



Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Di Sdn Pecakur

Siti Okah Hujatunnufus^a, Arini Afiaty Dewi^b, Andini Piatni^c, Sastra wijaya^d

^{abcd} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Primagraha

Corresponding Email: okahelhasya@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using the Role playing learning method on students' social skills in studying social studies material. The population used by the researcher was female elementary school students in class V at SDN Pecakur Ds. Attack, District. Pontang, Serang Regency, Province. Banten in the 2023/2024 academic year. This research uses classroom action research (PTK). Based on the results of research before using the Role Playing learning method, the social skills of class V students when the pre-cycle assessment was carried out, the average student score was 18.23%. This score was in the low category. This low score could occur because of the low social skills possessed by the students. students also lack interest in studying social studies. This can happen because the teacher is inaccurate in implementing the model with the teaching material in social studies lessons, whereas after using the active learning model in the form of role playing and carrying out cycle 1, the average student score has increased to 45.68% and in cycle II students achieved mastery in social skills at 81.77% and this is included in the high improvement category. In this case, the application of the Role Playing learning method in social studies subjects is said to be able to improve social skills for class V students at SDN Pecakur.

Keywords: social skills, role playing learning model, social studies

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan metode pembelajaran Role playing dalam keterampilan sosial peserta didik dalam mempelajari materi IPS, populasi yang dilakukan peneliti merupakan peserta didik siswi sekolah dasar kelas V di SDN Pecakur Ds. Kaserangan, Kec. Pontang Kabupaten Serang Prov. Banten pada Tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan penelitian tindak kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian sebelum menggunakan metode pembelajaran Role playing keterampilan sosial peserta didik kelas V ketika dilakukan Penilaian Pra siklus rata rata nilai peserta didik sebesar 18,23% nilai ini masuk dalam kategori rendah, perolehan nilai rendah ini bisa terjadi karna rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh peserta didik juga kurangnya rasa tertarik dalam mempelajari IPS hal ini bisa terjadi karna ketidak tepatan guru dalam mengimplementasikan model dengan materi ajar yang ada di Pelajaran IPS, sedangkan setelah digunakannya model pembelajaran aktif berupa Role Playing dan dilakukannya siklus 1 rata rata nilai peserta didik mengalami peningkatan menjadi 45,68% dan pada siklus II peserta didik mencapai ketuntasan dalam keterampilan sosial sebesar 81,77% dan ini termasuk kedalam kategori peningkatan tinggi. Dalam hal ini penerapan metode pembelajaran Role playing pada mata pelajaran IPS dikatakan mampu meningkatkan keterampilan sosial bagi peserta didik kelas V di SDN Pecakur.

Kata Kunci: keterampilan sosial, metode pembelajaran Role playing, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi faktor terpenting bagi seluruh manusia yang ada di muka bumi, pendidikan mengarahkan manusia menjadi pribadi yang lebih baik ditinjau dari segi karakter, akhlak, kecerdasan, sikap serta sifat oleh karenanya seluruh pihak memiliki kewajiban untuk sadar dan berperan didalamnya. Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara merupakan upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan lingkungan masyarakatnya (Patimah et al., n.d.). Kegiatan didalam pendidikan memiliki makna meluas tapi konteks yang tak luput dari pendidikan itu sendiri adalah kegiatan belajar.

Belajar merupakan perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis (Tinggi et al., n.d.). UU. No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Adapun pembelajaran diartikan sebagai kegiatan yang ditunjukan untuk membelajarkan peserta didik (Wijaya, 2020b). Hal tersebut peran serta daripada pendidikan sangat berpengaruh terhadap nilai karakter seseorang dalam menghadapi kehidupan sosialnya adapun disiplin ilmu yang membahas tentang pembentukan keterampilan sosial di Indonesia adalah IPS.

