

PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR MELALUI METODE ROLE PLAYING

Sodiq Anshori

Abstrak: Ilmu Pengetahuan Sosial (*social studies*) adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Menekankan penggunaan metode ilmiah dalam mempelajari manusia, termasuk metoda kuantitatif, dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku, dan interaksi manusia pada masa kini, dan masa lalu. IPS dijadikan sebagai mata pelajaran untuk siswa sekolah dasar (SD), dan sekolah menengah tingkat pertama (SMP/SLTP). Sedangkan untuk tingkat di atasnya, mulai dari sekolah menengah tingkat atas (SMA) dan perguruan tinggi, ilmu sosial dipelajari berdasarkan cabang-cabang dalam ilmu tersebut khususnya jurusan atau fakultas yang memfokuskan diri dalam mempelajari hal tersebut. IPS bukan hanya penugasan kumpulan pengetahuan yang berupa konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Pendidikan IPS diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan membuat peserta didik mampu berinteraksi dengan masyarakat luar. Pembelajaran IPS dibuat menarik dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), dengan metode ini menjadikan siswa lebih mudah memahami materi, dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran yang berlangsung dan siswa akan mendapat pengalaman belajar. Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*), sangat efektif digunakan dalam perbaikan pembelajaran dan peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam penanaman konsep jual beli di SD materi ini berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, dan menjadikan siswa lebih mengerti dan faham akan konsep jual beli yang dipelajarinya.

Kata Kunci : *Bermain peran (role playing), Konsep jual beli*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS pada siswa sekolah dasar perlu metode yang tepat agar dapat menarik perhatian siswa. Karena dalam Pembelajaran IPS, teori, konsep, dan prinsip merupakan suatu kajian pada Ilmu-ilmu Sosial. Hal itu banyak mengandung keabstrakan, sehingga siswa sulit untuk memahami. Jika pembelajaran masih dilakukan secara konvensional maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah berakibat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dan bila dibiarkan terus menerus, maka hasil belajar siswa akan menurun karena banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Melainkan melakukan aktifitas lain, seperti melamun, mencorat-coret buku, mengusili teman, dan

berbicara dengan teman sebangku. Ketika ditanya tentang kejelasan materi yang disampaikan, siswa hanya diam. Agar pembelajaran IPS memberikan pengalaman yang utuh dan bermakna bagi siswa serta memberikan hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan perkembangan fisik dan psikis anak terutama di kelas rendah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dipergunakannya metode *role playing* ini dengan maksud agar; (1) siswa tidak merasa jenuh ketika mereka belajar IPS di dalam kelas, (2) siswa dapat memahami konsep persiapan kemerdekaan Indonesia yang selama ini mereka anggap sulit, (3) guru bisa merangsang siswa untuk ikut serta dan aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga

siswa fokus pada pembelajaran, (4) pemahaman konsep siswa tentang persiapan kemerdekaan Indonesia meningkat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Apabila pada materi persiapan kemerdekaan Indonesia tidak ditingkatkan maka akan berdampak pada rendahnya moral siswa. Adapun dampak tersebut dapat terlihat pada perilaku siswa sehari-hari yang kurang menghargai jasa para pahlawan.

Ilmu Pengatahuan Sosial sebagai bidang studi memiliki cakupan yang sangat luas, meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Tekanan yang di pelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan.

Kemampuan guru dalam proses pembelajaran sering kali mengalami kendala dan hambatan yang beraneka ragam yang pada tahap selanjutnya memunculkan problematika sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Kendala dan hambatan itu sendiri muncul dari kekurangaktifan siswa, serta pemahaman siswa yang rendah.

