

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 1 SERIRIT

Ni Pt. Irma Partami¹, Gd. Raga², I Gd. Wawan Sudatha³

^{1,2} Jurusan PGSD, ³ Jurusan TP, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: irmapartami18@yahoo.co.id¹, ragapgpaud@gmail.com²,
igdewawans@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada siswa kelas IV semester genap SD Negeri 1 Seririt tahun pelajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan design Post Test Only with Non Equivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Seririt yang berjumlah 47 orang. Seluruh anggota populasi menjadi anggota sampel. Data dari penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik tes dalam bentuk tes pilihan ganda. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial (uji-t). Hasil analisis menunjukkan t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($3,60 > 1,671$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV semester genap SD Negeri 1 Seririt tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: metode bermain peran, hasil belajar

Abstract

The research aims to describing differences significant social learning achievement among students who followed learning role playing method aided by audio visual and student who followed learning causerie method at fourth grade student even semester elementary school 1 Seririt lesson 2012/2013. This research was quasi exsperiment research with Post Test Only with Non Equivalent Control Group Design. The population of this research is student class IV elementary school 1 Seririt in lesson 2012/2013 with total 47 people. All of the population be sample. The data collected were analyzed with descriptive statistics and inferential statistics (t-test). The analyze result of research is t-result large degree than t-tables ($3,60 > 1,671$). The role playing method aided by audio visual had an effect on social learning achievement at fourth grade student even semester elementary school 1 Seririt lesson 2012/2013.

Keywords: role playing method, social learning echievment

PENDAHULUAN

Perubahan tuntutan kurikulum yang sekarang harus melibatkan peran aktif siswa serta menumbuhkan antusias siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan

mengembangkan potensi dan kreativitas siswa (Depdiknas, 2007). Karena itu diperlukan kualitas guru yang mampu mengikuti pengembangan kurikulum dari tahun ke tahun agar nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membangkitkan motivasi siswa untuk

mengikuti pembelajaran dengan baik. Masalah-masalah pendidikan di Indonesia saat ini adalah masalah efisiensi pendidikan, masalah efektifitas pendidikan, masalah relevansi dan manajemen pengelolaan serta yang terpenting adalah masalah mutu pendidikan (Mudyahardjo, 1999).

Dalam konteks pendidikan, pengertian mutu mengacu pada masukan, proses, luaran, dan dampaknya (Mudyahardjo, 1999). Mutu masukan dapat dilihat dari beberapa sisi. Pertama, kondisi baik atau tidaknya masukan sumber daya manusia, seperti kepala sekolah, guru, laboran, staf tata usaha, siswa, dan lain-lain. Kedua, memenuhi atau tidaknya kriteria masukan material berupa alat peraga, buku-buku, kurikulum, prasarana dan sarana sekolah, dan lain-lain. Ketiga, memenuhi atau tidaknya kriteria masukan yang berupa perangkat lunak, seperti peraturan, struktur organisasi, deskripsi kerja, struktur organisasi, dan lain-lain. Keempat, mutu masukan yang bersifat harapan dan kebutuhan, seperti visi, motivasi, ketekunan, cita-cita, dan lain-lain. Sampai saat ini, mutu pendidikan Indonesia masih jauh tertinggal dibandingkan dengan negara-negara maju dan negara-negara berkembang.

Rendahnya mutu pendidikan, berimplikasi pada rendahnya sumber daya manusia. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dalam rangka memperbaiki mutu pendidikan di Indonesia. Upaya-upaya tersebut mencakup berbagai komponen yang ada hubungannya dengan kualitas pendidikan diantaranya, kualitas pendidikan guru, pengembangan kurikulum, penggunaan media dalam pembelajaran, serta pengadaan berbagai sumber belajar (Mudyahardjo, 1999). Peningkatan mutu pendidikan sangat ditentukan oleh optimalnya proses pembelajaran. Optimalnya proses pembelajaran dapat dicapai dengan menyesuaikan materi pelajaran dengan metode pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu akibat yang timbul dari belum optimalnya proses pembelajaran adalah rendahnya hasil belajar siswa (Mudyahardjo, 1999). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan

yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004). Selain hasil belajar siswa yang masih rendah permasalahan yang sering muncul adalah kurangnya sarana pendukung termasuk media untuk pembelajaran.

