tindakan penerapan metode Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V E SD Ta'mirul Islam Surakarta dengan sangat baik. Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini ditunjukkan dengan capaian ketuntasan peserta didik sebesar 91,67% dari total peserta didik kelas VE.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VE SD Ta'mirul Islam Surakarta Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik di kelas VE SD Ta'mirul Islam Inovatif. Setelah dilaksanakan proses pembelajaran melalui 2 siklus, diperoleh hasil yang maksimal. Peserta didik yang mencapai nilai lebih dari 75 (batas KKM) sebanyak 91,67 %. Prosentase tersebut menandakan bahwa hasil ini termasuk ke dalam kriteria baik. Data ini tidak bisa bulat 100% dikarenakan ada dua peserta didik yang memang memiliki kebutuhan khusus. Yakni peserta didik yang memiliki keistimewaan dalam pola belajar. Akan tetapi hal ini tidak dapat dijadikan patokan kegagalan. Karena dari data pra siklus, siklus 1, kemudian di siklus 2 menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Untuk itu diperlukan adanya kegiatan tindak lanjut oleh guru maupun pihak sekolah dalam penggunaan metode pembelajaran inovatif role playing. Dengan harapan semakin banyak yang meneliti dan menggunakan metode role playing maka akan semakin sempurna metode ini digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Febriana. (2011). (Application Of Cooperative Learning Model Type Make A Ayu Febriana Teacher At Primary School Kalibantengkidul 1, Semarang Abstract. Jurnal Kependidikan Dasar.
<https://repository.iiq.ac.id/bitstream/123456789/1685/2/219430279Yuniarsih-Publik.pdf>
didownload 16 November 2022
- Ima Meliana (2019) Pengaruh metode role playing terhadap minat belajar PKN Kelas V di MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan
- Khauro, dkk. 2020. Metode Ceramah dalam proses pembelajaran. Jakarta. Bumi Aksara.