Untuk mengatasi berbagai kendala dalam proses pembelajaran, guru harus mempunyai kesadaran yang tinggi sebagai rasa tanggung jawab profesinya, menempatkan dirinya sebagai pembimbing siswa agar memiliki keterampilan dan kemampuan yang memadai. Guru diharapkan senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan informasi, kreatif, inovatif dalam mengelola kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan adanya refleksi setelah proses pembelajaran, maka deketemukan adanya

permasalahan dalam pembelajaran, maka perlu diadakan kegiatan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan suatu metode yang tepat dan alat peraga yang menarik agar dapat memberikan motivasi pada siswa yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa,

Bermain peran adalah peniruan atau peragaan dari suatu kejadian dalam kehidupan nyata, dimana setiap pemain memegang peran tertentu yang melibatkan dalam suatu interaksi dengan orang lain atau suatu bagian dari suatu lingkungan yang diperankannya. Dapat juga dikatakan bermain peran adalah perbuatan pura-pura dalam memahami suatu konsep atau hakekat tertentu dalam kehidupan nyata, yang demikian memungkinkan siswa didik mampu menghadapi kenyataan sesungguhnya.

Pembelajaran IPS di SD

Pembelajaran IPS SD - Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan pada anak di sekolah dasar. Pelajaran ini , jika kita tinjau secara mendalam maka akan mengajarkan pada anak tentang berbagai macam hal yang berguna nanti dalam kehidupannya. Pertama melalui pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini di sekolah maka seorang anak akan belajar mengenai perannya sebagai makhluk sosial dan seorang anak tersebut nantinya akan dapat mengerti tentang perannya di masyarakat. Kedua, dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di Sekolah Dasar mengandung berbagai macam pokok pembelajaran yang di antaranya adalah mengenai pembelajaran ekonomi, sejarah, geografi dan lainnya. Dan dengan hal tersebut

maka pembelajaran IPS ini di sekolah dasar merupakan sebuah hal yang penting.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perwujudan dari suatu pendekatan interdisiplin (*interdisciplinary approach*) dari pembelajaran ilmu-ilmu sosial (*social sciences*). IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, sejarah, merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, psikologi sosial dan sebagainya.

Manurut Barr dkk, (1978:18), dalam Udin S. Winataputra, (2011:1.8), berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk kepentingan pembelajaran dalam pendidikan kewarganegaraan. Dari definisi tersebut tersirat dan tersurat beberapa hal : a) studi sosial merupakan suatu sistem pengetahuan terpadu, b) misi utama studi sosial adalah pendidikan kewarganegaraan, c) sumber utama konten studi sosial adalah ilmu-ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi sosial.

Dari pengertian di atas tampak jelas bahwa IPS itu terdiri dari himpunan pengetahuan tentang kehidupan sosial dan dari bahan realita kehidupan sehari-hari di dalam masyarakat. Di dalam IPS dihimpun semua materi yang berhubungan secara langsung dengan masalah penyusunan dan pengembangan masyarakat serta yang menyangkut pengembangan pribadi manusia hendaknya konsep IPS membina pengembangan aspek. Pengembangan dan pembinaan aspek.

Tujuan dari IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang

memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang optimum, empat hal yang meliputi dasar mental psikologis yang melekat pada diri peserta didik, pengetahuan sosial yang secara spontan telah dimiliki oleh mereka, ruang lingkup IPS yang sangat luas, dan nilai-nilai yang melekat pada pendidikan IPS, wajib menjadi pegangan pada proses pelaksanaannya. Proses pembelajaran IPS wajib menjadi pegangan pada proses pelaksanaannya. Proses pembelajaran IPS yang komprehensif dilandasi oleh empat hal seperti dikemukakan tadi.

Fungsi Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pendidikan bukan hanya membekali anak didik dengan pengetahuan yang membebani mereka, melainkan membekali mereka dengan pengetahuan sosial dan ketrampilan intelektual. Ketrampilan sosial adalah keterampilan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan hidup bermasyarakat, seperti kerjasama, bergotong-royong, menolong orang lain yang membutuhkan, dan lain-lain. Sedangkan ketrampilan intelektual/keterampilan berfikir, cepat tanggap dalam menghadapi permasalahan sosial di masyarakat.