Permasalahan rendahnya hasil belajar IPS siswa ditemukan juga pada hasil belajar siswa SD Negeri 1 Seririt. Berdasarkan hasil observasi teridentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 1 Seririt yaitu, aktivitas pembelajaran masih berpusat pada guru. Berbagai pola lama yang diterapkan oleh guru terutama dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang masih terpusat pada guru (*teacher centered*) menyebabkan kurangnya kesempatan bagi siswa untuk dapat mengembangkan kemandirian belajarnya. Siswa hanya mengikuti pelajaran berdasarkan instruksi guru saja. Ketergantungan akan keberadaan guru sangatlah tinggi. Dalam situasi demikian peranan siswa dalam mengembangkan belajarnya tidak ada. Hal ini akan mengakibatkan siswa mengikuti pelajaran hanya sekedar ingin tahu dan pemenuhan kebutuhan jangka pendek, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Guru juga sulit mengubah proses pembelajaran di kelas dengan pembelajaran inovatif. Hal ini disebabkan guru kurang memahami metode-metode pembelajaran inovatif, disamping itu metode ceramah dirasa lebih efektif dalam mencapai ketuntasan mengajar, dan pelaksanaan metode ceramah lebih mudah dibandingkan metode pembelajaran inovatif. Teramati pula guru jarang melaksanakan kegiatan refleksi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi maupun menuliskan pemahaman terhadap konsep yang dipahami setelah kegiatan belajar selesai.

Berdasarkan bukti dokumen berupa nilai ulangan semester ganjil mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2012/2013 diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPS siswa rendah. Rata-rata hasil belajar IPS siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Kenyataan ini mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak

tercapai. Data rata-rata hasil belajar IPS dan kriteria ketuntasan minimal SD Negeri

1 Seririt dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Data Rata-rata Hasil Belajar dan KKM SD Negeri 1 Seririt

No	Nama Kelas	Rata-rata Hasil Belajar IPS	KKM
1	IV A	60	62
2	IV B	60	62

Hal-hal yang penting harus diperhatikan seorang guru dalam proses pembelajaran adalah bagaimana karakteristik siswa, karakteristik materi pembelajaran dan pembelajaran tersebut disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar siswa (Mudyahardjo, 1999). Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa mempunyai minat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Suasana belajar yang menyenangkan akan membuat siswa merasa nyaman, mampu dengan mudah mengungkapkan ide yang dimiliki, dan tidak takut untuk mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran.

Terdapat berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara dan gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam praktiknya guru harus ingat bahwa tidak ada metode pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih metode pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

Terdapat banyak metode pembelajaran yang dapat dipilih untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Djamarah (2002) ada beberapa metode pembelajaran yaitu metode proyek, metode eksperimen, metode tugas, metode diskusi, metode sosiodrama, metode bermain peran, metode demonstrasi, metode *problem solving*, metode karyawisata, metode tanya jawab, metode latihan, dan metode ceramah. Dari berbagai macam jenis metode tersebut, salah satu metode yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS adalah metode bermain peran.

Metode pembelajaran bermain peran ini, Pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa meng-ekspresikan perasaan dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serap untuk mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Metode ini di pelopori oleh George Shaftel (Hamzah, 2009).

Hamzah (2009), menyatakan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Berdasarkan uraian di atas, sangat perlu diadakannya pembuktian secara *real* melalui suatu penelitian tentang seberapa besar metode pembelajaran bermain peran dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengungkapkan masalah dalam sebuah penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Semester Genap SD Negeri 1 Seririt Tahun Pelajaran 2012/2013".

