

PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN¹⁾

Oleh

Marzius Insani²⁾ Pargito³⁾ Risma M. Sinaga⁴⁾

The aims of this research were to improve the social skill and students achievement by using role play method. The method which was used in this research was classroom action research. This research was conducted at SDN 1 Gedung Gumanti, Pesawaran and subject of research was students of grade V in the first semester in academic year 2014/2015. This research was conducted in 3 cycles. Data collecting technique used observation sheet, interview, and test data were analyzed using qualitative descriptive. The result showed that social skill of the students improved before cycle was 37,5%, after treatments in cycle III improved 86%, and average of student score had improvement from 43,5 before cycling, and 82,5 after treatment in cycle III. In short, role play method can be used as an interesting learning method for students so that it could be achieved the goal in learning like social skill and students achievement.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa dengan metode bermain peran (role playing). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan dilaksanakan di SD Negeri 1 Gedung Gumanti Kabupaten Pesawaran dengan subyek penelitian siswa kelas V semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik lembar observasi, lembar wawancara, dan tes. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dari sebelum tindakan siklus sebesar 37,5%, setelah tindakan siklus III meningkat menjadi 86% dan rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum tindakan siklus sebesar 43,5, setelah tindakan siklus III meningkat menjadi 82,5. Kesimpulannya metode bermain peran dapat dikemas menjadi pembelajaran yang sangat menarik oleh siswa sehingga dapat menghasilkan tujuan pembelajaran yang diinginkan salah satunya adalah keterampilan sosial dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: bermain peran, hasil belajar, keterampilan sosial

¹ Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2015.

² Marzius Insani, Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: marzius87@gmail.com. Hp. 085269863087

³ Pargito, Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624

⁴ Risma M. Sinaga, Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624

PENDAHULUAN

Sekolah dasar sebagai institusi formal tidak hanya berperan dalam mengembangkan kemampuan akademik saja namun juga kemampuan lainnya salah satunya adalah keterampilan sosial. Hal ini sejalan dengan yang diutarakan oleh (Yustiana, 1999:54) bahwa kemampuan dasar yang harus dimiliki anak tidak terbatas pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung tetapi juga kemampuan intelektual, pribadi dan sosial. Pentingnya siswa menguasai keterampilan sosial tidak diikuti dengan penyusunan program pendidikan yang dapat mengembangkan tujuan tersebut. Program pendidikan hendaknya tidak hanya berbasis pada penguasaan akademik, tetapi program pendidikan juga mempunyai berbagai tujuan salah satunya adalah penguasaan keterampilan yang diperlukan oleh siswa dalam kehidupannya. Dewasa ini, pelaksanaan pendidikan bagi anak sekolah dasar masih banyak terjebak dalam formalitas. Pengajaran pengetahuan tidak mantap, bersifat hafalan dan tidak memberi kesempatan bagi anak untuk mendapat ajaran sambil bermain, padahal bermain bagi anak merupakan kebutuhan mutlak sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Anak menjadi tidak memperoleh keterampilan mental yang diperlukan pada taraf pengetahuan yang lebih tinggi (Semiawan, 1984: 36).

Bedasarkan data yang peneliti dapat melalui observasi menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa di SDN 1 Gedung Gumanti masih sangat rendah. Terlihat bahwa rata-rata keterampilan sosial dari 20 siswa hanya 37,5 % menunjukkan siswa baik dalam penguasaan keterampilan sosial sedangkan 62,5 % menunjukkan siswa tidak menguasai keterampilan sosial yang seharusnya dimiliki sebagai bekal dasar berinteraksi dalam kehidupan. Kategori keterampilan sosial tersebut peneliti klasifikasikan berdasarkan pendapat Suryabrata (2012: 10) yang menyatakan bahwa kriteria interpretasi keterampilan sosial tergolong dalam tiga skor persentase, yaitu (1) 0%-40% kurang baik, (2) 41%-70% cukup baik, dan (3) 71%-100% kriteria baik. Fenomena mengenai rendahnya keterampilan sosial siswa sekolah dasar dapat menimbulkan perilaku anti sosial, di antaranya anak mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kelas yang baru di masukinya khususnya untuk anak kelas V seperti yang terjadi di SDN 1 Gedung Gumanti Kecamatan Tegineneg Kabupaten Pesawaran. Keterampilan sosial yang tidak dikuasai anak akan mempengaruhi proses belajar,

mengajar serta iklim yang ada di suatu kelas (*psychological atmosphere*). Banyak anak yang tidak pernah belajar tentang sikap apa yang dapat diterima di lingkungannya. Anak-anak yang kurang memiliki keterampilan sosial sangat memungkinkan untuk ditolak oleh rekan yang lain. Anak yang tidak mampu bekerjasama, tidak mampu menyesuaikan diri, tidak mampu berinteraksi dengan baik, tidak dapat mengontrol diri, tidak mampu berempati, tidak mampu menaati aturan serta tidak mampu menghargai orang lain akan sangat mempengaruhi perkembangan anak lainnya.