Bermain Peran (*Role Playing*)

Miftahul Huda, (2014:115), berpendapat : Bermain Peran (*Role Playing*), merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan

kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. *Role playing* berfungsi untuk : a. Mengeksplorasi perasaan siswa, b. Mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, c. Mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, serta d. Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Menurut Oemar Hamalik, (2005;214), Keuntungan penggunaan pendekatan *role playing* dalam pembelajaran adalah : a) siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapatkan sanksi. b) siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, c) siswa dapat mengidentifikasi situasi-situasi yang nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Bermain peran, adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari kemenangan dalam hal ini disebut dengan istilah *playing*. Sebuah aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya kemenangan dan kekalahan dalam hal ini disebut dengan *game*. Setiap aktifitas bermain selalu didasarkan pada perolehan kesenangan dan kepuasan. Hakl ini sesuai dengan fungsi utama bermain yaitu untuk relaksasi dan menyegarkan (*refreshing*) kondisi fisik dan mental yang berada di ambang ketegangan. Peran atau *role* adalah : Cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Dalam ilmu manajerial, ketidaksesuaian dalam pengenalan peran ditunjukkan sebagai "*role conflict*" (konflik peran) saran yang tidak konsisten, yang

diberikan kepada seseorang oleh dirinya sendiri atau orang lain. *Role playing* adalah: Suatu metode mengajar yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar oleh sekelompok siswa dalam memperagakan secara singkat tentang materi pembelajaran dengan memerankan tokoh. Metode bermain peran adalah: Salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode simulasi yang berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku. Metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. (<http://modelpembelajaransd.blogspot.com/2014/01/pengertian-metode-bermain-peran-dalam.html>)

Berdasarkan pendapat diatas, maka pengertian peran adalah perbuatan pura-pura dalam memahami suatu kejadian dalam kehidupan nyata, yang demikian memungkinkan siswa didik mampu menghadapi kenyataan sesungguhnya.

Banyak metode pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran, misalnya : *contectual taching and learning*, *cooperative learning*, *karya wisata*, *problem soulving* dan sebagainya. Oleh sebab itu, sebagai pengajar yang profesional seorang guru harus selektif dalam memilih pendekatan atau metode pembelajaran. Metode harus sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi yang disampaikan kepada siswa.

Kita harus mengingat bahwa pembelajaran di sekolah dasar secara psikologis berpengaruh kepada anak karena pada jenjang ini anak menuntut informasi yang jelas tidak verbalistik, sederhana, dan pola pembelajaran yang menyenangkan (*Joyfull learning*). Anak pada usia sekolah dasar juga

paling senang jika mereka terlibat dan bergerak didalamnya.

Berdasar prinsip dan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar seperti tersebut di atas maka peneliti menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran untuk menjelaskan materi tentang jual beli pada anak kelas III SD, dengan harapan metode Bermain Peran tersebut dapat membuat senang karena belajar sambil bermain, sehingga dengan kesadaran yang lebih tinggi anak memiliki pemahaman yang lebih luas tentang pemahaman dan penguatan motivasi belajar siswa sehingga dengan demikian dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Benny A. Pribadi, (2011), berpendapat : Desain pembelajaran senan tiasa berfokus pada tujuan atau kompetensi yang perlu dimiliki siswa setelah menempuh program pembelajaran. Proses dan evaluasi pembelajaran, oleh karenanya perlu dirancang dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan.

Desain pembelajaran memanfaatkan teori belajar, teori komunikasi, teori sistem, dan teori pembelajaran yang digunakan dalam proses yang sistematis dan sistemik untuk menjamin bahwa program pembelajaran yang dirancang mampu memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Menurut teori Piaget dalam Ratna Wilis Dahar (1988 : 152), perkembangan kognitif anak terbagi atas beberapa tahap sesuai dengan rentangan usianya.

1. Tahap Sensori Motor (Lahir – 2 tahun)

Pada awal dari tahap sensorimotor gerak anak banyak didominasi oleh gerak atau pola refleksi. Pada akhir tahap ini, yaitu usia 2 tahun pola sensorimotor anak sudah

lebih rumit dan memungkinkan anak mulai menggunakan simbol.

2. Tahap Praoperasional (2 – 7 tahun)

Perkembangan kognitif di usia ini ditandai dengan perkembangan bahasa yang sistematis. Anak sudah mampu menirukan perilaku yang dilihatnya maupun yang pernah dilihatnya (imitasi). Tidak seperti tahap sebelumnya, pada tahap ini anak tidak begitu saja bereaksi terhadap stimulus yang ada.

