

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI MENGENAL TOKOH-TOKOH PADA
MASA AWAL KEMERDEKAAN**

(Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas IX-B MTs Negeri 1 Kuningan
Tahun Pelajaran 2022-2023)

Udin Wahidin
Mts Negeri 1 Kuningan
dinwa1234@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena masih kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS pada materi mengenal tokoh-tokoh pada masa awal kemerdekaan. Tentu saja hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS yang belum sesuai seperti yang diharapkan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS pada materi mengenal tokoh-tokoh pada masa awal kemerdekaan siswa kelas IX-B MTs Negeri 1 Kuningan. Pelaksanaan penelitian ini di rencanakan pada semester II tahun ajaran 2022-2023 dengan jumlah siswa 34 orang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS pada materi mengenal tokoh-tokoh pada masa awal kemerdekaan pada siswa kelas IX B MTs Negeri 1 Kuningan tahun ajaran 2022-2023. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan pada siklus I diperoleh adalah 28,57% , pada siklus II diperoleh 52,39%, dan Pada siklus III meningkat drastis menjadi 85,71%.

Kata Kunci : Pelajaran IPS, Hasil Belajar, Metode Role Playing.

ABSTRACT

The background of this research is because there is still a lack of student activity in social studies learning on the subject of getting to know figures in the early days of independence. Of course this will affect student learning outcomes in social studies learning that are not as expected. The purpose of this study was to increase social studies learning activity in the subject of getting to know the characters in the early days of independence for class IX-B MTs Negeri 1 Kuningan. The implementation of this research is planned for the second semester of the 2022-2023 school year with a total of 34 students. This study used the classroom action research method and it was concluded that the application of the Role Playing method could increase social studies learning activity in the subject of getting to know figures during the early days of independence in class IX B students at MTs Negeri 1 Kuningan in the 2022-2023 academic year. This increase was evidenced by the fact that in cycle I it was 28.57%, in cycle II it was 52.39%, and in cycle III it increased drastically to 85.71%.

Keywords: Social Studies Lessons, Learning Outcomes, Role Playing Method.

Articel Received: 1/2/2023; **Accepted:** 30/04/2023

How to cite: APA style. Wahidin, U. (2023). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Mengenal Tokoh-Tokoh Pada Masa Awal Kemerdekaan . *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 4 (1), halaman 32-45.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa hilang selama kehidupan manusia masih ada. Pendidikan pada dasarnya sudah ada sejak manusia ada di bumi ini. Pendidikan merupakan proses terus menerus, tidak berhenti. Dengan semakin berkembangnya peradaban manusia, maka masalah dunia pendidikan semakin kompleks, termasuk dalam masalah tujuan pendidikan. Hal ini sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan IPS sebagai salah satu program studi yang dikembangkan secara kurikuler di persekolahan menjadi salah satu alat fungsional dalam menjembatani proses pencapaian tujuan. Pendidikan yang harus diperhatikan terlebih dahulu adalah pendidikan pada tingkat dasar, karena pada tingkat pendidikan ini dituntut untuk menanamkan konsep yang kuat pada setiap mata pelajaran kepada siswa (Nurdiansyah, 2009:1)

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2005, pasal 1 tentang Standar Nasional Pendidikan ditegaskan:

1. Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia;
2. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi;
3. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang;
4. Standar kompetensi lulusan adalah kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Dalam peraturan pemerinatahan Nomor 28 Tahun 1990, ayat 1 tentang Pendidikan Dasar ditegaskan :

Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan secara pribadi, serta secara bersama-sama dengan masyarakat, warga negara, dan umat manusia lain, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah.

Pelajaran IPS termasuk kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan Teknologi (PP no. 19. 2005 pasal 7 ayat (3) pasal 70 ayat (2) dan (4), selalu berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat. Perubahan apa yang terjadi dalam pelajaran IPS sesuai dengan perkembangan masyarakat Indonesia. Dengan perubahan yang terjadi

tersebut, berubah pula kurikulum IPS sehingga menyebabkan perubahan pula terhadap jumlah dan isi mata pelajaran IPS tersebut. Hamid Hasan (1988) mengemukakan bahwa konsep kurikulum dapat ditinjau dari empat dimensi yaitu, (1) kurikulum sebagai suatu ide, (2) kurikulum sebagai suatu rencana tertulis, (3) kurikulum sebagai suatu kegiatan, (4) Kurikulum sebagai suatu hasil.

Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasa disebut metode mengajar.

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Metode pembelajaran ini sangat penting di lakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa tersebut suntuk, dan juga para siswa tersebut dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah.

Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam keaktifan dan hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pencapaian siswa kurang maksimal dan harus diadakan perbaikan dengan suatu metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan ini penulis mengajukan suatu tindakan untuk menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar siswa. Proses *Role Playing* ini memberi contoh kehidupan yang berguna bagi siswa yang berpengaruh pada sikap, nilai dan prestasinya.

Dari penjelasan tersebut dapat dijelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* penyerapan suatu materi oleh siswa sebesar 90%, dan hal tersebut tentunya membawa dampak positif bagi siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif berekspresi dalam memerankan peran dan ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang terdapat di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kuningan yang akan menjadi tempat penelitian, guru masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu ceramah dimana pembelajaran berpusat pada guru sehingga tidak ada keaktifan dari siswa. Dengan demikian siswa merasa bosan dan cenderung berperilaku yang tidak

terkendali seperti mengobrol dengan teman sebangkunya, bermain-main pada saat guru menerangkan. Dengan keadaan kelas seperti itu sulit bagi guru untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Sehingga mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa yang relatif rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kuningan Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan adalah Kelas IX- B pada mata pelajaran IPS KKM yang ditentukan adalah 75 dari 42 siswa masih beberapa siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar serta kurang variatifnya guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk menerapkan metode *Role Playing* ini untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kuningan Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan, dengan mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Pada Materi Mengenal Tokoh-Tokoh Pada Awal Kemerdekaan”. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas IX-B MTs Negeri 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2022-2023)

B. LANDASAN TEORI

1. Pengertian Belajar dan Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Menurut Burton, dalam bukunya “*The Guidance of Learning activities*”, merumuskan pengertian belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam buku *Educational Psychology*, H.C. Witherington, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian, atau suatu pengertian. (Aunurahman, 2011:35).

Skinner dalam Dimayati dan Mudjiono (2006:9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, pada saat ia tidak belajar maka responnya menurun.

Dengan demikian bahwa prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

b. Pengertian Strategi Pembelajaran

Pada mulanya istilah strategi digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Seseorang yang berperan dalam mengatur strategi, untuk memenangkan peperangan sebelum melakukan suatu tindakan, ia akan menimbang bagaimana kekuatan pasukan yang dimilikinya baik dilihat dari kuantitas maupun kualitas; misalnya kemampuan setiap personal, jumlah dan kekuatan persenjataan, motivasi pasukannya, dan lain sebagainya. Selanjutnya ia juga akan mengumpulkan informasi tentang kekuatan lawan, baik jumlah prajuritnya maupun keadaan persenjataannya. Setelah semuanya diketahui, baru kemudian ia akan menyusun tindakan apa yang harus dilakukannya, baik tentang siasat peperangan yang harus dilakukan, taktik dan teknik peperangan, maupun waktu yang pas untuk melakukan suatu serangan, dan lain sebagainya. Dengan demikian dalam menyusun strategi perlu memperhitungkan berbagai faktor, baik ke dalam maupun ke luar.

Keemp 1995 (dalam Wina Sanjaya, 2006:126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat di atas, Dick and Carey 1985 (dalam Wina Sanjaya, 2006:126) juga menyebutkan bahwa “strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa”.

2. Pembelajaran IPS di SMP

a. Pengertian IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial “, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di

perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies*" dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama "IPS" yang lebih dikenal *social studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS dalam mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.

Namun, pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti nama mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu, dan ada yang berarti program pengajaran. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.

b. Pengertian Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasan disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia. Dalam kegiatan belajar mengajar IPS membahas manusia dengan lingkungannya dari berbagai sudut ilmu sosial pada masa lampau, sekarang, dan masa mendatang, baik pada lingkungan yang dekat maupun lingkungan yang jauh dari siswa dan siswi. Oleh karena itu,

guru IPS harus sungguh-sungguh memahami apa dan bagaimana bidang studi IPS itu.