Bermain juga merupakan salah satu cara belajar yang dapat membuat siswa belajar mengalami perubahan baik dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap. Peningkatan kualitas mutu pendidikan dan pengembangan proses pembelajaran merupakan masalah yang selalu menuntut perhatian. Perbedaan tingkat kemampuan siswa yang satu dengan yang lainnya terhadap materi pembelajaran menuntut seorang guru melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sehingga tidak sekedar menyajikan materi, tetapi juga perlu menggunakan metode yang sesuai, disukai, dan mempermudah pemahaman siswa.

Salah satu metode yang diduga dapat mempermudah siswa untuk mendapatkan hasil yang diinginkan adalah dengan metode bermain peran. (Ahman,1998: 65) melakukan penelitian mengenai efektifitas bermain peran sebagai model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Temuan penelitiannya menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif untuk dijadikan metode bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Bermain peran dalam dimensi proses telah membantu siswa memperoleh pengalaman berharga melalui aktivitas interaksional dengan teman-temannya. Anak belajar memberi masukan atas peran orang lain, dan menerima masukan dari orang lain dan dapat menimba pengalaman mengenai cara-cara menghadapi masalah, melalui bermain peran, para siswa dapat melatih diri menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Sedangkan dimensi produk, bermain peran diharapkan dapat mereduksi bahkan menyembuhkan kebiasaan buruk anak seperti berkelahi, bermalas-malasan, berbicara kasar, mencontek, dan lain-lain.

Berdasarkan survey di SDN 1 Gedung Gumanti metode belajar yang dipergunakan oleh guru-guru di didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab dan diskusi saja. Metode belajar yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan kurang bervariasi sehingga tujuan yang ingin dicapai kurang dapat terealisasi dengan baik. Gejala ini sekaligus menggambarkan bahwa penggunaan metode belajar masih terbatas pada satu atau dua metode mengajar saja, belum meluas dan mencakup penggunaan metode secara luas dan banyak variasinya. Implikasi keadaan ini mengakibatkan apa yang diharapkan dari proses belajar belum mencapai taraf optimal. Kondisi tersebut selain berpengaruh terhadap keterampilan sosial siswa juga berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa. Kurang maksimalnya perolehan hasil belajar IPS siswa SDN 1 Gedung Gumanti peneliti dapatkan dari tes awal yang peneliti lakukan pada saat studi pendahuluan. Tes tersebut menunjukkan nilai rata-rata 20 siswa diperoleh skor 43,5 hanya 4 siswa yang tuntas dalam pembelajaran atau hanya 20% siswa tuntas, sedangkan sisanya atau 80% tidak tuntas. Hal ini belum mencapai kriteria keberhasilan minimal (KKM) dalam proses pembelajaran yang ditetapkan di SDN 1 Gedung Gumanti adalah 80% siswa tuntas dalam pembelajaran.

Metode yang mungkin dapat menjadi salah satu alternatif untuk memecahkan berbagai persoalan di atas adalah metode bermain peran (*role playing*) yang merupakan bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Bermain peran lebih menekankan pada kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial (Zuhairini, dkk. 1983: 101-102). Metode bermain peran (*role playing*) dalam beberapa penelitian yang dilakukan oleh dosen maupun mahasiswa menunjukkan bahwa bermain peran sangat baik dalam mengatasi kesulitan-kesulitan anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan khususnya keterampilan sosial.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas atau *classroom action research*. Penentuan rancangan penelitian didasarkan pada keinginan peneliti untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) di