3. Tahap Operasional (7 – 11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah tidak berfikir egosentris lagi, anak sudah bisa memperhatikan perubahan situasi. Anak juga sudah mampu mengerti operasi logis dari sebaliknya. Meskipun demikian pemikiran pada tahap ini masih terbatas pada hal-hal yang konkret. Penyelesaian suatu masalah perlu disertai hal-hal yang konkret dan nyata. Anak sudah dapat melakukan klarifikasi, konservasi dan mengurutkan.

4. Tahap Formal Operasional (> 11 tahun)

Pemikiran pada tahap ini lebih abstrak. Di usia ini anak sudah memasuki remaja awal, anak sudah tidak lagi membatasi diri pada hal-hal yang aktual, pengamatan konkret. Anak sudah mampu membuat kesimpulan logis.
<https://ilmuwanmuda.wordpress.com/piaget-dan-teorinya/>

Berdasarkan prinsip tersebut jelaslah bahwa apa yang telah dicapai oleh seseorang pada masa lalu akan mempunyai arti bagi aktivitas-aktivitasnya sekarang. Apa yang telah terjadi sekarang akan memberikan sumbangan terhadap readiness individu di masa mendatang.

Nasution, (2003 : 6), berpendapat Kesiapan untuk belajar, memiliki beberapa aspek, antara lain: a) Kematangan (maturation); Kematangan merupakan proses yang menimbulkan perubahan tingkah laku akibat dari pertumbuhan dan perkembangan pada diri seseorang. kesiapan belajar erat hubungannya dengan kematangan. Kesiapan untuk menerima pelajaran baru akan terwujud

apabila siswa telah memiliki kematangan tertentu sehingga dia siap untuk menerima pelajaran-pelajaran baru. b) Kecerdasan . Kecerdasan merupakan tingkat kemampuan berfikir seseorang dalam mengorganisasi suatu masalah dan memecahkan masalah tersebut secara ilmiah.

Perkembangan siswa secara optimal harus menjadi tujuan pembelajaran SD. Perkembangan optimal juga meliputi perkembangan konsep diri, siswa SD mungkin masih cenderung egosentris, belum mampu melihat diri secara objektif. Aspek emosi juga belum stabil, agresif secara fisik, kurang menyadari kesalahan akan berubah jadi kooperatif, toleran dan sadar kesalahan. Dalam aspek social, siswa SD menunjukkan kecenderungan untuk senang bersama dengan orang lain, terbuka terhadap informasi, mulai sadar akan identitas gender yang di ikuti dengan hasrat ingin menunjukkan identitas. Perkembangan etika siswa SD cenderung masih berorientasi eksternal. Moralitas, etika dan norma ditaati supaya terhindar dari hukuman atau untuk memperoleh pujian sesama.

Untuk mencapai tujuan akhir dari pembelajaran ini tentu : 1) siswa mampu mengenali hakekat dirinya, potensi dan bakat-bakat terbaiknya, dan 2) dapat berusaha sekuat tenaga untuk mengaktualisasikan segenap potensinya, mengekspresikan dan menyatakan dirinya sepenuhnya/seutuhnya dengan cara menjadi dirinya sendiri, Anwar, (2006:9).

Dalam membangun konsep diri, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi konsep diri tersebut : 1) pengalaman di sekolah, 2) pola atau praktek-praktek pengasuhan, dan 3) perkembangan

fisik seseorang, Suhaenah Suparno, (2009 : 80).

Penerapan Konsep Jual Beli Dalam Pembelajaran IPS Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Siklus 1

Perencanaan

Perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan karena pada pembelajaran sebelumnya mengalami kegagalan. Setelah guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah dan memberi contoh soal, guru memberikan evaluasi kepada siswa.

Pada pembelajaran siklus I yang dilaksanakan 2 pertemuan yang berbeda . Materi yang dibagikan adalah kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah dengan harapan siswa dapat menyebutkan tempat jual beli di lingkungan rumah dan sekolah dan mampu mengetahui hal-hal yang harus diperhatikan dalam membeli suatu barang.