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkaitan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

IPS yang juga dikenal dengan nama *social studies* adalah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat. IPS mengkaji bagaimana hubungan manusia dengan sesamanya di lingkungan sendiri, dengan tetangga yang dekat sampai jauh. IPS juga mengkaji bagaimana manusia bergerak dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan demikian, IPS mengkaji tentang keseluruhan kegiatan manusia. Kompleksitas kehidupan yang akan dihadapi siswa nantinya bukan hanya akibat tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi saja, melainkan juga kompleksitas kemajemukan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, IPS mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan manusia dan juga tindakan-tindakan empatik yang melahirkan pengetahuan tersebut.

c. Ruang Lingkup Kajian IPS

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya; memanfaatkan sumber daya yang ada dipermukaan bumi; mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Sebagaimana telah dikemukakan di depan, bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, ruang

lingkup kajian IPS meliputi (a) substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat dan (b) gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Kedua lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat.

Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.

d. Tujuan IPS

Sama halnya tujuan dalam bidang-bidang yang lain, tujuan pembelajaran IPS bertumpu pada tujuan yang lebih tinggi. Secara hirarki, tujuan pendidikan nasional pada tatanan operasional dijabarkan dalam tujuan institusional tiap jenis dan jenjang pendidikan. Selanjutnya pencapaian tujuan institusional ini secara praktis dijabarkan dalam tujuan kurikuler atau tujuan mata pelajaran pada setiap bidang studi dalam kurikulum, termasuk bidang studi IPS. Sub bahasan ini dibatasi pada uraian tujuan kurikuler bidang studi IPS. Tujuan kurikuler IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya meliputi hal-hal berikut:

- a. Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat;
- b. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat;
- c. Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian;
- d. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan; dan

- e. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu dan teknologi.

3. Pembelajaran IPS di SMP

Banyak hal yang perlu diketahui anak dalam pembelajaran IPS di SMP yaitu diantaranya kenampakan alam dan keragaman sosial budaya, pemanfaatan SDA dalam kegiatan ekonomi, keanekaragaman suku bangsa dan peninggalan sejarah serta masaah sosial di lingkungan setempat dan lain-lain. Untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, maka materi pembelajaran harus disajikan secara bervariasi agar peserta didik mampu belajar aktif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan yang diharapkan juga pembelajaran lebih ditekankan pada kemampuan hidup (*general life skill*) dan menggali nilai-nilai budi pekerti. Dalam PBM juga guru mampu mengembangkan minat peserta didik dalam mempelajari dan meningkatkan keterampilan bersosialisasi antara pengetahuan dengan kondisi masyarakat yang sedang berkembang di masyarakat. Melalui pembelajaran IPS akan memberikan dampak terhadap kemampuan berfikir dan bernalar peserta didik ke arah yang lebih baik, sehingga proses pembelajaran dapat bermakna.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SD, menuntut kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat menunjang dan mendorong siswa untuk berfikir logis, sistematis dan kritis yaitu:

1. Berorientasi pada tujuan yang hendak dicapai
2. Mengetahui dan menguasai konten pembelajaran IPS
3. Dalam proses pembelajaran lebih banyak melibatkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar
4. Dalam PBM berusaha mencari dan menemukan sendiri dan memecahkan masalah-masalah yang ada dalam masyarakat
5. Banyak menggunakan alat belajar, sumber belajar dan media belajar yang bervariasi selama pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kualitas perolehan siswa.

4. Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun dalam kutipan (Warsono, 2013:172). dalam publikasi terakhirnya (2009:24) mendeskripsikan model pembelajaran antara lain “Model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku kita sebagai guru di mana model itu diterapkan. Model-model semacam ini banyak kegunaannya, mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia.” (Warsono, 2013:172)

2. Pengertian Pembelajaran *Role Playing*

Dalam buku Pembelajaran Kontekstual (Komalasari : 2010) Model Pembelajaran *Role Playing* adalah suatu tipe Model pembelajaran Pelayanan (*Servicice Learning*). Model pembelajaran ini adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan murid. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan murid dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benada mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang di perankan. Sedangkan Shaftel, dalam buku yang berjudul “*Role Playing for Social Studies*”, yang dibahas kembali oleh Sumantri dan Permana (1998/1999) menyarankan 9 langkah penerapan *Role Playing* di dalam pembelajaran, yaitu: *Fase Pertama*, membangkitkan semangat keomok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari. *Fase kedua*, pemilihan peserta dimana guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter/bagaimana rasanya, dan apa yang ungkin mereka kemukakan. *Fase ketiga*, menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus. *Fase keempat*, mempersiapkan pengamat. *Fase kelima*, pelaksanaan kegiatan. *Fase ke enam*, berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting, dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara emosional dan intelektual. *Fase ke tujuh*, melakukan lagi permainan. *Fase ke delapan*, dilakukan lagi diskusi dan evaluasi. *Fase ke sembilan*, berbagai pengalaman dan melakukan generalisasi. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar

membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Adanya metode pembelajaran *Role Playing*.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Kuningan pada siswa kelas IX B tahun pelajaran 2022-2023 pada materi mengenal tokoh-tokoh pada masa awal kemerdekaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Menurut Oja dan Sumarjan (dalam Titik Sugiarti, 1997: 8) mengelompokkan penelitian tindakan menjadi empat macam yaitu, (a) guru sebagai peneliti, (b) penelitian tindakan kolaboratif; (c) simultan terintegratif; (d) administrasi sosial eksperimental.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Metode Role Playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 28,57%, 52,39% dan 85,71%.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS menggunakan metode role playing dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan penguasaan materi pelajaran yang telah diterima selama ini, yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan pembelajaran metode role playing yang paling dominan adalah, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran metode role playing dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan, menjelaskan materi yang tidak dimengerti siswa, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

E. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui *metode Role Playing* dalam pembelajaran IPS pada materi Mengenal Tokoh-Tokoh Pada Awal Kemerdekaan di kelas IX-b MTs Negeri 1 Kuningan Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan:

1. Keterlaksanaan penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan mengalami peningkatan yang sangat baik. Dilihat dari keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran yang rata-rata mendapatkan penilaian 3,50 dari skor maksimal 4 atau mendapatkan kategori Amat Baik (A).
2. Keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dengan baik sehingga memperoleh skor rata-rata 3,5 untuk Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan 3,3 Untuk Proses Pembelajaran (PP) dari skor maksimal 4 dan mendapatkan kategori Amat Baik (A).

3. Hasil belajar yang didapatkan siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I yang mencapai KKM sebanyak 12 orang atau sebesar 28,57% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 22 orang atau sebesar 71,43%. Pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 20 orang peserta didik yang mencapai KKM atau sebesar 47,61% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 14 orang atau sebesar 52,39%. Sedangkan pada siklus III terdapat peningkatan yang sangat memuaskan yaitu sebanyak 29 atau sebesar 85,71% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 5 orang atau sebesar 14,29%. Peningkatan hasil belajar ini sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian ini dengan metode pembelajaran *Role Playing* adalah 47,00%.
4. Respon siswa selama berlangsungnya pembelajaran mendapatkan respon yang baik terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing*, dari siklus I sampai dengan siklus III diperoleh rata-rata respon siswa sebesar 69% atau dikategorikan Baik.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2009. *Menjadi Guru Profesional Berstandar Nasional*. Bandung: Yrama Widya.
- Darmawan, Imam. (2013). Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan hasil Belajar siswa tentang peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Proposal Skripsi FKIP UNPAS Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- FKIP UNPAS. (2013). *Panduan Penyusunan Proposal Skripsi, Skripsi dan Artikel Ilmiah*. Bandung: Press Bandung.
- Gunawan, Rudy. (2013). *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Khoerunnisa, Eva. (2012). Penggunaan metode Bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Perjuangan dalam Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia. Proposal Skripsi FKIP UNPAS Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Aunurahman. (2001). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Darmawan, Imam. (2013). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Proposal Skripsi FKIP UNPAS Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Dimayati, dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Fajrin, Nurul. (2010). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar. Skripsi FKIP UNPAS Bandung: Tidak Diterbitkan.
- FKIP UNPAS. (2013). *Panduan Penyusunan Proposal Skripsi, Skripsi dan Artikel Ilmiah*. Bandung: Press Bandung.
- Gunawan, Rudy. (2013). Pendidikan IPS. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. (2001). Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Bandung: Bumi Aksara.
- Hardini, Israni dan Dewi Puspiasari. (2012). Strategi Pembelajaran Terpadu. Yogyakarta: Familia.
- Kusnandar. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*.