

**MENINGKATKAN KARAKTER DAN HASIL BELAJAR IPS
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA SD**

***IMPROVING CHARACTER AND COGNITIVE ACHIEVEMENT
THROUGH ROLE PLAYING METHOD IN SOCIAL STUDIES***

Achmad Basari Eko Wahyudi, Siti Partini Suardiman
SD Negeri Tridadi, Universitas Negeri Yogyakarta
achmadbasari91@yahoo.co.id, -

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN Tridadi Sleman. Peningkatan karakter difokuskan pada tiga aspek yaitu kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS dengan penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter siswa. Peningkatan kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab dari Siklus I, II, dan III dimana kejujuran pada Siklus I, II, dan III berturut-turut 42,85%, 52,9%, dan 67%. kerja sama Siklus I, II, dan III memperoleh 42,14%, 51,9%, dan 62%. Sedangkan tanggung jawab pada Siklus I, II, dan III secara berurutan 44,6%, 54,1%, dan 64,1%. Peningkatan hasil belajar pada Siklus I, II, dan III berturut-turut 66,5, 72,92 dan 74,85. Jadi penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tridadi Sleman.

Kata kunci: karakter, hasil belajar kognitif, bermain peran, kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab.

Abstract

The purpose of this research is to improve character and cognitive achievement of students through the implementation of the role playing method in the learning of social studies. This research is classroom action research conducted in three cycles. The location the research was state elementary school of Tridadi Distric of Sleman. The kind of the intervention implemented was role playing method in social studies instruction. Data collection was conducted through observation, interview, achievement test, and document analysis. The result of this research shows that the instruction process of social studies by implementing a role playing method can improve student's character at the aspect of honesty, cooperation and responsibility. The improvement of honesty is 42.85% in Cycle 1, 52.9% in Cycle II and 67% in Cycle III. Cooperation is 42.14% in Cycle I, 51.9% in Cycle II, and 62% in Cycle III. Responsibility is 44.6% in Cycle I, 54.1% in Cycle II and 64.1% in Cycle III. Improvement of cognitive achivement in Cycle I is 66.57, 72.92 in Cycle II and 74.85 in Cycle III.

Keywords: character, cognitive achievement, role playing, honesty, cooperation and responsibility.

Pendahuluan

Pembangunan suatu bangsa tidak akan lepas dari peranan pendidikan. Oleh karena itu, para *founding father* Negara Kesatuan Republik Indonesia, memberikan landasan bahwa pendidikan merupakan salah satu tujuan nasional. Seperti yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 “Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu pemerintahan negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk mamajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut menjaga ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial ...”. (UUD '45, p.2).

Penjabaran tersebut tertulis dalam Bab XIII Pasal 31 UUD 1945 bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang (UUD'45, p.31). Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Peraturan Pemerintah No 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan Penyelenggaraan Pendidikan Pasal 67 menyebutkan bahwa fungsi dan tujuan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah menanamkan dan mengamalkan nilai-nilai keimanan, akhlak mulia, dan kepribadian luhur; menanamkan dan mengamalkan nilai-nilai kebangsaan dan cinta tanah air; memberikan dasar-dasar kemampuan intelektual dalam bentuk kemampuan dan kecakapan membaca, menulis, dan berhitung; memberikan pengenalan ilmu pengetahuan dan teknologi; melatih dan merangsang kepekaan dan kemampuan mengapresiasi serta mengekspresikan keindahan, kehalusan, dan harmoni; menumbuhkan minat pada olahraga, kesehatan, dan kebugaran jasmani; dan mengembangkan kesiapan fisik dan mental untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs atau bentuk lain yang sederajat.

Dalam pelaksanaan pendidikan di lapangan, rumusan tujuan pendidikan dasar yang begitu komprehensif itu tidak sepenuhnya dipedomani secara baik. Secara formal sebenarnya telah muncul kesadaran bahwa misi utama pendidikan tidak sekedar membuat peserta didik pintar otaknya, tetapi juga berkarakter baik. Tetapi dalam kenyataannya penyelenggaraan pendidikan di Indonesia masih tetap menekankan pada penguasaan materi ajar.

Ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut semua pihak untuk melakukan inovasi dan penemuan-penemuan baru dalam berbagai disiplin ilmu. Inovasi dapat membawa perkembangan pendidikan ke arah yang lebih baik. Pembangunan pendidikan suatu bangsa tidak akan pernah berhenti dan selesai, tetapi selalu mengikuti dinamika masyarakat bangsa itu. Selama manusia ada, persoalan pendidikan tidak akan pernah hilang dari wacana suatu bangsa. Menjawab tantangan di era global, maka jati diri kebangsaan menjadi poin penting yang menentukan identitas bangsa. Bangsa Indonesia dengan falsafah Pancasila harus dapat berdiri tegak di antara bangsa-bangsa lainnya. Pendidikan yang memuat nilai-nilai karakterlah yang akan memunculkan semangat Pancasila tersebut di dalam diri tiap-tiap individu bangsa Indonesia. Melalui landasan fitrah Ilahi di dalam diri manusia Indonesia yang mewujudkan dalam jati diri, karakter, dan perilaku, maka kita berani menatap masa depan Indonesia dengan lebih optimis.