Langkah-langkah perbaikan

Kegiatan Awal; Kelompok 3 bermain peran tentang jual beli di lingkungan sekolah yaitu koperasi. Peneliti mengamati siswa dalam kegiatan bermain peran. Kelompok yang lain diminta mengamati. Selesai kegiatan bermain peran, peneliti memberikan kesempatan tiap-tiap kelompok memberikan komentar kepada kelompok lain. Siswa menceritakan kegiatan jual beli yang diperankan secara lisan. Peneliti bersama siswa meluruskan kesalahan pemahaman.

Kegiatan Akhir, Peneliti memberikan evaluasi tulis secara individu pada siswa. Peneliti bersama siswa membahas hasil evaluasi. Peneliti mengadakan penguatan dengan menarik kesimpulan bersama siswa. Peneliti menutup pelajaran.

Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran Siklus I ini dibantu oleh teman sejawat selaku observer untuk mengamati dan memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Prosedur perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan berpedoman pada rencana perbaikan pembelajaran Siklus I.

Pengamatan/ Pengumpulan Data

Setelah pembelajaran IPS yang direncanakan berakhir, peneliti mengolah semua data yang terkumpul. Pertama, peneliti mengumpulkan data berkaitan dengan kualitas permainan peran siswa, yakni dari hasil observasi yang dibuat. Setelah itu, dikumpulkan data yang berkaitan dengan evaluasi siswa. Kedua jenis data ini diolah dan dipasangkan satu dengan yang lain. Terakhir peneliti mencoba mengelompokkan hasil belajar dalam mencari pemecahan satu masalah secara tertulis dan kedua hal tersebut juga merupakan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

Observasi yang digunakan peneliti pada saat perbaikan pembelajaran adalah jenis observasi struktural, sehingga supervisor hanya tinggal membubuhkan tanda (√) pada tempat yang disediakan, serta memberi komentar terhadap keseluruhan kegiatan perbaikan pembelajaran. Berikut ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

Refleksi

Setelah kegiatan perbaikan pembelajaran dan observasi dilakukan, peneliti mengadakan refleksi. Dengan bantuan teman sejawat, didapat kesimpulan bahwa siklus I pertemuan 1 dan 2 sebagai berikut: Media yang digunakan guru belum mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang realistik selama proses pembelajaran.

Siklus II

Perencanaan

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan karena pada perbaikan siklus I nilai siswa masih rendah. Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil bila lebih dari 50% siswa mendapatkan nilai di atas KKM (kriteria ketuntasan minimal), meskipun dalam pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran berjalan lancar, kemampuan siswa dalam memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah sudah meningkat, terbukti dengan nilai siswa yang di atas KKM mencapai 50%. Pada perbaikan pembelajaran siklus II, siswa kembali melakukan bermain peran pada kegiatan jual beli di sekolah. Perbedaan siklus II dengan siklus I adalah pada media yang digunakan dalam pembelajaran atau kegiatan siswa dalam bermain peran. Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan..

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus II yaitu melaksanakan rencana yang telah disusun ke dalam pembelajaran yang sebenarnya. Dalam rencana penelitian pembelajaran pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan prosedur sebagai berikut:

Kegiatan awal (10 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Sebelum pelajaran dimulai, siswa dan guru berdoa bersama-sama kemudian guru mengadakan presensi dan mengkondisikan siswa untuk siap belajar
3. Guru menjelaskan pada siswa tujuan pembelajaran hari itu
"Baik anak-anak, hari ini kita akan bermain peran kegiatan jual beli di rumah dan sekolah, setelah pembelajaran kalian nanti mampu menyebutkan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah, dan mengetahui hal yang harus

- diperhatikan dalam membeli suatu barang.
4. Guru menanyakan kepada siswa bungkus barang kebutuhan sehari-hari yang sudah ditugaskan untuk membawa "siapa yang sudah membawa bungkus barang anak-anak?"
 5. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan

Kegiatan Inti (45 menit)

