

## PENINGKATAN JIWA SOSIAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Caterina Lo

[caterinapadang@gmail.com](mailto:caterinapadang@gmail.com)

Dosen FKIP Universitas Ekasakti Padang

### Abstrak

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar pada saat ini terkait dengan pendidikan tentang moral dan social lebih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, dalam hal ini metoda ceramah, sehingga siswa tidak termotivasi ,apalagi untuk memunculkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Pendidikan Sosial dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD perlu untuk diterapkan,dengan tujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu sesuai dengan yang diharapkan, selanjutnya siswa diharapkan dapat bersikap menghargai orang lain sungguhpun mereka berbeda pendapat,berjiwa kreatif sesuai dengan tuntutan zaman, dapat belajar memecahkan masalah yang dihadapi sekaligus dapat menerapkan nilai-nilai budaya bangsa dan dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan yang berbeda kondisinya. Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas V SD Angkasa 1 Kecamatan Koto Tengah Padang masih rendah, penyebabnya karena metode ini jarang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial . Atas dasar tersebut peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas untuk melihat peningkatan hasil belajar sehubungan diterapkan metode bermain peran ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil berupa nilai yang didapat siswa, yaitu nilai pada siklus I berdasarkan dari hasil penilaian dengan rata-rata adalah 67,45. Sedangkan nilai pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 86,32.

**Kata Kunci:** metode bermain peran, Pendidikan IPS , hasil belajar.

### PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi paradigma pembelajaran di sekolah banyak mengalami perubahan, terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran dari yang bersifat behavioristik menjadi konstruk-tivistik, dari berpusat pada guru (*teaching centered*) menuju berpusat pada siswa (*student centered*). Maka untuk itu peningkatan kualitas pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) tetap menjadi prioritas utama pemerintah Indonesia saat ini. Menurut BSNP (2006:1). “Peningkatan mutu pendidikan tersebut diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, dan olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global”. Berdasarkan pendapat tersebut berarti pendidikan yang dilaksanakan harus dapat menciptakan manusia yang siap menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan zaman yang sedang berkembang. Untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut pemerintah berusaha melakukan penataan pendidikan secara bertahap dan terus-menerus melalui pembaharuan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana pendidikan, serta penerapan metode pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar. Winataputra (2006:428) menyatakan tujuan PKn adalah untuk mengembangkan potensi individu warga Negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan

bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS SD adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma dan social yang ada.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam IPS adalah metode Bermain Peran. Alasan pemilihan metode bermain peran karena pada metode ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran IPS yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Menurut Syaiful (2008:11) "Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*). Terutama yang menyangkut kehidupan siswa." Oemar (2003:48) menyatakan "Bermain Peran (*Role Playing*) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode bermain peran adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas". Dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa bermain peran (*Role Playing*) adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya.

Metode bermain peran adalah metode yang dapat memotivasi siswa untuk berkeaktifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengepresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metode bermain peran sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar karena dengan bermain peran siswa secara langsung memahami, memakna dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diperankannya. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran akan mencapai hasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan apabila seorang guru memahami langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran. Menurut Oemar (2008:215) langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran yaitu: Guru memiliki situasi bermain peran, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa. Guru merancang skenario bermain peran. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan. Guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran. Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan. Para aktor melakukan perannya. Bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran. Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah dilakukan untuk perbaikan bermain peran selanjutnya.

Berdasarkan refleksi diri peneliti selama mengajar IPS, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, akibatnya pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik minat belajar siswa. Tuntutan pembelajaran IPS, guru seharusnya menggunakan metode yang menuntut sikap afektif siswa seperti metode bermain peran. Sedangkan guru jarang menggunakan metode bermain peran sehingga sikap afektif belum tertanam dalam diri siswa. Lebih lanjut Oemar (2003:48) menjabarkan bahwa : 1) Dalam Bermain Peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, 2) bermain peran memungkinkan dan memperkenankan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran IPS di kelasV SD Angkasal Kecamatan Koto Tangah Kota Padang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya; bagi peneliti, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran IPS dengan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan

tentang pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran IPS dengan metode bermain peran. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar IPS dengan metode bermain peran. Bagi siswa, siswa dapat mewujudkan tujuan pembelajaran IPS, siswa dapat menjadi warga negara yang baik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (*action research*) dibidang pendidikan dan pengajaran IPS. Dalam penelitian tindakan kelas diadakan perlakuan tertentu yang didasarkan pada masalah-masalah aktual yang ditemukan di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Ritawati 2008:69), proses penelitian merupakan proses daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek : mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai rencana, melakukan observasi terhadap tindakan dan melakukan refleksi terhadap perencanaan, kegiatan tindakan dan kesuksesan hasil yang diperoleh.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Angkasa 1 kelas V Kecamatan Koto Tangah Kota Padang dengan alasan sekolah tempat peneliti melakukan penelitian adalah sekolah tempat peneliti mengajar. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari s/d Juni 2018 atau semester II tahun ajaran 2017/2018. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Angkasa 1, yang berjumlah 24 orang, terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan hasil tes. Observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan berpedoman pada lembar-lembar observasi penulis mengamati apa yang terjadi pada proses pembelajaran. Unsur-unsur yang menjadi butir-butir sasaran pengamatan bila terjadi dalam proses pembelajaran ditandai dengan memberikan ceklis pada kolom "tidak" akan dituliskan setelah berakhirnya proses pembelajaran. Tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dalam kelas terutama dalam butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa memahami pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif yang ditawarkan oleh Miles dan Huberman (dalam Ritawati 2008:77-78) yakni analisis data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir pengumpulan data atau Verifikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Angkasa 1 Kecamatan Koto Tangah Padang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan pemberian tes pada setiap akhir siklusnya.

### ***Siklus I***

Pelaksanaan siklus ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 10 Maret 2018 dengan materi yang diambil dari Kurikulum 13 mata pelajaran IP kelas V semester II dengan menggunakan metode bermain peran. Penggunaan metode bermain peran dalam perencanaan IPS disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian

berlangsung. Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I adalah pembelajaran tentang koperasi sekolah dengan menggunakan metode bermain peran. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi ini adalah menampilkan peran serta dalam memilih organisasi sekolah.

Pada siklus I dilaksanakan semua langkah bermain peran yang dimulai dari Guru memiliki situasi bermain peran, Guru merancang skenario bermain peran, sebelum bermain peran siswa harus mengikuti latihan pemanasan, guru memberi instruksi khusus kepada peserta bermain peran, guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan, para aktor melakukan perannya, bermain peran harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku yang menuntut dihentikannya permainan tersebut, keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang dilakukan, guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran, Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain peran, Guru membuat catatan tentang bermain peran yang telah bermain peran selanjutnya.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus I ini menunjukkan aktivitas siswa dikategorikan cukup. Nilai rata – rata siswa pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran sebesar 67,45 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 67%. Persentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%. Hal ini disebabkan karena penerapan metode bermain peran pada siklus I belum maksimal. Hal ini disebabkan karena waktu bermain peran terlalu sedikit dan anak masih susah melafalkan dialog teks koperasi sekolah dan hasil dialog koperasi sekolah yang diperoleh siswa sedikit memuaskan berada pada taraf sedang. Oleh karena itu diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

### ***Siklus II***

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS pada siklus II dilaksanakan setelah hasil refleksi siklus I. Dari hasil siklus I disusun perencanaan dan tindakan siklus II yang dilaksanakan sebanyak satu kali pada tanggal 16 April 2018 dengan alokasi waktu 2x40 menit atau dua jam pelajaran. Perencanaan yang dibuat pada siklus II ini pada umumnya sama dengan perencanaan pembelajaran pada siklus I. Indikator yang ingin dicapai pada siklus II adalah : 1) menyebutkan organisasi yang ada di sekolah, 2) menunjukkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah, 3) mendemonstrasikan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah, 4) menyebutkan manfaat dari organisasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru memiliki situasi bermain peran, Langkah ini diawali dengan guru memilih masalah apa yang akan diperankan dalam bermain peran. Guru merancang skenario bermain peran, sebelum bermain peran dilakukan terlebih dahulu guru sudah mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa dalam bermain peran dan membagikan skenario cerita pada masing-masing siswa. Sebelum bermain peran, siswa harus mengikuti latihan bermain peran, Pada siklus II ini guru juga meminta siswa untuk melakukan latihan bermain peran sesuai dengan skenario cerita agar siswa bisa memahami karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita yang telah dibagikan pada setiap siswa dengan baik dan benar. Guru memberi instruksi khusus pada peserta bermain peran, Pada langkah ini guru memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah yang ada dalam skenario cerita dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius, Cara terbaik untuk memilih peserta bermain peran atas dasar sukarela: siswa merasa bebas mendapat perannya. Dalam beberapa hal, pemilihan peran oleh siswa oleh peserta didasarkan atas pengamatannya terhadap situasi kehidupan nyata dan ia menjadikan sebagai situasi bermain peran. Dalam diskusi dengan para pelaku bermain peran tersebut, guru harus memberikan deskripsi yang rinci tentang kepribadian, perasaan dan karakter. Selain itu, guru harus menyediakan ruang khusus dan alat yang akan digunakan dalam bermain peran tersebut.