Dalam upaya mengintegrasikan nilai-nilai karakter Kementerian Pendidikan Nasional telah menetapkan 18 nilai karakter yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai, prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, serta tanggung jawab. Ke-18 nilai karakter ini yang diharapkan dapat muncul dalam diri setiap anak melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga harapan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta kualitas diri setiap anak dapat diwujudkan dalam kenyataan. Upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas diri dan kepribadian dalam bentuk karakter melalui proses pembelajaran akan memberikan pengalaman serta pembelajaran bagi siswa untuk mengarahkan diri sendiri menjadi lebih baik.

Kualitas pendidikan terutama ditentukan oleh proses belajar mengajar yang berlangsung di ruang-ruang kelas. Dalam proses belajar

mengajar tersebut, guru memegang peranan yang penting. Guru adalah kreator proses belajar mengajar. Ia adalah orang yang akan mengembangkan suasana bebas bagi siswa untuk mengkaji apa yang menarik minatnya, mengekspresikan ide-ide dan kreativitasnya dalam batas-batas norma-norma yang ditegakkan secara konsisten. Sekaligus guru akan berperan sebagai model bagi anak didik. Kebesaran jiwa, wawasan dan pengetahuan guru atas perkembangan masyarakatnya akan mengantarkan para siswa untuk dapat berpikir melewati batas-batas kekinian, serta berpikir untuk menciptakan masa depan yang baik.

Kemampuan memahami ilmu pengetahuan sosial bagi siswa sekolah dasar sangat penting. Menurut Depdiknas dalam KTSP 2006 tujuan ilmu pengetahuan sosial adalah siswa dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, siswa memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi, dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dalam proses belajar mengajar di SD Negeri Tridadi khususnya kelas IV, metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh metode ceramah. Ceramah yang disampaikan guru lebih ditekankan pada penuntasan materi yang ada pada kurikulum. Rata-rata hasil ulangan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), menempati posisi keempat setelah Bahasa Indonesia (7,25), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (7,00), Matematika (6,5) dan IPS (6,25). Dari hasil tersebut nampak bahwa rata-rata hasil ulangan IPS masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal atau (KKM). Kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS Kelas IV di SDN Tridadi yaitu 70.

Permasalahan lain yang terjadi, tingkat kejujuran diri siswa sangat rendah. Dapat dilihat pada saat guru memberikan ulangan. Siswa-siswi tanpa malu-malu saling melirik dan bertanya kepada teman. Rasa tanggung jawab siswa juga belum muncul, ketika guru menyuruh siswanya untuk tampil di depan kelas menuliskan hasil jawabannya siswa enggan, siswa tidak mau aktif di kelas karena siswa merasa malu dan selalu dihantui rasa cemas karena takut salah dalam mengerjakan soal IPS. Selain

itu, ketika diberikan tugas kelompok siswa lebih senang bermain sendiri dari pada mengerjakan bersama-sama. Pada setiap sesi pertanyaan yang dilakukan oleh guru pada materi yang belum jelas, semua siswa malu bertanya padahal mereka belum memahami materi. Menurut pengakuan salah satu siswa, hal tersebut karena siswa merasa takut pada saat mengikuti pelajaran IPS karena sudah tertanam pada pemikiran siswa bahwa IPS adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami dan dikerjakan. Pengakuan tersebut juga dialami oleh siswa lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV, terungkap bahwa guru lebih sulit memberikan pemahaman konsep IPS dari pada mata pelajaran yang lain. Guru hanya menyampaikan materi yang ada pada buku dan siswa mencatat penjelasan tersebut tanpa diberikan keterkaitan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Hal ini sangat menghambat transfer pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Usaha yang selama ini dilakukan guru dalam mengatasi rendahnya hasil belajar dan rendahnya karakter siswa adalah dengan menggunakan metode ceramah serta pemberian motivasi sebelum pelajaran berlangsung. Metode ceramah yang digunakan, melibatkan guru secara aktif dalam poses pembelajaran dan siswa menerima materi yang diberikan guru tanpa mempunyai inisiatif mencari dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan. Sehubungan dengan permasalahan tersebut di atas, maka upaya meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendesak untuk dilakukan. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk membantu meningkatkan karakter terutama sikap kejujuran, tanggung jawab dan kerja sama, serta meningkatkan hasil belajar IPS, khususnya di SD Negeri Tridadi adalah dengan menggunakan metode bermain peran menurut Uno (2007, p.25), metode bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Pendidikan yang mengimplementasikan nilai-nilai karakter adalah salah satu upaya membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter, yaitu mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kretivitas, spiritual, dan intelektual secara optimal.

Pengembangan karakter siswa menurut Lickona (1991, p.53) dapat dikembangkan me-

lalui tahap pengetahuan (*knowing*), *acting*, menuju kebiasaan (*habit*). Hal ini berarti karakter tidak sebatas pada pengetahuan dan karakter seseorang yang dapat berubah dengan upaya-upaya tertentu, salah satunya adalah dengan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS.