SDN 1 Gedung Gumanti Kecamatan Tegineneng kabupaten Pesawaran. Menurut Hopkins PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dan tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran (Masnur, 2010:8). Pada penelitian ini, masalah yang dimaksud adalah rendahnya keterampilan sosial dan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gedung Gumanti Kecamatan Tegineneng kabupaten Pesawaran.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan secara berdaur (siklus) ulang. Apabila pada tindakan 1 sudah bisa mencapai tujuan yang diinginkan maka langsung dapat ditarik kesimpulan, tetapi jika masih ada perbaikan, atau metode yang digunakan tidak berhasil maka dilanjutkan dengan tindakan tindakan selanjutnya. Penelitian ini dilakukan tiga (3) siklus. Penelitian ini dilakukan secara berkolaborasi dengan guru mata ajaran IPS di SDN 1 Gedung Gumanti Kecamatan Tegineneng Kabupaten Pesawaran yaitu Desi Ariyani, S.Pd.Sd. Sebelum penelitian dimulai, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap siswa untuk mengetahui berbagai hal yang berhubungan dengan lingkungan belajar, cara belajar, proses belajar dan kemampuan siswa dalam bersosialisasi. Definisi yang dikemukakan oleh Ebbut yang dikutip oleh (Kasholah, 1988:14) bahwa penelitian tindakan merupakan studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis secara refleksi tindakan tersebut. Penelitian tindakan juga digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis, dimana keempat aspek yaitu: perencanaan, tindakan observasi dan refleksi harus dipahami, bukan sebagai langkah yang statis, terselesaikan dengan sendirinya, tetapi merupakan maksud dalam bentuk spesial yang menyangkut perencanaan, tindakan pengamatan dan refleksi. Kemmis dan Taggart yang dikutip oleh (Kashollah, 1988:14).

Definisi tersebut dapat dirumuskan bahwa penelitian tindakan adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas yang berbentuk kolaboratif. Menurut (Suyanto, 1996:18) penelitian yang melibatkan beberapa pihak yaitu guru,

kepala sekolah maupun dosen secara serentak dengan tujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran, menyumbang pada perkembangan teori, kolaboratif diberi makna kerja sama antar guru dengan peneliti dari luar sekolah untuk melakukan penelitian tindakan kelas secara bersama di kelas atau di sekolah.

Peran guru dan peneliti adalah sejajar, artinya guru juga berperan sebagai peneliti selama penelitian berlangsung. Inti penelitian ini terletak pada tindakan yang dibuat kemudian diujicobakan dan dievaluasi, apakah tindakan alternatif ini dapat memecahkan persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran. Prosedur penelitian tindakan merupakan langkah-langkah sistematis dan logis dalam rangka mencari kebenaran ilmiah. Dalam tradisi penelitian tindakan prosedur yang digunakan menggunakan sistem daur yaitu suatu kajian terhadap tindakan pembelajaran dan dampaknya atau hasilnya yang dilakukan secara bertahap, berulang-ulang, dan terus-menerus sampai batas ditemukannya tindakan dan hasil yang ideal (Pargito, 2011: 118).

Sesuai dengan teori dari Kurt Lewin dalam (Ekawana, 2011:18) bahwa pelaksanaan tindakannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), dan 4) refleksi (*reflecting*). Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian mengikuti tahap-tahap PTK yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas beberapa siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Tindakan

Perencanaan adalah sebuah proses sebelum dilakukan pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian ini perencanaan-perencanaan dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siklus I perencanaan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan dengan metode bermain peran (*role playing*) adalah pertama menyiapkan rencana pembelajaran yang mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) tersebut. Pada siklus I perencanaan dibuat seperti perencanaan pada umumnya yang disesuaikan

dengan indikator dan tujuan pembelajaran, namun dalam pelaksanaannya masih ada kekurangan yakni pada perhitungan waktu dalam penerapan langkah-langkah pembelajaran sehingga efektivitas waktu kurang baik dan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Pada siklus II perencanaan diperbaiki dengan memperhitungkan efektivitas waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran, hasilnya lebih baik dari siklus II karena dengan perencanaan yang lebih baik namun masih ada kekurangannya yaitu langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan kurang memperhatikan metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran yang berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran untuk menciptakan suasana yang aktif, kondusif dan menyenangkan. Pada siklus III perencanaan pembelajaran diperbaiki sesuai dengan kekurangan pada siklus II. Pada siklus III perencanaan pembelajaran dibuat dengan lebih mengefektifkan waktu, menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi yang akan dibahas dan menyiapkan alat bantu pembelajaran yang lebih baik. Hasilnya perencanaan pada siklus III lebih baik dari siklus I dan II karena perencanaan pembelajaran yang baik akan menghasilkan pelaksanaan pembelajaran yang baik pula, pada siklus III perencanaan pembelajaran lebih efektif, tujuan pembelajaran lebih operasional, materi yang disampaikan sesuai dengan indikator pembelajaran dan alat bantu yang digunakan lebih baik serta langkah-langkah pembelajaran yang lebih inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif, aktif dan menyenangkan. Perencanaan pembelajaran siklus I, siklus II, dan siklus III peneliti tuangkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Temuan Perencanaan Pembelajaran Pada Setiap Siklus