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Seririt pada rentang waktu semester II (genap) tahun pelajaran 2012/2013. Jenis Penelitian yang dilakukan

termasuk jenis penelitian *quasi eksperiment* (eksperimen semu) berdisain *PostTest Only with Non Equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV tahun pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 1 Seririt yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B. Sebelum dilakukan pemilihan sampel penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan uji kesetaraan terhadap populasi dengan menggunakan analisis uji-t dan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 0,075 dan nilai F_{tabel} pada $dk = n_1 + n_2 - 2 = 24 + 23 - 2 = 45$ adalah 2,00. Dengan demikian, F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} , maka H_0 diterima. Jadi, tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa kelas IV tahun pelajaran 2012/2013 di SD Negeri 1 Seririt dengan kata lain kemampuan siswa kelas IV di SD Negeri 1 Seririt adalah setara.

Selanjutnya, dilakukan pengambilan sampel dengan teknik *simple random sampling* melalui sistem undian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengundian didapatkan dua kelas sampel yaitu siswa kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran berbantuan media audio visual sedangkan kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar ranah kognitif dengan instrumen berupa tes pilihan ganda. Sebelum digunakan untuk mengambil data, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan daya pengecoh.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menghitung mean, median, modus, standar deviasi dan varians. Kemudian, data mean, median, dan modus hasil belajar IPS siswa disajikan kedalam kurve poligon. Analisis statistik inferensial menggunakan uji-t sampel *Independent* (tidak berkorelasi). Sebelum menggunakan rumus uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *chi-kuadrat* dan uji homogenitas varian dengan menggunakan *uji F*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil dari analisis data terhadap hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2.

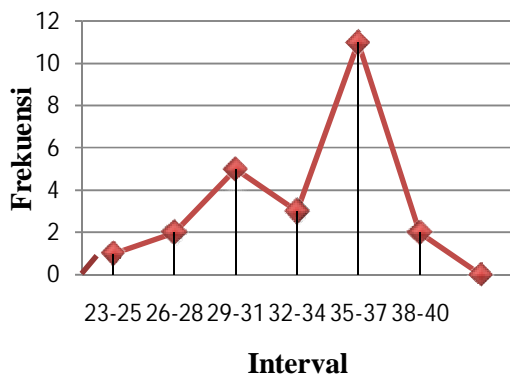
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Hasil Belajar IPS

Sampel	M	Md	Mo	S	s ²	Skor Maksimal	Skor Minimal	R
Eksperimen	33,66	35,27	35,91	4,33	18,74	40	23	17
Kontrol	29,08	28,59	27,16	4,46	19,90	35	20	15

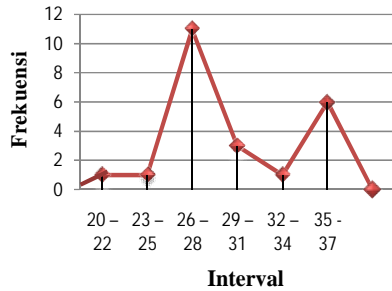
Keterangan: M = Mean, Md = Median, Mo = Modus, s = Standar Deviasi, s² = Varians dan R = Rentangan

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa skor rata-rata hasil belajar IPS kelompok eksperimen = 33,66 lebih tinggi dari pada rata-rata skor hasil belajar kelompok kontrol = 29,08. Jika skor rata-rata hasil belajar IPS kelompok eksperimen dikonversikan ke dalam PAN skala 5, maka

berada pada kategori sangat baik. Sedangkan, jika skor rata-rata hasil belajar IPS kelompok kontrol dikonversikan ke dalam PAN skala 5, maka berada pada kategori baik. Selanjutnya data hasil belajar IPS siswa disajikan kedalam kurve poligon seperti Gambar berikut ini.