Mengingat terbatasnya waktu, tenaga dan biaya maka diperlukan adanya pembatasan masalah untuk menyerderhanakan dan menyempitkan ruang lingkup pembahasan penelitian ini. Permasalahan yang dikaji terpusat pada pokok permasalahan meningkatkan hasil belajar serta karakter pada nilai kerja sama, kejujuran dan tanggung jawab siswa dengan menggunakan metode bermain peran, pada mata pelajaran IPS Kelas IV.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS pada siswa Kelas IV SD Negeri Tridadi Sleman Tahun 2013.

Anak usia kelas IV SD masuk pada tahapan masa kanak-kanak akhir. Masa ini merupakan masa usia sekolah, dialami pada anak yang berusia antara 7 sampai 12 tahun. Menurut Muijs (2011, p.24) anak usia 7-12 tahun masuk dalam *the concrete operational stage*. *The basic characteristics of this stage are: the recognition of the logical stability of the physical world, the realization that elements can be changed or transformed and still retain their original characteristics, and the understanding that these changes can be reversed.*

Sedangkan pada perkembangan moral menurut Siti Partini (2008, p.110) ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Perkembangan moral terlihat dari perilaku moralnya di masyarakat yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma di masyarakat.

Implikasi bagi pendidikan di kelas adalah dengan pendekatan baru yang didasarkan pada teori sosiokultural *Vygotsky*, memanfaatkan kayanya konteks sosial di kelas untuk meningkatkan pembelajaran di kelas seperti yang dikemukakan Berk (2006, p.320) *in these social constructivist classroom, children participate in a wide range of challenging activities with teachers and peers, with whom they jointly construct understandings. As children acquire knowledge and strategies form working together, they become competent, contributing members of their classroom community and advance in cognitive and social development.*

Definisi konseptual yang digunakan dalam penelitian ini karakter adalah nilai-nilai yang unik-baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, dan nyata berkehidupan baik) yang terpateri dalam diri dan terjewantahkan dalam perilaku. Definisi operasional dalam penelitian ini nantinya akan dibatasi pada peningkatan karakter kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab. Kejujuran adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan, baik terhadap diri dan pihak lain. Widodo (2007, p.113) memberikan tanda-tanda orang jujur adalah orang yang dalam berbuat dan berkata sesuai dengan norma dan aturan, orang yang berani berkata sebenarnya, orang yang berani berbuat benar, orang yang berani melaporkan perbuatan curang, orang yang berani memberi kesaksian atas perbuatan curang. Serta orang yang berani mengakui perbuatan yang salah.

Kejujuran sangat mempengaruhi kehidupan seseorang, orang yang jujur akan mendapatkan ketenangan dalam hidupnya. Sikap jujur dalam berkata dan berbuat juga sangat mempengaruhi sikap orang lain di sekitarnya, karena sikap jujur merupakan modal dalam pembentukan manusia Indonesia yang berkualitas, oleh karena itu bersikap jujur perlu diupayakan agar setiap siswa membiasakan diri berkata dan berbuat dengan jujur. Berbuat jujur menurut Supriyanti (2008, p.3) adalah berlaku dan bersikap apa adanya sesuai dengan keadaan. Orang yang jujur selalu berkata benar, sesuai dengan fakta yang ada, tidak mengada-mengada, tetapi berkata apa adanya, tidak ditambah atau dikurangi sesuai dengan kenyataan yang ada.

Adapun indikator kejujuran menurut Ditjen Mandikdasmen (2010, p.23) dibatasi pada mengerjakan ulangan dengan usaha sendiri. Mengembalikan barang yang dipinjamnya. Menilai tugas yang telah dikerjakan. Berani mengakui kesalahan. Nilai hasil pembelajaran diberikan kepada orang tua. Bermain dengan teman secara *sportive* (tidak curang).

Kerja Sama

Kerja sama adalah sikap dan perilaku seseorang yang mencerminkan adanya kesadaran dan kemauan untuk bersama-sama saling membantu, dan saling memberi tanpa pamrih. Kerja sama merupakan kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama. Sedangkan menurut Ditjen Mandikdasmen (2010, p.22) Kerja sama

adalah melakukan kegiatan dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Adapun indikator kerja sama dibatasi pada hal berikut ini: Menolong teman yang memerlukan bantuan tanpa membeda-bedakan. Bersikap sopan dan ramah kepada semua teman. Mengemukakan ide dalam kelompok. Melaksanakan pekerjaan tanpa ada paksaan dari orang lain. Melakukan tugas sesuai posisi dalam kelompok. Menghargai pendapat orang lain, serta tidak menunjukkan sikap mau menang sendiri.

Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa. Tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Macam-macam bentuk tanggung jawab antara lain tanggung jawab terhadap diri sendiri, tanggung jawab terhadap keluarga, tanggung jawab terhadap masyarakat, tanggung jawab terhadap agama. Menurut Ditjen Mandikdasmen (2010, p.24) tanggung jawab adalah melaksanakan tugas secara bersungguh-sungguh serta berani menanggung konsekuensi dari sikap, perkataan dan tingkah lakunya. Dalam penelitian ini tanggung jawab yang dimaksud adalah tanggung jawab sebagai siswa, warga kelas dan warga sekolah. Adapun indikator tanggung jawab dibatasi pada hal berikut ini: Siswa melaksanakan tugas piket sesuai jadwal yang ditetapkan. Siswa mengumpulkan tugas dari guru sesuai jadwal yang ditetapkan. Siswa mengerjakan PR di rumah. Siswa menjaga kebersihan kelas, membuang sampah pada tempatnya. Siswa melaksanakan bermain peran sesuai tokoh yang diperankan. Siswa tidak menghindar jika diberi tugas.

Lingkungan sekolah dapat menjadi tempat pendidikan yang baik bagi pertumbuhan siswa. Enu (2011, p.152) menjelaskan bahwa *The school and other allied social institutions of education has capacity and needs to facilitate, promote, and possibly guide certain forms of value change in the society*. Dapat diartikan bahwa sekolah dan lembaga-lembaga sosial pendidikan memiliki kapasitas dan kebutuhan untuk memfasilitasi, mempromosikan, dan mungkin sebagai panduan bentuk-bentuk tertentu dari perubahan nilai dalam masyarakat.

Di dalam kelas, pendekatan ini memposisikan guru sebagai klarifikator dan indoktrinator dalam menentukan nilai-nilai moral yang di-

anut siswa. Atau dengan kata lain perilaku moral yang menunjukkan karakter positif bukan merupakan hasil pertimbangan moral yang berpijak pada konsep nilai kemanusiaan dan keadilan. Strategi peningkatan karakter yang kedua adalah dengan pendekatan rasional. Paradigma rasional dalam pembentukan moral dibangun dengan anggapan bahwa pilihan perilaku moral pada hakikatnya bersifat rasional sebagai respons yang bersumber dan diturunkan dari pemahaman dan penalaran. Ciri utamanya adalah pendekatan kognitif. Dengan pendekatan kognitif ini pembentukan karakter diposisikan sebagai pendidikan intelektual yang mengupayakan timbulnya cara berpikir aktif dalam menghadapi isu-isu moral dan menetapkan suatu keputusan moral. Dalam pendekatan ini siswa diberi kebebasan untuk menemukan nilai-nilai moral yang dipilihnya.

Metode

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classrom Action Research*), karena penelitian ini menggunakan langkah-langkah PTK. Penelitian yang ditempuh dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang bertujuan untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS dengan menerapkan metode bermain peran bagi siswa Kelas IV Semester 2 di SDN Tridadi.

Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas IV SDN Tridadi yang beralamat di Dusun Pangukan Kelurahan Tridadi Kecamatan Sleman Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2012/2013.

Waktu Penelitian

Prapenelitian dilakukan mulai dari bulan Januari sampai bulan Maret 2013. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai Juni Tahun 2013

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tridadi Kecamatan Sleman Kabupaten Sleman yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari 14 siswa putra dan 14 siswi putri.

Jenis Tindakan

Jenis tindakan pada penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN Tridadi Keca-

matan Sleman Kabupaten Sleman tahun ajaran 2012/2013 untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar. Hal ini dikarenakan metode bermain peran dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa tentang nilai karakter dari pemeranan yang diambil terhadap keputusan dari solusi atas permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes dan nontes. Teknik tes digunakan untuk mengukur pengetahuan teoritis atau hasil belajar ranah kognitif serta teknik nontes digunakan untuk mengukur dari ranah afektif dan psikomotorik. Teknik tes meliputi tes hasil belajar, sedangkan teknik nontes menggunakan observasi dan dokumentasi.

Setelah mengumpulkan data dari hasil pengamatan (observasi) Proses Belajar Mengajar (PBM) di kelas, catatan harian, dan hasil evaluasi, data dianalisis secara deskriptif yaitu mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Hasil analisis data tersebut akan menjadi bahan refleksi untuk langkah penelitian selanjutnya. Data hasil pengamatan proses pembelajaran dianalisis secara deskriptif yang sangat berguna untuk melihat peningkatan karakter menggunakan berbagai metode. Pada saat pengamatan dituliskan kejadian-kejadian yang unik selama pelaksanaan pembelajaran. Catatan harian guru dan hasil observasi digunakan sebagai data pendukung untuk menentukan keberhasilan pembelajaran

Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) siklus berulang di mana setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu sebagai berikut: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi; (4) refleksi. Setiap tahap dalam siklus yang dilakukan memiliki 3 (tiga) kali pertemuan dan 2 (dua) kali pertemuan untuk siklus terakhir yaitu Siklus III.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pembelajaran IPS yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran cocok dilakukan, hal ini karena metode ini menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau individu dengan orang lain. Di sini terjadi interaksi sosial antarindividu yang secara sengaja diwadahi dalam metode bermain peran. Melalui interaksi sosial, maka terjadinya hubungan antarindividu niscaya terjadi, sehingga

kemungkinan atau peluang terjadinya hubungan yang saling mempengaruhi sangat terbuka, baik itu disengaja maupun tidak disengaja.