Siklus	Peningkatan	Kekurangan	% Peningkatan
I	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menentukan dan mengembangkan alat bantu pembelajaran ➤ Menentukan jenis kegiatan pembelajaran ➤ Menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar ➤ Membuat alat-alat penilaian dan kunci jawaban ➤ Kebersihan dan kerapian ➤ Penggunaan bahasa tulis 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan bahan pembelajaran Dengan kurikulum 2013 ➤ Merumuskan tujuan khusus ➤ Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran ➤ Memilih sumber belajar ➤ Menyusun langkah-langkah pembelajaran ➤ Menentukan alokasi waktu pembelajaran ➤ Menentukan cara-cara memotifasi siswa ➤ Menyiapkan pertanyaan ➤ Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar 	37%

		siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran	
		➤ Menentukan prosedur dan jenis penilaian	
II	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan bahan pembelajaran Dengan kurikulum 2013 ➤ Merumuskan tujuan khusus ➤ Menentukan alokasi waktu pembelajaran ➤ Menentukan prosedur dan jenis penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran ➤ Memilih sumber belajar ➤ Menyusun langkah-langkah pembelajaran ➤ Menentukan cara-cara memotifasi siswa ➤ Menyiapkan pertanyaan ➤ Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran 	62,5%
III	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memilih sumber belajar ➤ Menyusun langkah-langkah pembelajaran ➤ Menentukan cara-cara memotifasi siswa ➤ Menyiapkan pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran ➤ Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran 	87,5%

Sumber: Olah data peneliti

Peningkatan yang terjadi dari tiap siklus merupakan usaha peneliti untuk terus melakukan perbaikan dan pengembangan terhadap perencanaan tindakan, perencanaan pelaksanaan tindakan, perencanaan observasi dan evaluasi, perencanaan refleksi dan perencanaan rekomendasi. Pada siklus I perencanaan sudah disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran namun pada siklus I ini hanya beberapa indikator yang terlihat dan dapat dikatakan berhasil antara lain guru telah secara baik menentukan dan mengembangkan alat bantu pembelajaran, guru telah menentukan jenis kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran telah terarah, guru telah menentukan penataan ruang dan fasilitas belajar sebelum pembelajaran dimulai, guru telah membuat alat-alat penilaian proses pembelajaran dan kunci jawaban yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan., guru pada awal masuk kelas telah mengecek kebersihan dan kerapian kelas agar pembelajaran dapat berjalan dengan penuh kenyamanan, guru telah secara baik menggunakan bahasa tulis yang jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Pada siklus II guru terus melakukan pengembangan terhadap perencanaan tindakan dan hasilnya perencanaan tindakan meningkat dengan keberhasilan terhadap indikator yang diukur antara lain guru telah menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013, guru telah

merumuskan tujuan khusus pembelajaran, guru telah menyusun pembelajaran secara baik sehingga lokasi waktu pembelajaran cukup, guru telah secara baik dalam menentukan prosedur dan jenis penilaian yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa. Pada siklus III perencanaan pembelajaran terus dilakukan pengembangan perbaikan sehingga hasil yang didapat sudah sangat sesuai dengan harapan peneliti dan pada siklus ini ketercapaian indikator terdapat pada aspek keberhasilan guru dalam memilih sumber belajar, menyusun langkah-langkah pembelajaran, menentukan cara-cara memotivasi siswa dan menyiapkan pertanyaan.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada hari senin, 20 Oktober 2014 dan pada hari kamis, 23 Oktober 2014. Alokasi waktu dalam setiap pertemuan adalah 2 x 40 menit. Siklus I ini tema yang dibahas adalah memahami peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih jauh dari ketercapaian indikator minimal baik atau hanya sekedar cukup baik. Pelaksanaan tindakan sudah sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dibuat namun masih banyak kekurangan-kekurangan atau kendala-kendala yang dihadapi oleh peneliti antara lain guru belum secara baik merumuskan tujuan pembelajaran dalam RPP dengan kurikulum/silabus dan memperhatikan karakteristik peserta didik, guru belum secara baik menyusun bahan ajar secara runut, logis, kontekstual dan mutakhir, guru belum secara baik memilih sumber belajar/ media pembelajaran sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran, guru belum secara baik menyusun skenario bermain peran (*role playing*) yang efektif, guru memulai pembelajaran kurang efektif, guru tidak memberikan penjelasan umum mengenai bagaimana bermain peran (*role playing*) secara baik dan efektif, pelaksanaan (main) belum terorganisir secara baik, diskusi dan penilaian kurang efektif dan baik, permainan ulang masih kurang baik, masih seperti awal permainan, diskusi dan penelaahan masih kurang efektif, generalisasi yang dilakukan oleh guru masih belum baik, guru mengahiri pembelajaran tidak efektif, guru merancang alat evaluasi (penilaian) masih belum terorganisir secara baik, guru belum memanfaatkan berbagai hasil penilaian untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik tentang kemajuan belajarnya dan bahan penyusunan rancangan pembelajaran selanjutnya. Porsentase pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode

bermain peran (*role playing*) pada siklus I yaitu 17,6 % dan ini masih terkategori buruk/ tidak baik.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada hari senin, 03 November 2014 dan pada hari kamis, 06 November 2014. Alokasi waktu dalam setiap pertemuan adalah 2 x 40 menit. Siklus II ini tema yang dibahas adalah mengetahui tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia. Pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I, masih ada beberapa kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan tindakan siklus II yaitu antara lain guru belum secara baik menyusun bahan ajar secara runut, logis, kontekstual dan mutakhir, diskusi dan penelaahan masih kurang efektif, generalisasi yang dilakukan oleh guru masih belum baik, guru merancang alat evaluasi (penilaian) masih belum terorganisir secara baik, guru belum memanfaatkan berbagai hasil penilaian untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik tentang kemajuan belajarnya dan bahan penyusunan rancangan pembelajaran selanjutnya. Porsentase pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada siklus II yaitu 64,7% dan ini masih terkategori cukup/ netral.

Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada hari senin, 10 November 2014 dan pada hari kamis, 14 November 2014. Alokasi waktu dalam setiap pertemuan adalah 2 x 40 menit. Siklus III ini tema yang dibahas adalah menghargai jasa-jasa pahlawan. Pelaksanaan tindakan pada siklus III hasilnya adalah bahwa peningkatan yang terjadi jauh lebih baik dari siklus sebelumnya, namun tidak dipungkiri bahwa masih ada beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di siklus III ini antara lain yaitu guru belum dapat mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran secara baik, guru belum secara baik menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Porsentase perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada siklus III yaitu 87,5 % dan ini terkategori baik. Pelaksanaan pembelajaran siklus I, siklus II, dan siklus III peneliti tuangkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Temuan Pelaksanaan Pembelajaran Pada Setiap Siklus

Siklus	Peningkatan	Kekurangan	% Peningkatan
I	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru memilih para pelaku yang akan bermain peran (<i>role playing</i>) ➢ Guru menentukan observer ➢ Guru menentukan jalan cerita 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru merumuskan tujuan pembelajaran dalam RPP sesuai dengan kurikulum/silabus dan memperhatikan karakteristik peserta didik ➢ Guru menyusun bahan ajar secara runut, logis, kontekstual dan mutakhir ➢ Guru memilih sumber belajar/media pembelajaran sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran ➢ Guru menyusun skenario bermain peran (<i>role playing</i>) yang efektif ➢ Guru memulai pembelajaran dengan efektif ➢ Guru memberikan penjelasan umum mengenai bagaimana bermain peran (<i>role playing</i>) ➢ Pelaksanaan (main) ➢ Diskusi dan penilaian ➢ Permainan ulang ➢ Diskusi dan penelaahan ➢ Generalisasi ➢ Guru mengahiri pembelajaran dengan efektif ➢ Guru merancang alat evaluasi (penilaian) ➢ Guru memanfaatkan berbagai hasil penilaian untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik tentang kemajuan belajarnya dan bahan penyusunan rancangan pembelajaran selanjutnya 	<p>17,6%</p>
II	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru merumuskan tujuan pembelajaran dalam RPP sesuai dengan kurikulum/silabus dan memperhatikan karakteristik peserta didik ➢ Guru memilih sumber belajar/media pembelajaran sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran ➢ Guru menyusun skenario bermain peran (<i>role playing</i>) yang efektif ➢ Guru memulai pembelajaran dengan efektif ➢ Guru memberikan penjelasan umum mengenai bagaimana bermain peran (<i>role playing</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Guru menyusun bahan ajar secara runut, logis, kontekstual dan mutakhir ➢ Diskusi dan penelaahan ➢ Generalisasi ➢ Guru mengahiri pembelajaran dengan efektif ➢ Guru merancang alat evaluasi (penilaian) ➢ Guru memanfaatkan berbagai hasil penilaian untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik tentang kemajuan belajarnya dan bahan penyusunan rancangan pembelajaran selanjutnya 	<p>64,7%</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pelaksanaan (main) ➤ Diskusi dan penilaian ➤ Permainan ulang 		
III	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diskusi dan penelaahan ➤ Generalisasi ➤ Guru mengahiri pembelajaran dengan efektif ➤ Guru merancang alat evaluasi (penilaian) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyusun bahan ajar secara runut, logis, kontekstual dan mutakhir ➤ Guru memanfaatkan berbagai hasil penilaian untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik tentang kemajuan belajarnya dan bahan penyusunan rancangan pembelajaran selanjutnya 	88,2%