1. Siswa terbagi menjadi 3 kelompok, dimana kelompok 1 akan memerankan jual beli di swalayan, kelompok 2 memerankan jual beli di pasar, kelompok 3 memerankan jual beli di koperasi sekolah
2. Guru membagi peran untuk kelompok 1 (terdiri dari 5 siswa), 1 siswa menjadi kasir, 3 siswa menjadi pembeli dan 1 siswa menjadi pelayan. Untuk kelompok 2 (terdiri dari 6 siswa), 2 siswa berperan menjadi penjual diantaranya penjual sayur, ikan dan buah dan 3 siswa menjadi pembeli. Sedangkan kelompok 3 terdiri dari 5 anak dimana 2 siswa menjadi penjaga koperasi dan 3 siswa menjadi pembeli.
3. Guru menyampaikan apa yang akan diperankan masing-masing kelompok. Untuk kelompok 1 akan memerankan kegiatan jual beli di swalayan. Bagi yang berperan sebagai pembeli, nanti kalian masuk satu per satu secara bergantian. Lalu kalian mengambil keranjang barang. Setelah itu kalian boleh memilih dan mengambil barang yang ingin kalian beli. Ingat! Perkirakan uang kalian cukup untuk membeli barang itu. Selesai memilih barang, bawa belanjaan kalian ke kasir. Jika bersamaan dengan temanmu, mengantrilah! Sekarang tugas kasir menghitung belanjaan pembeli, memberitahukan jumlah uang yang harus dibayar dan terakhir para pembeli membayar barang-barang belanjaan. Untuk kelompok 2 kalian akan memerankan kegiatan jual beli di pasar. Bagi yang berperan sebagai pedagang sayuran, ikan dan buah, kalian harus pandai-pandai menawarkan barang dagangan kalian agar pembeli tertarik untuk membeli. Bagi yang berperan sebagai pedagang kalian agar uang kalian

cukup untuk membeli buah dan sayur. Yang terakhir untuk kelompok 3, kalian akan memerankan kegiatan jual beli di koperasi sekolah. Untuk kalian yang bertugas sebagai pembeli, kalian menanyakan kepada pembeli barang yang akan kalian beli tersedia apa tidak di koperasi. Untuk itu anak-anak, ibu akan membagikan uang mainan sebesar 10 ribu kepada siswa yang berperan sebagai pembeli, dan uang kembalian sebesar 5 ribu pada kasir, penjual di pasar dan penjual toko.

4. Kelompok 1 dan 2 mulai bermain peran secara bergantian di depan kelas
5. Guru mengamati siswa dalam kegiatan bermain peran
6. Kelompok yang lain diminta mengamati
7. Selesai kegiatan bermain peran, guru memberikan kesempatan tiap-tiap kelompok memberikan komentar kepada kelompok lain
8. Siswa menceritakan kegiatan jual beli yang diperankan secara lisan
9. Siswa berdiskusi kelompok untuk menyusun laporan kegiatan bermain peran
10. Setiap kelompok melaporkan hasil diskusi di depan kelas
11. Guru bersama siswa mengoreksi hasil diskusi siswa

Kegiatan Akhir (15 menit)

- 1) Guru memberikan evaluasi kepada setiap siswa
- 2) Guru bersama siswa membahas hasil evaluasi
- 3) Guru bersama siswa meluruskan kesalahan pemahaman dan memberi penguatan dan penyimpulan pembelajaran

Pengamatan / Pengumpulan Data

Setelah pembelajaran IPS yang direncanakan berakhir, peneliti mengolah semua data yang terkumpul. Pertama, peneliti mengumpulkan data berkaitan dengan evaluasi siswa yakni dari hasil observasi yang dibuat. Setelah itu, dikumpulkan data yang berkaitan dengan hasil evaluasi siswa dan laporan kelompok. Kedua jenis data ini diolah dan dipasangkan satu dengan yang lain.

Terakhir peneliti mencoba mengelompokkan hasil belajar siswa dalam mencari pemecahan satu masalah secara tertulis dan kedua hal tersebut juga merupakan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran.

Observasi yang digunakan peneliti pada saat perbaikan pembelajaran adalah jenis observasi struktural, sehingga supervisor hanya tinggal membutuhkan tanda (√) pada tempat yang disediakan, serta memberi komentar terhadap keseluruhan kegiatan perbaikan pembelajaran. Disamping data dari hasil pengamatan supervisor, peneliti juga menggunakan data dari hasil laporan kelompok dan soal evaluasi secara tertulis. Disamping data dari hasil pengamatan teman sejawat, peneliti juga menggunakan data dari hasil evaluasi siswa dalam proses pengamatan secara berkelompok dan mengerjakan soal tes tulis.

