

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN TEMA LINGKUNGAN KELUARGA MELALUI PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN

Raihanah Sari

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Lambung Mangkurat

Banjarmasin

E-mail: reyhana89.rss@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada materi lingkungan keluarga dengan menggunakan kombinasi model Bermain Peran. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua pertemuan di setiap siklusnya. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN Manarap Lama 2 tahun ajaran 2014/2015. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas siswa dan tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa setiap akhir pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan 1) keaktifan siswa selalu meningkat hingga mencapai kriteria aktif, 2) hasil belajar siswa terus meningkat hingga mencapai indikator keberhasilan.

Kata Kunci : Peningkatan hasil belajar, tema lingkungan keluarga, pembelajaran bermain peran.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Tim BSNP, 2006: 202). Buchari Alma (Ahmad Susanto, 2013: 141) mengemukakan IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti: sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Pembelajaran IPS tidak dapat lepas dari belajar untuk menguasai proses ilmiah dalam aspek ilmu sosial untuk menemukan/merumuskan konsep/produk ilmiah yang didasari oleh sikap ilmiah secara interdisipliner. Oleh karena itu, kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam rumpun mata pelajaran ini berupa keterampilan intelektual yang meliputi keterampilan dasar sebagai kemampuan yang terendah kemudian diikuti keterampilan melakukan proses dan keterampilan tertinggi berupa keterampilan investigasi.

Etin Solihatin dan Raharjo (2005: 15) mengemukakan bahwa tujuan dari IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berkaitan dengan uraian di atas, IPS tidak dapat melepaskan diri dari kewajiban mengembangkan hasil belajar pada aspek afektif. Aspek afektif ini berkenaan dengan aspek sikap, nilai dan moral. Dengan

memberikan aspek ini diharapkan dapat menimbulkan suatu pribadi yang utuh dari siswa yang dibekali dengan pendidikan IPS. Keterampilan sosial yang dibangun melalui ranah kognitif menjadi dasar untuk mengembangkan penguasaan ranah afektif berupa keterampilan sosial dalam bekerjasama dan berkomunikasi dengan kelompok yang majemuk, mencintai lingkungan fisik dan sosialnya serta kemampuan dalam memecahkan berbagai masalah sosial. Hasil belajar yang seharusnya dicapai siswa dalam pembelajaran IPS di SD disesuaikan dengan rumusan Kompetensi Dasar yang ada dalam kurikulum.

Peneliti memilih kelas 1 karena tema lingkungan keluarga terdapat pada pelajaran kelas 1. Selain itu pada siswa kelas 1 atau disebut masa peralihan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar, seringkali dunia mereka masih dipenuhi dengan permainan. Dalam belajar mereka cenderung sulit untuk menemukan keseriusan sehingga peneliti disini mencoba untuk menggunakan pembelajaran bermain peran untuk melihat sejauh mana terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di sebuah kelas dengan tujuan untuk peningkatan mutu pembelajaran di kelas (Zaenal Aqib, 2009: 13). Dalam penelitian ini peneliti mengkaji permasalahan mengenai masih monotonnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar pada SDN Manarap Lama 2 Kabupaten Banjar.

Menurut Kemmis dan Mc Taggart (1988: 10) proses penelitian tindakan kelas merupakan

proses daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek: mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi terhadap tindakan, dan melakukan refleksi yaitu perenungan terhadap perencanaan, kegiatan tindakan, dan kesuksesan hasil yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian mengungkapkan bahwa proses berlangsungnya pembelajaran tentang peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan tema lingkungan keluarga melalui pembelajaran bermain peran pada siswa kelas 1 SDN Manarap Lama 2 Kabupaten Banjar belum berjalan sebagaimana mestinya. Pada siklus I dilakukan pada hari rabu, 2 September 2015 pukul 08.00 – 09.20 WITA.

Dari hasil yang diperoleh pada siklus I nilai rata-rata belajar siswa hanya 60. Dari 27 orang siswa hanya 8 orang yang hasil belajarnya tuntas sedangkan sisanya 19 orang siswa tidak tuntas. Berdasarkan hasil ini maka perlu adanya langkah-langkah perbaikan pada saat dilakukannya siklus II. Pada siklus II dilakukan pada hari rabu, 9 September 2015 saat jam pelajaran pertama dan kedua kedua berlangsung yaitu pukul 08.00-09.00. dari hasil yang diperoleh pada siklus II nilai rata-rata belajar siswa sudah mencapai rata-rata 73. Dari 27 orang siswa hanya 6 orang yang hasil belajarnya tidak tuntas sedangkan 21 orang siswa lainnya mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil ini maka tindakan perbaikan dianggap sudah berhasil sehingga tidak perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya.

Hasil penelitian ini secara spesifik mengenai kendala dan hambatan dalam proses belajar dengan tema lingkungan keluarga adalah keterbatasan guru dalam memperoleh dan mengakses informasi, sehingga pembelajaran dirasa belum maksimal. Sifat dan sikap siswa kelas 1 yang cenderung lebih suka bermain seharusnya lebih mampu dimanfaatkan oleh guru dalam tema lingkungan keluarga dengan

menggunakan metode bermain peran agar daya kreativitas siswa lebih mampu digali dan hasil yang diharapkan pun lebih maksimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan/tindakan simulasi, dan tahap penutup/evaluasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Manarap Lama 2 Kabupaten Banjar. Dengan penerapan metode bermain peran siswa yang berpartisipasi aktif maupun siswa yang pengamat aktif dapat mengembangkan imajinasi, dan siswa tidak malu serta ragu untuk mengembangkan potensi. Meningkatnya hasil belajar dapat dibuktikan dengan peningkatan kualitas pada ranah kognitif dari tes pada siklus I sebesar 60 meningkat menjadi 73 pada siklus II.

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka disarankan sebagai berikut.

1. Guru lebih kreatif lagi dalam menyiapkan sarana prasarana pendukung untuk memfasilitasi siswa dalam mendalami karakter yang akan diperankan yaitu film seputar perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia, kostum, setting lokasi sesuai konteks cerita sehingga hasilnya lebih memuaskan lagi.
2. Kepada guru yang ingin mengimplementasikan metode bermain peran hendaknya betul-betul memahami dasar-dasar metode ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Etin Solihatin & Rahardjo. 2005. *Cooperative Learning: Analisa Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Zainal Aqib. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widia.