Guru memberitahu peran-peran apa yang akan dimainkan, Pada tahap ini guru membagi siswa atas 5 kelompok yang beranggotakan 8 orang dengan skenario yang sama. Setelah guru membagi kelompok barulah guru memberitahu peran-peran apa saja yang

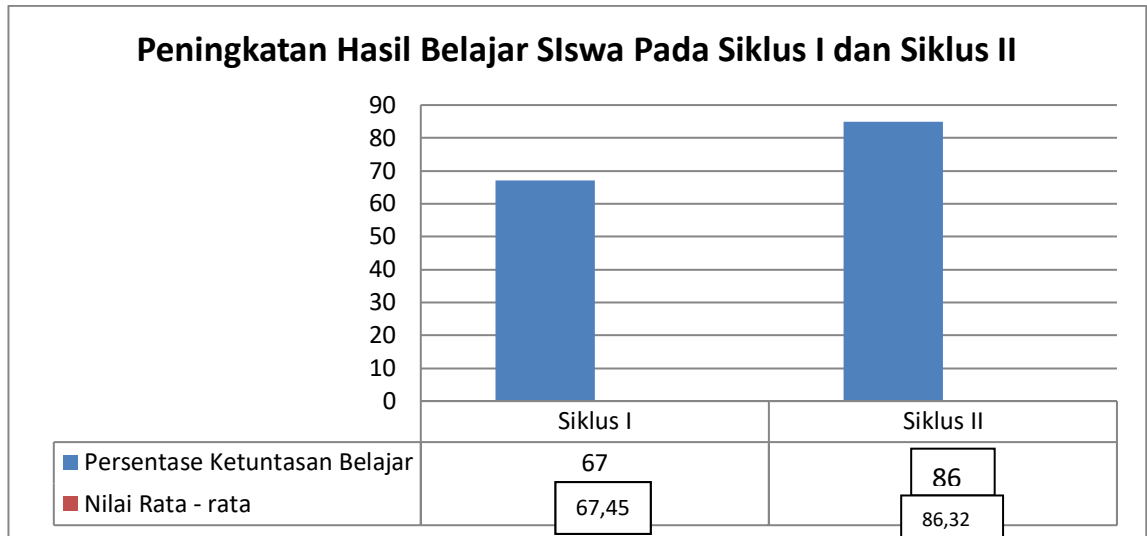
akan dimainkan yang ada dalam skenario, kemudian guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian barulah siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah ditentukan. Para aktor melakukan perannya, Pada tahap ini guru meminta kelompok pertama memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok pertama selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang bermain peran memberikan tanggapan tentang perannya. pada umumnya siswa yang bermain peran memberikan tanggapan bahwa mereka kurang serius dalam melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang dilakoninya. kemudian guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya. Siswa yang mengamati pada umumnya juga memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang bermain peran yaitu para tokoh masih kurang serius melakoni karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita. Begitu seterusnya sampai kelompok terakhir.

Bermain peran harus berhenti pada titik penting, Langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota bermain peran. Contohnya pada waktu kelompok lima tampil guru harus memberhentikan bermain peran karena salah satu dari kelompok lima kurang serius dalam bermain peran anggota yang lain marah sehingga mengakibatkan pertengkaran sesama anggota kelompok. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, Setelah bermain peran dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat organisasi sekolah yang telah diperankan. Dan kemudian guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada bermain peran yang telah dilakukan, Setelah bermain peran dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat organisasi sekolah yang telah diperankan. Kemudian guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus II ini menunjukkan siswa aktif untuk mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat bahwa siswa sudah maksimal dalam bermain peran yang telah dilakukan, dan selama pembelajaran berlangsung siswa dapat dikatakan antusias dan semangat untuk belajar. Siswa bekerja dalam kelompok dengan sangat baik dan semua siswa serius dalam melakukan diskusi. Pada saat siswa disuruh dalam melaporkan hasil diskusi sebagian siswa menunjuk tangan untuk menuliskan ke depan. Hal ini membuktikan siswa sudah aktif untuk mengikuti pembelajaran. Rata – rata nilai hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 86,32 dengan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 86%. Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus II telah mencapai target, maka penelitian ini tidak dilanjutkan kepada siklus III.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Angkasa 1 Kecamatan Koto Tangah Padang . Hal ini dapat dilihat pada grafik berikut ini;



**Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa pada siklus I, nilai rata – rata siswa pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan metode bermain peran sebesar 67,45 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 67%. Persentase ketuntasan belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%. Hal ini disebabkan karena penerapan metode bermain peran pada siklus I belum maksimal. Guru harus dapat memperhatikan perbedaan yang ada pada siswa karena tiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Rochman Natawijaya (dalam Rosna, 2006:43) “Belajar adalah proses pembinaan yang terus menerus terjadi dalam diri individu yang tidak ditentukan oleh unsur keturunan, tetapi lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor dari luar anak.” Dalam belajar siswa banyak memperoleh dari guru, maka guru harus lebih memahami kembali ketiga aspek dalam pendidikan yaitu yang belajar, proses belajar dan situasi belajar. Yang belajar adalah anak didik atau siswa yang secara individu atau kelompok mengikuti proses pembelajaran dalam suasana tertentu.

Guru sebagai penggerak dan pengatur proses pembelajaran sudah seharusnya dapat mengaktifkan semua siswa tanpa terkecuali agar potensi memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran. Peran guru dalam memberikan motivasi anak adalah “Mengetahui setiap siswa yang diajarkannya secara pribadi, memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, menguasai berbagai metode dan teknik mengajar serta menggunakannya dengan tepat, menjaga suasana kelas supaya siswa terhindar dari konflik dan frustrasi serta yang amat penting memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.”

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, nilai rata – rata siswa meningkat menjadi 86,32 dengan persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 86%. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang diperoleh, maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pemilihan ketua kelas dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas V SD Angkasa 1 Kecamatan Koto Tengah Padang.

Pembelajaran yang disajikan guru pada siklus II sangat baik. Pada proses pembelajaran guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi bersama dan bertanya tentang permasalahan yang tidak dimengerti siswa. Untuk itu guru harus mampu menciptakan situasi yang menyenangkan untuk belajar. Untuk mencapai hal tersebut sudah seharusnya guru mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga harus memperhatikan keberhasilan siswa dalam memahami sesuatu dengan cara sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Karena guru bertugas membelajarkan siswa. Untuk membelajarkan siswa tersebut guru haruslah

menggunakan berbagai macam cara agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, seperti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas SD Angkasa 1 Kecamatan Koto Tengah Padang.

### **KESIMPULAN**

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat baik dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan kretifitas belajar, melatih kerjasama dan saling menghargai dalam kelompok, mendapatkan sejumlah pengalaman, mencari solusi pemecahan masalah maupun pergaulan dalam kehidupan sosialnya. Dalam pelaksanaan metode bermain peran ini, guru membagi siswa atas 4 kelompok yang masing-masing kelompok memainkan peranan yang sama, yaitu sebagai tokoh yang ada dalam skenario cerita

Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan siswa dalam melakukan pembelajaran bermain peran dan penilaian hasil tes akhir berupa lembaran soal yang dibagikan. Dengan menggunakan metode ini, siswa sudah mulai cenderung untuk aktif dalam pembelajaran. Apalagi dengan menggunakan metode bermain peran ini, nantinya guru akan memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai yang tertinggi.

Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I yakni 67,45 dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni 86,32. Hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SD Angkasa 1 Kecamatan Koto Tengah Padang.

### **SARAN**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Untuk peneliti, dapat menambah pengetahuan tentang metode bermain peran
2. Untuk guru, agar dapat mencobakan dan menerapkan metode bermain peran yang lebih bervariasi dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.
3. Untuk pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan kepada pembaca.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- Natawijaya, Rochman. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Debdikbud
- Oemar Hamalik. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar-mengajar Berdasarkan CBSA*  
Bandung: Sinar Baru Algensindo
- .....2008 . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ritawati Mahyuddin, dkk. 2008. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UNP
- Rosna, Nuryani. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Winataputra, Udin S, dkk. 2006. *Materi Pembelajaran IPS* . Universitas Terbuka: Jakarta