Refleksi

Setelah kegiatan perbaikan pembelajaran dan observasi siklus II pertemuan I dan II selesai dilakukan, peneliti mengadakan refleksi. Dengan bantuan teman sejawat, didapat kesimpulan. Secara keseluruhan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode bermain peran dengan media bungkus barang-barang sehari-hari dapat memotivasi siswa sehingga lebih memahami kegiatan jual beli. Peningkatan pemahaman siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pemberian petunjuk yang jelas tentang kegiatan bermain peran sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam bermain peran. Dari hasil refleksi siklus II pertemuan I dan II maka peneliti memutuskan untuk menghentikan Siklus perbaikan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Tindakan Siklus I

Hasil belajar IPS tentang jual beli dilingkungan sekolah hasilnya kurang memuaskan

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Aspek yang diamati meliputi proses belajar dan hasil belajar IPS tentang jual beli melalui bermain peran dengan tuntutan siswa mampu menyebutkan tempat jual beli dilingkungan sekolah.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi ditemukan ketidakberhasilan siswa semuanya pada siklus I pertemuan I. Memulai bermain peran dengan media gambar kegiatan sehari-hari pemahaman siswa belum dapat ditingkatkan. Berdasarkan hasil diskusi peneliti bahwa nilai evaluasi hasil belajar yang telah dicapai siswa pada siklus pertama menunjukkan dibawah KKM yang sudah ditetapkan yaitu nilai di atas KKM.

Hasil belajar IPS tentang jual beli dilingkungan sekolah pada kelas III SD, dilakukan tindakan siklus I pertemuan II melalui bermain peran sudah sedikit peningkatan namun rata-rata nilai siswa masih dibawah KKM.

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Aspek yang diamati meliputi proses belajar dan hasil belajar IPS tentang jual beli melalui bermain peran dengan tuntutan siswa mampu menyebutkan tempat jual beli dilingkungan pemahaman pembelajaran yang realistik.

Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi ditemukan ketidakberhasilan siswa semuanya pada siklus I pertemuan II. Melalui bermain peran dengan media gambar kegiatan sehari-hari pemahaman siswa belum dapat ditingkatkan. Berdasarkan hasil diskusi peneliti bahwa nilai evaluasi hasil belajar yang telah dicapai siswa pada siklus pertama pertemuan II menunjukkan masih dibawah KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70.

Hasil Tindakan Siklus II

Hasil belajar IPS tentang jual beli di lingkungan sekolah, dilakukan tindakan siklus II pertemuan I melalui bermain peran sudah mengalami peningkatan karena guru sudah menggunakan media yang menarik perhatian dan antusias siswa. Guru berhasil dalam pembelajaran karena guru menggunakan media yang menarik siswa yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Aspek yang diamati meliputi proses kegiatan bermain peran dan hasil belajar IPS tentang jual beli melalui bermain peran dengan tuntutan siswa mampu menyebutkan tempat jual beli di lingkungan rumah dan siswa menyebutkan ciri-ciri tempat jual beli di sekolah.

Refleksi

Setelah kegiatan perbaikan pembelajaran dan observasi selesai dilakukan, peneliti mengadakan refleksi didapat kesimpulan: Secara keseluruhan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode bermain peran dengan media bungkus barang-barang sehari-hari dapat memotivasi siswa sehingga lebih memahami kegiatan jual

beli. Peningkatan pemahaman siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pemberian petunjuk yang jelas tentang kegiatan bermain peran sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam bermain peran, terbukti siswa mendapat nilai diatas KKM.

Hasil belajar IPS tentang jual beli di lingkungan sekolah pada kelas III SD, dilakukan tindakan siklus II pertemuan II melalui bermain peran sudah 100% mengalami peningkatan karena guru sudah menggunakan media yang menarik perhatian dan antusias siswa dan memberikan petunjuk yang jelas dalam skenario pembelajaran.

Observasi

Kegiatan observasi dilakukan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Aspek yang diamati meliputi proses belajar dan hasil belajar IPS tentang jual beli melalui bermain peran dengan tuntutan siswa mampu menyebutkan tempat jual beli di lingkungan rumah dan siswa menyebutkan ciri-ciri tempat jual beli di rumah, siswa tidak mendapatkan pembelajaran.