Metode bermain peran memberi peluang terjadinya hubungan yang saling mempengaruhi antarindividu. Metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis, dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. Metode bermain peran melatih siswa untuk mampu berkomunikasi dengan orang lain, melatih keberanian, memahami perasaan orang lain. Disamping itu suasana demokratis sangat nampak pada saat siswa berdiskusi untuk membahas jawaban dari permasalahan, menentukan pelaku pemeranan, dan mempersiapkan pemeranan. Siswa melakukan dan mengatur bermain peran secara mandiri tanpa dipaksa oleh guru. Pada akhirnya siswa menampilkan karakter yang baik dari apa yang diajarkan oleh guru dan telah terinternalisasi dalam diri siswa dengan ditunjukkan dalam perilaku sehari-hari sebagai produk dari hasil pembelajaran integrasi nilai.

Guru dalam melaksanakan metode bermain peran selama Siklus I, II dan III mengalami perkembangan dari langkah metode bermain peran yang tidak lengkap sampai pada langkah bermain peran yang lengkap, yang meliputi pemberian pengantar cerita, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan kembali, serta diskusi dan evaluasi akhir. Pada Siklus I, guru dalam menerapkan metode bermain peran belum lengkap semua langkahnya, belum bisa mengelola waktu dengan baik, dan masih mengalami kesulitan ketika menggali dengan menghubungkan penanaman nilai karakter yang dirancang. Semua kekurangan tersebut dapat dilihat ketika guru sampai akhir pelajaran belum dapat menyelesaikan rancangan pelaksanaan pembelajarannya, sehingga apa yang disampaikan terkadang buru-buru sekedar informasi saja. Kondisi ini bisa mempengaruhi penerimaan siswa terhadap apa yang dipelajarinya. Kelemahan yang ada pada guru sampai pencapaian Siklus I ini bisa dimaklumi karena guru baru saja belajar, memahami dan mempraktekkan metode bermain peran dalam proses pembelajarannya, sehingga apabila ditemukan kekeliruan atau tidak maksimalnya dalam pembelajaran wajar adanya. Tema pengantar bermain peran dalam Siklus I adalah tentang alat transportasi.

Kegiatan siswa selama Siklus I terlihat lebih aktif dan dinamis. Siswa merasakan udara segar pembelajaran karena keluar dari kebiasa-

an proses pembelajaran yang cenderung monoton. Siswa dari awal sampai akhir pembelajaran hampir duduk di tempatnya masing-masing untuk mendengarkan penjelasan guru maupun tanya jawab dari guru. Dengan metode bermain peran, siswa bisa tampil ke depan kelas untuk mengekskresikan tuntutan peran dan mereka bisa menggerakkan badan dengan sangat bebas berekspresi sesuai keinginan mereka. Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Guru sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan metode bermain peran lengkap semua langkah dan sesuai dengan alokasi waktu yang ada. Setiap langkah metode bermain peran telah dilakukan meskipun dengan alokasi waktu yang tidak banyak. Tema pengantar bermain peran dalam Siklus II adalah tema-tema kontemporer yang sesuai dengan permasalahan sosial yang dibahas.

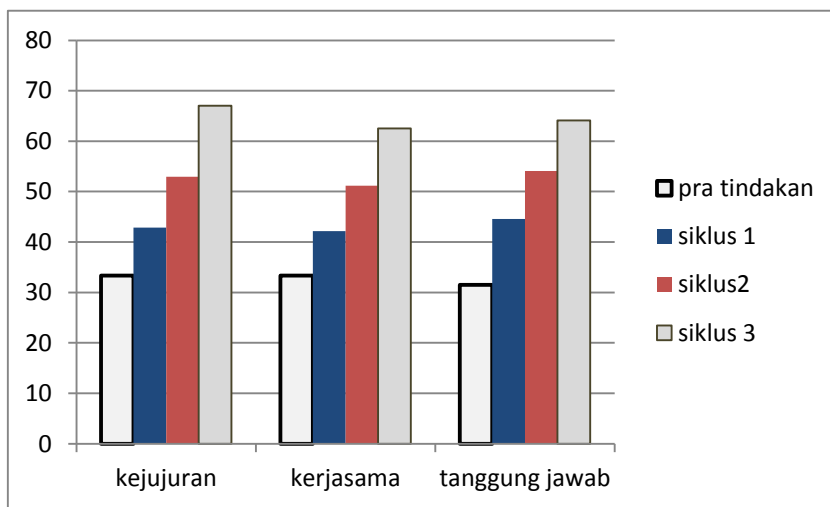
Siswa dibagi dalam empat kelompok dengan masing-masing anggota tujuh orang. Setelah guru memberikan cerita pengantar dan permasalahan, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab permasalahan, menentukan pemain peran, dan mempersiapkan peme-

ranan, setiap kelompok harus memiliki tiga hal tersebut dan memiliki peluang yang sama untuk ditunjuk untuk memainkan peran. Pada proses inilah siswa aktif membahas permasalahan, dinamis untuk berekspresi dalam pemeranan, dan mandiri menentukan pemain tanpa ditunjuk oleh guru.