Gambar 1. Kurve Poligon Data Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen



Gambar 2. Kurve Poligon Data Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol

Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa, sebaran data hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen membentuk kurve poligon juling negatif, artinya sebagian besar skor hasil belajar IPS siswa cenderung tinggi. Sedangkan pada Gambar 2 dapat dilihat bahwa, sebaran data hasil belajar IPS siswa kelompok kontrol membentuk kurve poligon juling positif, artinya sebagian besar skor hasil belajar IPS siswa cenderung rendah.

Sebelum melakukan uji hipotesis terhadap hipotesis nol (H_0), maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis uji normalitas data pada penelitian ini digunakan *Chi-kuadrat* dengan kriteria $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji prasyarat diketahui bahwa data hasil belajar IPS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal serta varians homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *t-testsampel independent* (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians* karena jumlah anggota sampel tidak sama ($n_1 \neq n_2$) dan varians homogen ($S_1^2 = S_2^2$). Rekapitulasi hasil perhitungan t-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Perhitungan T-Test Kelompok Ekpsperimen dan Kelompok Kontrol.

Sampel	N	\bar{X}	S^2	t_{hitung}	t_{tabel}
Ekpermen	24	33,66	18,74	3,60	1,671
Kontrol	23	29,08	19,90		

Keterangan: N = jumlah siswa, \bar{X} = rata-rata, S^2 = varians

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa, hasil perhitungan *t-test* diperoleh t_{hitung} sebesar 3,60 dan harga t_{tabel} sebesar 1,671. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan

antara kelompok yang belajar dengan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual dan kelompok siswa yang belajar menggunakan metode ceramah siswa kelas IV semester genap SD Negeri 1 Seririt tahun pelajaran 2012/2013.

PEMBAHASAN

Data yang dianalisis dalam penelitian ini diperoleh dari data hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji-t, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 3,60, $db = 47$ dan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,671$. Dari hasil perhitungan tersebut pada taraf signifikansi 5% diketahui nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , ($t_{hitung} > t_{tabel}$) ini berarti hasil penelitian adalah signifikan.

Berdasarkan hasil analisis uji-t diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah pada siswa kelas IV semester genap SD Negeri 1 Seririt tahun pelajaran 2012/2013. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tes di akhir kegiatan pembelajaran. Dari rata-rata nilai pada kedua kelompok diketahui rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata nilai kelompok kontrol ($33,66 > 29,08$). Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah.

Perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual dan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dapat disebabkan adanya perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran. Metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audiovisual yang diterapkan pada kelompok eksperimen menekankan pada aktivitas siswa yang mana siswa diajarkan memahami suatu materi pembelajaran melalui bermain peran yang diperankannya selayaknya di kehidupan sehari-hari yang dibantu melalui tayangan video yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan dan guru hanya bertindak sebagai

organisor dan vasilitator. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang diterapkan pada kelompok kontrol, kegiatan pembelajarannya difokuskan pada guru atau dengan kata lain kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru. Adapun langkah-langkah dari metode bermain peran, yaitu: langkah pemanasan (*warming-up*), langkah memilih peserta/partisipan, langkah mengatur tempat/panggung, langkah mempersiapkan pengamat/observer, langkah memainkan peran, langkah diskusi dan evaluasi, langkah permainan peran ulang, langkah pembahasan diskusi dan evaluasi, dan langkah berbagi pengalaman dan generalisasi (Hamzah, 2009).

Pada langkah pemanasan (*warming-up*), guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan, guru menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Guru menyiapkan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir dari cerita.

Pada langkah memilih peserta/partisipan, guru menjelaskan kepada siswa skenario bermain peran, aturan-aturan yang harus diikuti siswa. Selanjutnya adalah mengorganisasikan peserta. Jika siswa perlu dikelompokkan, maka guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Berikutnya adalah pembagian peran, perlu dijelaskan kepada siswa siapa yang dilakukan oleh masing-masing pemegang peran.