IPS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. (Winataputra, 2008) (dalam S. Wijaya, 2020). Pendidikan IPS merupakan disiplin ilmu yang memiliki tujuan untuk menjadikan warga negara yang baik, dalam artian taat hukum, mengetahui dan memahami aturan (Fadliansyah et al., 2024). Selain dari pada itu pembelajaran IPS di SD juga memiliki karakteristik tujuan pembelajaran menjadikan peserta didik peka terhadap kondisi sosial yang ada di lingkungannya, serta mampu mengatasi dengan sikap yang positif dalam menyelesaikan sebuah masalah. Dilihat dengan segala keberagaman yang ada di Indonesia menjadikan perhatian bagi kita untuk mengimplementasikan setiap nilai-nilai yang ada di kehidupan sosial, seperti melakukan interaksi sosial, menjaga silaturahmi, menjunjung toleransi, menaati peraturan yang ada di negara kita dan lainnya.

Dalam kehidupan kita akan selalu dihadap dengan keberagaman dan perbedaan strata sosial baik dari golongan orang maupun perseorangannya, setiap orang tua pasti memberikan penanaman moral pada seorang anak seperti perintah atau larangan dalam kehidupannya, dan salah satu moral yang paling penting adalah bersosialisasi dengan lingkungannya. Keterampilan sosial sangat penting dimiliki oleh setiap diri manusia sebagaimana dikatakan oleh badan pengkaji kurikulum (Tinggi et al., n.d.) bahwa kompetensi anak diusia 5-6 untuk aspek emosi dan sosial anak yaitu mampu berinteraksi atau bersosialisasi dan menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal rasa tanggung jawab, menunjukkan kemandirian, disiplin dan percaya diri (Handayani & Koeswanti, 2021).

Hal tersebut menunjukan bahwa keterampilan sosial anak menentukan kepribadian nya dimasa yang akan datang, anak yang cenderung tidak memiliki keterampilan sosial yang baik akan mudah terpengaruh dengan kondisi disekitarnya, dan kurang mampu mensortir pergaulannya, bahaya lagi mereka cenderung akan bersikap masa bodoh terhadap kegiatan sosial maupun berinteraksi dengan sekitar, mereka akan bersikap acuh tak acuh, menutup diri dan tingkat partisipasi nya menurun.

Dari yang peneliti rasakan dan sebagian orang rasakan membuat kegiatan bersama disekitar atau bercengkrama dan berinteraksi merupakan hal yang membuat senang, namun tidak demikian dengan yang peneliti temukan di SDN Pecakur, pembelajaran IPS Menjadi perhatian tersendiri bagi peneliti, hal tersebut terjadi karna banyak peserta didik siswa/siswi di SDN Pecakur yang mayoritas belum memiliki kesadaran dalam mengimplementasikan tiap nilai nilai yang ada pada pembelajaran IPS, pembelajaran IPS juga tidak banyak diminati oleh peserta didik sebab mata pelajaran ini cenderung dianggap kurang variatif, membuat ngantuk, monoton, cepat bosan, serta terdapat ketidak tepatan dari pendidik dalam menerapkan metode atau model pembelajaran yang sesuai serta media pembelajaran yang kurang memikat hati dari peserta didik. Peserta didik cenderung memiliki keterampilan sosial yang kurang, hal tersebut dapat dilihat dari segi rendahnya rasa peduli pada diri peserta didik, masih terdapat beberapa sikap masa bodoh terhadap permasalahan teman dikelasnya (seperti meledek teman), kurangnya rasa menyayangi antar teman serta masih terpeliharanya budaya membuat kelompok pertemanan (geng geng an).

Permasalahan tersebut akan berdampak pada kegiatan sekolah mereka, mungkin bagi sebagian mereka yang mempunyai kelompok bermain dengan kawan sejawatnya akan merasa bahagia, namun hal tersebut tidak berlaku bagi siswa yang tidak mampu bersosialisasi, menutup diri, kurang percaya diri, penakut, mereka yang sering dikata katai. Tentu mereka mereka ini akan merasa tidak diterima oleh lingkungan disekolahnya dan imbas terburuknya mereka yang mengalami hal tersebut adalah memutuskan masa sekolahnya.