Pelaksanaan pembelajaran Siklus III telah berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat guru telah melampaui setiap langkah bermain peran, guru telah mengorganisir waktu sesuai dengan alokasi yang ada, serta guru pada dasarnya dapat menghubungkan materi dengan tiga aspek nilai karakter dengan baik. Hanya satu atau dua kali guru terlihat kesulitan. Tema pengantar bermain peran dalam Siklus III adalah tema permasalahan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Karakter yang Dihasilkan

Setelah diterapkan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS, karakter siswa mengalami peningkatan. Bukti peningkatan karakter siswa dalam tiga karakter yaitu; kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab dapat dilihat pada grafik 1 berikut ini.



Grafik 1. Peningkatan Karakter Siswa dalam Tiga Siklus

Pada Grafik 1 menunjukkan bahwa pada saat pratindakan, perilaku siswa dalam tanggung jawab, menempati nilai tempat paling rendah dibandingkan dua nilai karakter yang lain. Setelah Siklus III berakhir, perilaku siswa dalam kejujuran menempati posisi paling tinggi karena selama proses penelitian berlangsung guru tidak henti-hentinya menekankan pentingnya bersikap jujur dalam setiap tindakan. Adapun peningkatan masing-masing as-

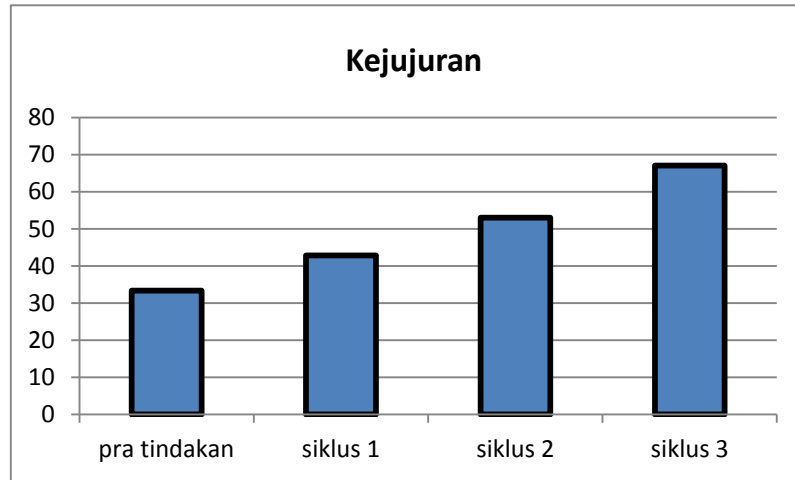
pek nilai karakter yang terjadi selama pelaksanaan tindakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kejujuran

Kejujuran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku siswa yang mencerminkan tindakan berperilaku dan bersikap apa adanya sesuai dengan keadaan. Orang yang jujur selalu berkata benar, sesuai dengan fakta yang ada, tidak mengada-mengada, tetapi berkata apa adanya, tidak ditambah atau dikurangi

sesuai dengan kenyataan yang ada. Perilaku yang diamati adalah mengerjakan ulangan dengan usaha sendiri. Mengembalikan barang yang dipinjamnya. Menilai tugas yang telah dikerjakan. Berani mengakui kesalahan.

Nilai hasil pembelajaran diberikan kepada orang tua. Bermain dengan teman secara *sportive* (tidak curang). Dari Grafik 2 berikut ini dapat diketahui peningkatan perilaku siswa untuk kejujuran selama tiga siklus:

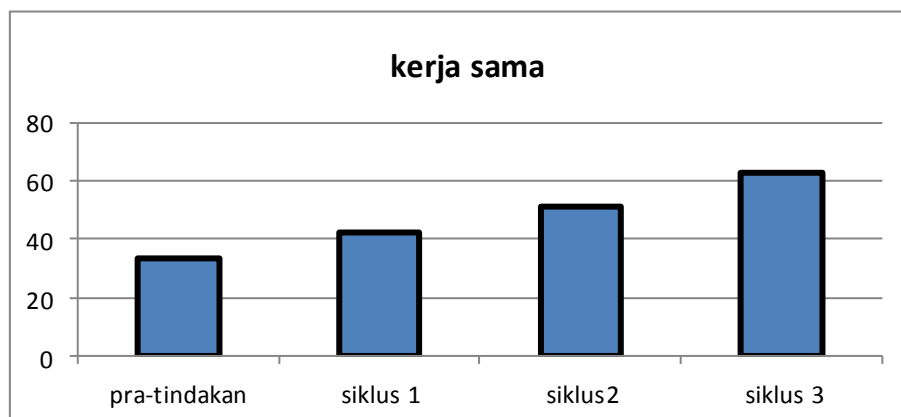


Grafik 2. Peningkatan Karakter Kejujuran

Berdasarkan Grafik 2 tersebut dapat dilihat bahwa perilaku siswa dalam kejujuran mengalami peningkatan dari Siklus I 42,85%, Siklus II 52,97% dan siklus III 67%. Sehingga peningkatan yang terjadi dari Siklus I ke Siklus II sebesar 10,12% sedangkan peningkatan dari Siklus II ke Siklus III 14,03% dengan diperolehnya angka 67% pada siklus III, maka kondisi yang ditargetkan telah terlampaui, maka siklus dapat dihentikan. Perubahan perilaku siswa menjadi lebih baik berasal dari sikap pada saat mengerjakan Lembar Evaluasi Siswa (LES) di mana siswa tidak lagi saling bertanya tentang jawaban, membuka buku catatan, atau mencontek.