Pada langkah mengatur tempat main/panggung, dalam hal ini guru mendiskusikan kepada siswa dimana dan bagaimana peran akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan, penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog) yang menggambarkan urutan pemain peran.

Pada langkah mempersiapkan pengamat/observer, guru menunjuk

beberapa siswa sebagai pengamat. Pengamat harus juga terlihat aktif dalam permainan peran. Untuk itu walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat ikut aktif dalam permainan peran tersebut.

Pada langkah memainkan peran, permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya/bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan, bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

Pada langkah diskusi dan evaluasi, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran, atau mungkin alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Pada langkah permainan peran ulang, seharusnya pada permainan peran kedua ini berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

Pada langkah pembahasan diskusi dan evaluasi, lebih diarahkan pada realitas karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan, misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis, hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak, kegalakan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

Pada langkah berbagai pengalaman dan generalisasi, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari

siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini siswa akan belajar tentang kehidupan.

Sedangkan tahap-tahap dalam metode ceramah, yaitu: pembukaan, penyajian, dan penutup atau mengakhiri pembelajaran. Pada tahap pembukaan pembelajaran lebih didominasi oleh guru yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Siswa hanya bertugas mendengarkan pengarahannya atau instruksi yang diberikan oleh guru terkait dengan tugas-tugas yang harus dilakukannya. Pada tahap penyajian, guru menyampaikan materi yang diajarkan melalui cara ceramah. Siswa hanya bertugas mengamati dan mendengarkan guru menyampaikan materi yang diajarkan.

Pada mengakhiri/menutup kegiatan, guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan atau merangkum materi pelajaran yang baru saja disampaikan, merangsang siswa untuk dapat menanggapi atau memberi semacam ulasan tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan, dan melakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran yang baru saja disampaikan.

Perbedaan cara pembelajaran antara metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual dan metode ceramah tentunya akan memberikan dampak yang berbeda pula terhadap hasil belajar IPS siswa. Metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual merupakan metode pembelajaran yang dalam hal ini seorang siswa dapat lebih memahami suatu pembelajaran apabila siswa tersebut langsung mengalaminya yaitu dengan cara bermain peran langsung yang dibantu dengan penayangan video yang terkait dengan materi yang sedang diajarkan (Hamalik, 2001).

Sudjana (2004) menyatakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktivitas, sedangkan belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan pada individu, yakni perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya,

maupun aspek sikapnya. Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut maka metode bermain peran berbantuan media audio visual diyakini dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan mengkondisikan siswa untuk berinteraksi dan berbagi satu sama lain dalam kelompok yang heterogen untuk memainkan peran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata menjadi pilihan yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS. Ini berarti bahwa metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV semester genap SD Negeri 1 Seririt tahun pelajaran 2012/2013.

Dengan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran yang mana dalam metode ini siswa yang aktif dengan langsung memainkan peran dan menemukan inti atau makna dari materi yang diajarkan, maka pengetahuan yang diperoleh akan lebih bermakna dan melekat pada ingatan siswa sebagai sebuah pengalaman belajar. Jadi, penggunaan metode pembelajaran bermain peran dapat mengembangkan aspek kognitif dan psikomotor secara seimbang yaitu dengan langsung memainkan peran sehingga materi yang diajarkan dapat lebih dipahami. Sedangkan pada metode ceramah hanya menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal atau ceramah dari seorang guru kepada siswa dengan tujuan agar siswa dapat menguasai materi yang dipelajari.