Sumber: Olah data peneliti

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus I pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran masih sangat jauh dari kata cukup hal ini terlihat hanya sedikit sekali indikator yang tercapai antara lain guru memilih para pelaku yang akan bermain peran (*role playing*) tanpa melihat background siswa dari latar belakang akademik atau lingkungan yang seperti apa, guru telah secara baik menentukan observer serta mengarahkan mereka untuk juga terlibat aktif dalam pembelajaran, jalan cerita yang dibuat telah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Pada siklus II pelaksanaan tindakan terus dikembangkan dan terus diperbaiki dan hasilnya beberapa indikator berhasil dituntaskan antara lain guru telah secara baik merumuskan tujuan pembelajaran dalam RPP sesuai dengan kurikulum/silabus dan memperhatikan karakteristik peserta didik, guru memilih sumber belajar/ media pembelajaran sesuai dengan materi dan strategi pembelajaran, guru telah secara baik menyusun skenario bermain peran (*role playing*) yang efektif, guru telah secara baik memulai pembelajaran dengan efektif, guru memberikan penjelasan umum mengenai bagaimana bermain peran (*role playing*) secara jelas dan mudah dimengerti oleh siswa, pelaksanaan (main) sudah sesuai dengan perencanaan dan langkah- langkah bermain peran, diskusi dan penilaian yang dilakukan oleh guru sudah sangat baik hal ini terlihat banyak sekali murid yang aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, disiklus II ini dilakukan permainan ulang hal ini untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa. Pada siklus terakhir atau siklus III guru tetap terus memperbaiki pelaksanaan tindakan pembelajaran dan hasilnya pada siklus ini hampir semua indikator yang diukur tuntas atau berhasil antara lain diskusi dan penelaahan dilakukan ulang dengan tujuan pembelajaran lebih dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai tema tertentu dalam pembelajaran, generalisasi

dilakukan oleh guru secara baik dan mudah dimengerti oleh siswa, guru mengahiri pembelajaran dengan efektif, dan guru merancang alat evaluasi (penilaian) sesuai dengan karakteristik siswa dan tema yang dimainkan.

Keterampilan Sosial Siswa

Keterampilan sosial siswa yang ingin diukur oleh peneliti dalam penelitian ini adalah lima belas indikator keterampilan sosial yang terdiri dari keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan, keterampilan dalam menghargai orang lain, keterampilan membantu teman, keterampilan antri di tempat umum, keterampilan membuang sampah pada tempatnya, keterampilan berkomunikasi baik dengan orang lain, keterampilan bekerjasama kelompok yang majemuk, keterampilan menjadi konsumen yang selektif, keterampilan membuat keputusan, keterampilan berpartisipasi sebagai warga Negara, keterampilan mengakui kemajemukan, menggali, mengolah dan memanfaatkan informasi. Namun dalam setiap siklusnya dari siklus I, siklus II, dan siklus III hanya delapan indikator yang muncul antara lain keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan, keterampilan dalam menghargai orang lain, keterampilan membantu teman, keterampilan berkomunikasi baik dengan orang lain, keterampilan bekerjasama kelompok yang majemuk. Kedelapan indikator tersebutlah yang peneliti ukur dalam setiap siklusnya. Secara umum dari siklus I, siklus II, dan siklus III terjadi peningkatan dari setiap indikator yang diukur. Siklus I ketercapain indikator sebesar 47,5 %, siklus II ketercapaian indikator sebesar 65 % dan siklus III ketercapain indikator sebesar 86 %. Temuan yang terjadi dari setiap siklusnya peneliti tuangkan dalam table di bawah ini.