Oleh karna itu untuk meminimalisir hal tersebut terjadi dan serta untuk mencapai dan terlaksananya tujuan pembelajaran IPS pada peserta didik di SDN Pecakur, terhadap keterampilan sosial peserta didik maka diperlukannya sebuah penelitian, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran berbasis role playing atau bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dikelas V di SDN Pecakur.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik siswa kelas V di SDN Pecakur Ds. Keserangan Kec. Pontang Kab. Serang Banten di semester 1 pada tahun ajaran 2023/2024. Adapun jumlah peserta didik pada yang diteliti oleh peneliti dikelas V sebanyak 20 siswa dengan siswa perempuan sejumlah 12 siswa dan laki laki sebanyak 8 siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindak kelas (classroom action research), dengan pemfokusan dibidang peningkatan keterampilan sosial peserta didik kelas V menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini yaitu observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi penelitian.

Untuk mencapai prosenatse keberhasilan maka peneliti harus mnediskusikan dengan kepala sekolah dan kolaborator untuk mengadakan perbaikan dan melanjutkan siklus II untuk mencapai keberhasilan 40% berdaasarkan kesepakatan dengan kolaborator (Fadliansyah et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan kegiatan penilaian pra tindakan, hal tersebut dilakukan dengan tujuan mengetahui kemampuan kemampuan awal peserta didik terkait keterampilan sosial kemudian dilanjut hingga siklus I dan II sampai tergapainya peningkatan keterampilan sosial peserta didik.

Tabel 1 data presentase keterampilan sosial pra siklus, siklus I dan Siklus II

No	Jumlah siswa	presentase	Ketuntasan
1.	16 siswa	79, 87%	Belum tuntas
2.	4 siswa	21, 13%	Tuntas
3.	20 siswa	100,00%	Total

Sumber : daftar nilai prasiklus siswa kelas V SDN Pecakur

Dari tabel tersebut memperlihatkan bahwa ketuntasan yang dicapai oleh siswa kelas V di SDN Pecakur terkait keterampilan sosial sebesar 21,13% dengan jumlah sebanyak 4 (siswa), sedangkan yang belum tuntas sebesar 79,87 % dengan jumlah siswa sebanyak (17 siswa). Dan ini masih termasuk jauh dalam kategori capaian keberhasilan. Sebab skor nilai ketuntasan adalah 70% dari siswa yang masuk KKM = 65

Tabel 2 data presentase ketuntasan hasil belajar siklus I

No	Jumlah siswa	presentase	Ketuntasan	Kkm
1.	11 siswa	54,32%	Belum tuntas	65
2.	9 siswa	45, 68%	Tuntas	65
3.	20 siswa	100,00%		

Dari tabel 2 dapat diuraikan bahwa terdapat peningkatan pada keterampilan sosial peserta didik yang dengan presentase sebesar 45,68% dari 9 (siswa) serta penurunan tingkat belum tuntas pada pembelajaran IPS dibidang keterampilan sosial yang mula terdapat 16 siswa belum tuntas di siklus I menjadi 11 siswa belum tuntas dengan presentase sebesar 54,32% belum mencapai KKM (Kriteria ketuntasan minimal). Hasil tersebut masih tergolong rendah dan siswa perlu melkauakn remidial untuk mencapai nilai KKM sebesar 65 dengan ketuntasan 70%

Tabel 3 data presentase ketuntasan keterampilan sosial siswa siklus II

No	Jumlah siswa	presentase	Ketuntasan	Kkm
1.	4 siswa	18,23%	Belum tuntas	65
2.	16 siswa	81, 77%	Tuntas	65
3.	20 siswa	100,00%		

Pada tabel 3 memperlihatkan ketuntasan yang signifikan pada ketuntasan nilai keterampilan sosial peserta didik yang mencapai presentase sebesar 81,77% dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 (siswa) dan yang belum tuntas sebanyak 4 (siswa) dengan presentase sebesar 18,23%.