Penggunaan metode bermain peran dengan media bungkus barang-barang sehari-hari dapat memotivasi siswa sehingga lebih memahami kegiatan jual beli. Peningkatan pemahaman siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pemberian petunjuk yang jelas tentang kegiatan bermain peran sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam bermain peran. Dari hasil refleksi peneliti bersama dengan teman sejawat dan berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus II pertemuan II, maka peneliti memutuskan untuk menghentikan Siklus perbaikan pembelajaran. Dari sajian data di atas, diketahui bahwa penggunaan media benda

kongrit (bungkus barang kebutuhan sehari-hari) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan Siklus I

Dalam pembahasan ini berdasarkan temuan pertemuan 1 dan 2 siklus I tentang kemampuan melalui media gambar barang-barang, pemahaman siswa belum ditingkatkan. Hasil tes tulis yang didapat belum memuaskan. Tampaknya hal ini terjadi karena beberapa alasan. Penyebab yang pertama mungkin berasal dari guru. Hasil refleksi menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media yang menarik perhatian siswa dan memberi pembelajaran yang realistik, sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran Siklus II dengan tujuan perbaikan memotivasi siswa dengan menggunakan media kongrit yaitu dengan bungkus barang kebutuhan sehari-hari agar siswa mendapat pengalaman belajar yang realistik, menambah alat peraga gambar misalnya dengan menunjukkan gambar kegiatan jual beli di swalayan, pasar, dan koperasi sekolah.

Pembahasan Siklus II

Hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan, dikarenakan pemahaman siswa tentang kegiatan jual beli meningkat. Semua siswa mendapatkan nilai yang memuaskan. Hal ini karena guru menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Terbukti siswa pun lebih termotivasi dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran dengan media yang digunakan guru, dengan hasil semua siswa mendapat nilai di atas KKM.

Guru senantiasa memotivasi siswa dan membimbing siswa untuk berani mengutarakan pendapat dalam mengomentari

penampilan temannya dalam kegiatan bermain peran. Berdasarkan hasil belajar siswa pada perbaikan pembelajaran Siklus II peneliti memutuskan untuk menghentikan Siklus perbaikan pembelajaran sampai Siklus II saja.

KESIMPULAN

Model pembelajaran role playing adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar. Dalam role playing, peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

Di antara manfaat model pembelajaran role playing yaitu membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

Sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi. Disamping memiliki kelebihan, model pembelajaran role playing juga memiliki kekurangan. Model pembelajaran role playing sama seperti model pembelajaran lain yang tak bisa diterapkan di semua bahan ajar.

Telah banyak penelitian yang menggunakan model pembelajaran role playing dan terbukti bahwa model pembelajaran pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar para siswa.

SARAN

Model pembelajaran role playing merupakan model pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam rangka meningkatkan

kemampuan berinteraksi diantara peserta didik. Selain itu, model pembelajaran ini bisa digunakan mata pelajaran lain. Oleh karena itu, para pengajar dapat menggunakan model pembelajaran role playing ini sebagai model pembelajaran alternatif yang layak dikembangkan untuk mutu proses dan hasil pembelajaran bagi para siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar,(2004), *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education) Konsep dan Aplikasi*, Bandung, CV Alfa Beta.
- A Suhaenah Suparno, (2009), *Membangun Kompetensi Belajar*, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Benny A. Pribadi, (2011), *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, Jakarta, PT Dian Rakyat.
- Miftahul Huda, (2014), *Model Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta, Pustaka Belajar
- Nasution, (2003), *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik, (2006), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta, PT Bumi Aksara.
- Ratna Wilis Dahar, (1988), *Teori – Teori Belajar*, Jakarta, Penerbit Airlangga
- S. Winataputra, Udin, Dkk. (2011). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- S. Winataputra, Udin, Dkk. (2011), *Paradigma Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jakarta: Universitas Terbuka
- <http://modelpembelajaransd.blogspot.com/2014/01/pengertian-metode-bermain-peran-dalam.html>
- <https://ilmuwanmuda.wordpress.com/piaget-dan-teorinya/>