Tabel 3. Temuan Keterampilan Sosial dari Setiap Siklus

No	Nama Siswa	NISN	Jumlah Peningkatan Pada Tiap Indikator		
			Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Andreas Febrianto	0038320768	5	7	8
2	Angelia Febrianti	0046106918	6	7	8
3	Annisa Ain Nurahma	0045034761	3	7	8
4	Aulia Maharani Putri	0052407439	5	6	8
5	Dela Destiana	0042184481	4	6	7
6	Deva Raditiya F	0046492106	3	5	7
7	Dimas Yogi Ariyanto	0044566560	4	5	7
8	Esti Melinda	0044271613	4	5	8
9	Kelpin	0007348674	3	5	7

10	Mei Sinta Wati	0031681386	4	4	8
11	Miki Saputra	0053539367	4	4	7
12	Mira Julianti	0039440352	5	5	8
13	Nanda Aulia	0055101241	3	6	8
14	Petra Gilang P	0031684949	2	2	2
15	Rio Saputra	0031903599	4	6	8
16	Sendi Kiyawan	0022420281	2	2	3
17	Septi Adelia	0044992794	4	5	8
18	Sherli Indah Rahayu	0039192579	5	7	8
19	Silvy Oktavia	0042623821	5	7	8
20	Sopian Kandau	0006457218	2	3	3
Jumlah Skor			77	101	136
Persentase			47,5%	65%	86%

Sumber: Data Olahan Guru/ Borang Terlampir

Keterangan:



Tidak Tuntas

Jumlah skor maksimal adalah $20 \times 8 = 160$

Jumlah siswa di kelas V SDN 1 Gedung Gumanti berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 11 perempuan dan 9 laki-laki, dari olah data yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa dari 20 siswa yang mencapai ketuntasan dalam penguasaan keterampilan sosial berjumlah 17 orang meskipun nilainya bervariasi ada yang maksimal dan ada juga yang mendapatkan skor tidak mencapai ketuntasan maksimal namun dikategorikan telah tuntas dalam penguasaan keterampilan sosial. Ada 3 orang siswa yang dari tiap siklus ke siklus tidak mengalami perubahan atau tidak mencapai ketuntasan dalam hal penguasaan keterampilan sosial dari wawancara peneliti dengan guru mitra yaitu Ibu Desi Ariyani, S.Pd. ketiga siswa yang tidak mencapai ketuntasan dalam penguasaan keterampilan sosial disebabkan oleh beberapa hal, hal-hal yang menyebabkannya peneliti tuangkan pada table 4.23 di bawah ini.

Tabel 4. Analisis Siswa yang Tidak Mencapai Ketuntasan dalam Keterampilan Sosial

No	Nama Siswa	Hal-Hal yang Menyebabkan Tidak Tuntas Keterampilan Sosial
1	Petra Gilang Pratama	<ul style="list-style-type: none"> Anak tersebut dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (<i>broken home</i>) di mana si anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup untuk mengembangkan ketrampilan sosialnya. Keseharian anak dihabiskan diluar rumah tanpa ada perhatian yang lebih padanya hal ini karena anak dibesarka oleh ibunya sendiri dan si ibu tiap hari bekerja sebagai petani. Lingkungan tempat tinggal si anak tidak mendukung, si anak cenderung bergaul dengan

		orang-orang yang sudah dewasa dan hal ini tentunya mempengaruhi tahap perkembangan yang seharusnya dilalui si anak.
2	Sendi Kiyawan	<ul style="list-style-type: none"> Anak tidak memiliki tauladan/ contoh dalam berbuat dan bertingkah laku sebagai anak yang baik. Orang tua si anak memiliki sifat otoriter atau tidak demokratis sehingga si anak tidak dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua, saudaranya dan temannya. Kebebasan anak terbatas dalam mengembangkan dirinya. Anak dituntut oleh orang tua untuk terus belajar tanpa memperhatikan dampak psikologis anak. Lingkungan anak tidak mendukung tahapan perkembangan anak, lingkungan tempat tinggal si anak adalah lingkungan penjahat hukum seperti Bandar narkoba dan pencuri, sehingga anak cenderung berani.
3	Sopian Kanda	<ul style="list-style-type: none"> Si anak memiliki kekurangan dalam hal mental, perkembangan mental anak lambat, umur si anak sekarang adalah 15 tahun hal ini disebabkan anak telah 4 kali tidak naik kelas, sehingga tahap perkembangan tersebut mempengaruhi terhadap anak baik kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Si anak naik kelas pun disebabkan pertimbangan umur anak yang sudah cukup dewasa. Perhatian terhadap perkembangan mental anak kurang mendapatkan perhatian orang tua.