Dari hasil tersebut menunjukan bahwasannya penerapan metode role playing dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan nilai keterampilan sosial pada peserta didik. Peserta didik dalam metode ini diajak untuk saling bekerja sama dengan kawan sekelompoknya, berdiskusi, melatih kekompakan, menjalin interaksi satu sama lain, mensupport teman sejawatnya, menyayangi sesuai dengan peran yang telah ditentukan oleh peneliti. Yag mulanya siswa hanya berlakon saja dalam menjalankan meode bermian

peran justru membuat peserta didik menerapkan konteks peran yang mereka lakoni dalam kegiatan dilingkungan sekitar mereka baik disekolah maupun dilingkungan masyarakatnya. Adapun hasil dari setiap siklus (Siklus I dan Siklus II) dalam tuangan tabel berikut ini.

Tabel 5 nilai rata rata presentase keterampilan sosial peserta didik Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Siklus	Prilaku siswa	Rata rata nilai keterampilan sosial anak	Jumlah siswa yang tuntas	Presentase
Pra siklus	36,18	27,82	4	21,13%
Siklus I	60,12	54,32	9	45,68%
Siklus II	83,21	89,16	16	81,77%

Dari hasil tersebut pada penilaian prasiklus dengan skor 36,18. Peserta didik belum aktif dalam kegiatan kegiatan yang ada disekitar mereka, peserta didik juga masih rendah dalam keterampiln sosial mereka. Pada kegiatan siklus I, peserta didik mulai tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode role playing pada pembelajaran siswa mengalami peningkatan dengan perolehan skor sebesar 60,12. Dan pada siklus II ketuntasan siswa meningkat dengan baik dengan perolehan skor rata rata 83,21 dari 20 siswa dari 16 kategori siswa yang tuntas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Pecakur Ds. Kecerangan, Kec.Pontang Kab.Serang Banten. Pada siswa kelas V. terdapat peningkatan pada keterampilan sosial peserta didik menggunakan penerapan metode Role Playing (bermain peran) dalam lingkup pelajaran IPS dengan materi yang berbeda.

Sebagaimana dari hasil observasi diatas menunjukan pada prasiklus siswa memperoleh ketuntasan dengan presentase 21,13% dengan pencapaian nilai keterampilan sosial sebesar 27,82, kemudian di siklus I setelah menggunakan metode role playing terdapat peningkatan dengan presentase 45,68% peserta didik mulai aktif dan mulai banyak mencapai nilai yang baik namun masih banyak juga siswa yang belum tuntas oleh karnanya peneliti melakukan peningkatan kembali pada metode role playing bagi peserta didik dan pada siklus II peneliti berhasil membuat peserta didik mencapai ketuntasan pada keterampilan sosial mereka dengan rata rata nilai 89,16 dengan presentase 81,77% dengan jumlah peserta didik tuntas sebanyak 16 siswa

Role Playing sendiri menjadi alternatif metode yang mampu memberikan peminatan yang tinggi pada peserta didik karna terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosialnya. selain daripada itu, respon yang diterima dari peserta didik saat menggunakan metode ini cukup baik siswa yang mulanya malu kini berani untuk melakukan interaksi dengan teman teman yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Besse Qur'ani. Belajar dan Pembelajaran: CV. Tahta Media Group
- Fadliansyah, F., Terbuka, U., & Primagraha, U. (2024). *Kata Kunci : Keterampilan Menjelaskan, IPS, Pembagian Daerah Waktu*.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1349–1355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924>
- Patimah, S., Nugraha, R. A., Sulaeman, Y., Hasyim, A. F., Tinggi, S., Ilmu, K., Syekh, P., & Pandeglang, M. (n.d.). *Jurnal Krakatau Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran*.
- Tinggi, S., Ilmu, K., Syekh, P., & Pandeglang, M. (n.d.). *Jurnal Krakatau Dengan Menggunakan Metode Dementsiasi Pada Siswa Kelasiv Di Sdn Kadubelang 3 Kecamatan Mekarjaya Provinsi Banten Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Sekolah Tinggi*. 179–185.
- Wijaya, S. (2020a). *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Application Of The Role To Play Learning Model To Improve Results Learn In Lessons Social*. 04(April), 16–20.
- Wijaya, S. (2020b). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 16–20.