Hasil ini sejalan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan Wayan Lasmawan (2013) memaparkan hasil penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II

Laksamana Jembrana" membuktikan bahwa metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar yang dapat ditunjukkan melalui hasil penelitian yang dilakukan oleh Wayan Lasmawan yaitu, (1) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (F hitung 112,556; $p < 0,05$), dimana rerata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bermain peran berbantuan asesmen kinerja sebesar 83,22, lebih tinggi dari rerata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu sebesar 70,66. (2) terdapat perbedaan motivasi berprestasi yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (F hitung 4,547; $p < 0,05$) dimana rerata motivasi berprestasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja adalah 98,62 yang lebih besar dari skor rerata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu sebesar 95,18. (3) terdapat perbedaan hasil belajar dan motivasi berprestasi yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbantuan asesmen kinerja dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional (F hitung 105,6; $p < 0,05$).

Dari adanya hasil peningkatan persentase rata-rata hasil belajar yang terjadi menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar pada siswa kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. Dengan demikian penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang relevan dan teori-teori yang mendukung.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran berbantuan media

audio visual dan siswa yang dibelajarkan dengan metode ceramah pada kelas IV semester genap SD Negeri 1 Seririt, yang diperoleh dari hasil perhitungan uji-t, dengan t_{hit} sebesar 3,60. Sedangkan, t_{tab} dengan $db= 47$ adalah 1,671. Hal ini berarti, t_{hit} lebih besar dari t_{tab} ($t_{hit} > t_{tab}$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Adanya perbedaan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran bermain peran memiliki skor rata-rata (M) sebesar 33,66 dengan kategori sangat baik dan jika digambarkan dengan kurve poligon, maka kurve poligon akan membentuk kurve juling negatif. Artinya, sebagian besar skor hasil belajar IPS siswa cenderung tinggi. Sedangkan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan metode ceramah memiliki skor rata-rata (M) sebesar 29,08 dengan kategori baik dan jika digambarkan dengan kurve poligon, maka kurve poligon akan membentuk kurve juling positif. Artinya, sebagian besar skor hasil belajar IPS siswa cenderung rendah.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. *Pertama*, disarankan dalam melaksanakan pembelajaran IPS agar memperoleh kualitas hasil belajar yang baik, maka disarankan kepada guru untuk menggunakan atau menerapkan berbagai macam metode yang ada. *Kedua*, disarankan kepada kepala sekolah yang memiliki masalah terhadap hasil belajar IPS siswa yang rendah, dapat menerapkan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media audio visual pada sekolah yang dipimpinya. *Ketiga*, terkait dengan variabel dalam penelitian ini yang hanya menekankan pada hasil belajar kognitif saja, untuk pelaksanaan penelitian lebih lanjut sangat memungkinkan menguji pengaruh metode bermain peran terhadap perolehan hasil belajar yang lain seperti minat dan motivasi belajar.

DAFTAR RUJUKAN

Depdiknas. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 41 Tahun 2007*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Hamzah B Uno. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.

Mudyahrdjo, Redja, dkk. 1999. *Dasar-dasar kependidikan (konsep dan masalah pendidikan di Indonesia)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Muthoharoh. 2010. *Metode sosiodrama dan bermain peran*. Tersedia pada <http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/> (diakses tanggal 12 November 2012).

Natawidjaya, Rochman. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan..

Purwendarti, 2010. Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Ledug II Kecamatan Prigen Kabupaten Pasuruan. Tersedia pada <http://library.um.ac.id/> (diakses tanggal 06 Juni 2013).

Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

-----, 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lasmawan, Wayan. 2013. *Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja terhadap Hasil Belajar IPS dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana*. Tersedia pada http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/590 (diakses tanggal 06 Juni 2013).

Winataputra, dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yusuf Ismail, Asef. 2012. *Penerapan Metode Sosiodrama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Tersedia pada [http://jurnal.upi.edu/md/view/1126/penerpan - metode - sosiodrama-untuk - meningkatkan - hasil-belajar -siswa - sdalam - pembelajaran - ips - di-sekolah-dasar.html](http://jurnal.upi.edu/md/view/1126/penerpan-metode-sosiodrama-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-sdalam-pembelajaran-ips-di-sekolah-dasar.html) (diakses tanggal 06 Juni 2013).