Sumber: Olah Data Hasil Penelitian

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa setelah dilakukan berbagai perbaikan dalam hal perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada tiap siklusnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan hal ini dapat dilihat pada table 4.25 di bawah ini.

Tabel 5. Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

NO	NAMA	NISN	SKOR NILAI TIAP SIKLUS			KET.
			1	2	3	
1	Andreas Febrianto	0038320768	50	80	90	Tuntas
2	Angelia Febrianti	0046106918	80	80	100	Tuntas
3	Annisa Ain Nurahma	0045034761	60	60	90	Tuntas
4	Aulia Maharani Putri	0052407439	70	70	100	Tuntas
5	Dela Destiana	0042184481	50	60	90	Tuntas
6	Deva Raditiya F	0046492106	40	60	80	Tuntas
7	Dimas Yogi Ariyanto	0044566560	40	50	80	Tuntas
8	Esti Melinda	0044271613	50	60	90	Tuntas
9	Kelpin	0007348674	30	30	50	Tidak

10	Mei Sinta Wati	0031681386	50	60	90	Tuntas
11	Miki Saputra	0053539367	50	60	80	Tuntas
12	Mira Julianti	0039440352	60	70	90	Tuntas
13	Nanda Aulia	0055101241	50	60	90	Tuntas
14	Petra Gilang P	0031684949	30	30	50	Tidak
15	Rio Saputra	0031903599	40	50	80	Tuntas
16	Sendi Kiyawan	0022420281	30	30	50	Tidak
17	Septi Adelia	0044992794	60	80	100	Tuntas
18	Sherli Indah Rahayu	0039192579	70	80	100	Tuntas
19	Silvy Oktavia	0042623821	70	80	100	Tuntas
20	Sopian Kandau	0006457218	30	30	50	Tidak
Rata-Rata Hasil Belajar Siswa			50,5	59,0	82,5	

Sumber: Olah Data Hasil Penelitian

Data di atas menunjukkan bahwa siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 50,5, kemudian pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 59,0, dan selanjutnya pada siklus III rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 82,5. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa tuntas dalam belajar yaitu 85%, selanjutnya sisanya 15% siswa tidak tuntas dalam hasil belajar. Hal yang mengejutkan bahwa anak-anak yang tidak tuntas dalam hasil belajar adalah siswa yang juga tidak tuntas dalam hal keterampilan sosial yaitu Petra gilang P, sendy kiawan, dan sopian kandau. Ketiga siswa yang tidak tuntas tersebut di dalam mengikuti pelajaran memang menurut guru mitra adalah anak yang malas, suka berkelahi kekurangan peduli dengan pelajaran, jarang masuk kelas, dan suka keluar kelas pada saat jam pelajaran berlangsung dengan alasan tertentu.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gedung Gumanti Kabupaten Pesawaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran (*role playing*), diberikan saran-saran sebagai berikut; metode bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa; pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat efektif dalam pelaksanaannya diharapkan dapat memperhatikan langkah-langkah yang telah peneliti lakukan

sebelumnya atau guru juga dapat memodifikasi langkah-langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa; guru kelas pada pelajaran IPS di SD sebaiknya merancang pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik dan menyenangkan, guru diharapkan dapat mengemas dan memberikan materi pembelajaran yang menarik dan factual sehingga dapat memberikan kemudahan belajar kepada siswanya, dan dapat memperluas cakrawala dan berfikir siswa dan sekolah segera mensosialisasikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) kepada guru-guru di sekolah maupun di KKG jika dipandang perlu.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahman. 1998. *Efektifitas Bermain Peran Sebagai Model Bimbingan Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Berkemampuan Unggul*. (hasil penelitian). Bandung: IKIP.
- Kashollah, Kasiani. 1988. *Pelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Depdikbud.
- Masnur, M. 2010. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Pargito, 2011. *Penelitian Tindakan Bagi Guru dan Dosen*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Semiawan, C. R dkk. 1984. *Memupuk bakat dan kreativitas siswa sekolah menengah*. Jakarta: Gramedia.
- Suryabrata. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suyanto. 1996. *Pendidikan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yustiana, Yusi. R. 1999. *Pengalaman Belajar Awal Yang Bermakna Bagi Anak Melalui Aktivitas Bermain*. Tesis. Bandung: Universitas Indonesia.
- Zuhairini, dkk. 1983. *Metodik khusus pendidikan agama Islam dilengkapi dengan sistem modul dan permainan simulasi*. Surabaya: Usaha Nasional.