Kerja Sama

Perilaku kerja sama yang diteliti meliputi indikator menolong teman yang memerlukan bantuan tanpa membeda-bedakan. Bersikap sopan dan ramah kepada semua teman. Mengemukakan ide dalam kelompok. Melaksanakan pekerjaan tanpa ada paksaan dari orang lain. Melakukan tugas sesuai posisi dalam kelompok. Menghargai pendapat orang lain, serta tidak menunjukkan sikap mau menang sendiri. Pada Grafik 3 berikut ini menunjukkan adanya peningkatan perilaku siswa untuk nilai kerja sama selama tiga siklus:



Grafik 3. Peningkatan Karakter Kerja Sama

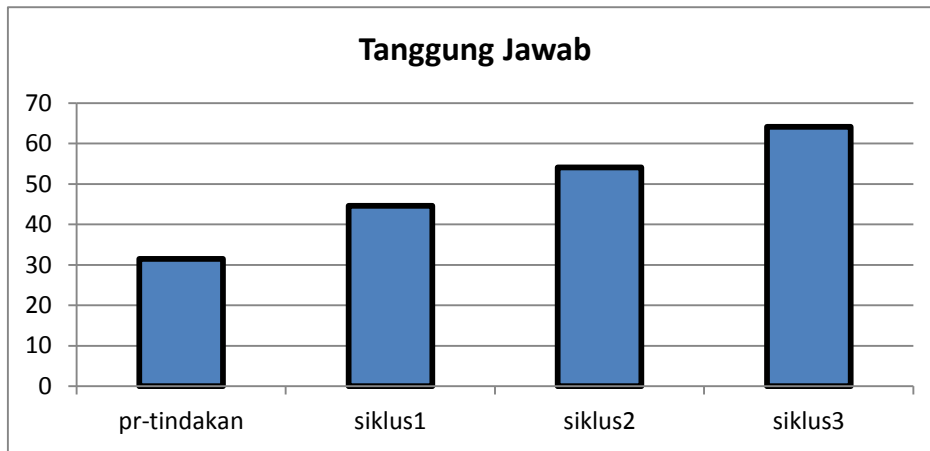
Berdasarkan Grafik 3 dapat dilihat bahwa perilaku siswa dalam kerja sama mengalami peningkatan dari Siklus I 42,14%, Siklus II 51,19% dan Siklus III 62,15% sehingga pening-

katan kerja sama dalam penelitian ini dinyatakan berhasil. Peningkatan perilaku siswa yang terjadi pada Siklus II adalah sebelum tindakan siswa belum menunjukkan kerja kelompok, ma-

ka pada Siklus II ini sebelum metode bermain peran dilakukan siswa berkelompok dan menyelesaikan permasalahan, menentukan permainan peran, dan mempersiapkan pemeranan. Ini menunjukkan telah terjadi kerja sama yang baik pada siswa dan akan memberikan pengalaman untuk saling membantu dalam kehidupan sehari-hari. Kerja sama lain yang mengalami peningkatan dan ditunjukkan dalam perilaku siswa adalah berani mengemukakan ide dalam kelompok dan melakukan tugas sesuai posisi dalam kelompok.

Tanggung Jawab

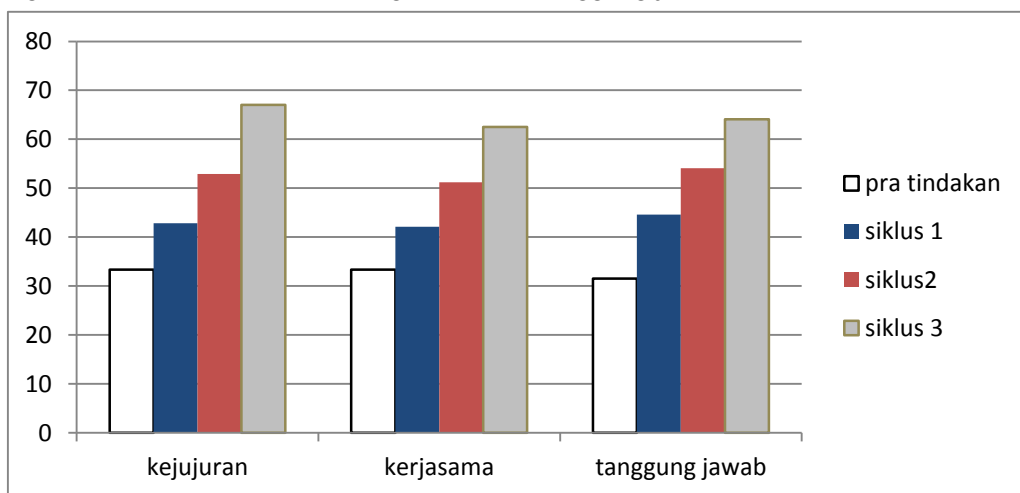
Perilaku tanggung jawab yang diteliti meliputi indikator Siswa melaksanakan tugas piket sesuai jadwal yang ditetapkan. Siswa mengumpulkan tugas dari guru sesuai jadwal yang ditetapkan. Siswa mengerjakan PR di rumah. Siswa menjaga kebersihan kelas, membuang sampah pada tempatnya. Siswa melaksanakan bermain peran sesuai tokoh yang diperankan. Siswa tidak menghindar jika diberi tugas. Dari Grafik 4. berikut ini diketahui adanya peningkatan perilaku siswa untuk nilai tanggung jawab pada tiga siklus:



Grafik 4. Peningkatan Karakter Tanggung Jawab

Berdasarkan Grafik 4 dapat dilihat bahwa perilaku siswa dalam tanggung jawab mengalami peningkatan dari Siklus I 44,6%, Siklus II 54,1%, Siklus III sebesar 64,1%. Semua peningkatan nilai karakter dalam tiga as-

pek nilai karakter membuktikan bahwa metode bermain peran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS cukup efektif dalam menanamkan karakter terutama kejujuran, kerja sama dan tanggung jawab.



Grafik 5. Peningkatan Karakter setiap Siklus Hasil Belajar Kognitif

Peningkatan hasil pembelajaran IPS dengan metode bermain peran tidak hanya meningkatkan ranah afektif, namun juga ranah kognitif dan psikomotorik. Hal ini dapat dilihat

pada Tabel 1 hasil belajar siswa dalam ranah kognitif yaitu pada Siklus I hasil belajar siswa rata-rata 66,57; Siklus II rata-rata hasil belajar kognitifnya 72,92; dan Siklus III sebesar 74,85

pada Siklus I hasil nampak rendah disebabkan siswa masih belum memahami metode yang digunakan dan siswa kurang ada kesiapan menghadapi tes hasil belajar kognitif yang ada. Siswa tidak banyak yang belajar dengan serius. Adapun peningkatan hasil belajar kognitif di Siklus II dan III, karena siswa telah memahami metode

yang diterapkan serta melalui pemberian gambaran peristiwa yang diperankan secara nyata. Tabel 1 berikut ini memberikan gambaran jelas mengenai hasil belajar kognitif siswa sebagai hasil dari pelaksanaan Siklus I, II, dan Siklus III.

Tabel 1. Hasil Belajar Kognitif dalam Tiga Siklus

No	Siklus Ke	Rata-rata Hasil Belajar Kognitif	Siswa yang Tuntas	
			Jumlah	Persentase
1	Pratindakan	62,5	7	25%
2	I	66,57	12	42,85
3	II	72,92	23	82%
4	III	74,85	25	89%

Untuk ketuntasan belajar telah tercapai pada Siklus II. Hal ini dikarenakan pada Siklus II jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan hasil belajar melampaui 75% siswa dalam satu kelas, sesuai dengan kriteria ketuntasan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap mata pelajaran IPS melalui metode bermain peran mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Melalui metode bermain peran juga meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, karena metode ini membuat daya retensi siswa terhadap materi IPS menjadi lebih kuat karena materi tidak diajarkan hafalan semata dan abstrak, tetapi siswa dapat merasakan dan mengulangi kronologis peristiwa yang ada dalam materi. Hal ini berarti siswa dapat lebih memahami yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Keberhasilan ranah psikomotorik atau gerak yaitu metode bermain peran memberikan keleluasaan siswa untuk bergerak dari suatu tempat ke tempat lain di dalam ruang kelas dan bebas menggerakkan anggota badan dalam mengekspresikan sesuai peran yang dimainkan. Kondisi ini sangat berbeda dengan kondisi sebelum adanya tindakan, dimana siswa cenderung duduk terus di mejanya sejak awal sampai akhir pelajaran.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode bermain peran dengan mengenalkan tema/topik, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan kembali, serta evaluasi akhir dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan karakter (kejujuran, kerja sama, tanggung jawab) dan hasil belajar kognitif siswa Kelas IV SDN Tridadi. Peningkatan karakter yang terjadi

pada Siklus I, II dan III untuk nilai kejujuran sebesar 42,85%, 52,97%, 67% nilai kerja sama sebesar 42,14%, 51,19%, 62,5% serta nilai tanggung jawab sebesar 44,6%, 54,1%, 64,1%. Peningkatan hasil belajar kognitif pada Siklus I, II, III adalah 66,57, 72,95, 74,85, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Tridadi Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman Tahun 2013.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh maka implikasinya adalah penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan nilai karakter siswa. Penanaman nilai karakter perlu diprogramkan secara nyata oleh guru dalam suatu rancangan pelaksanaan pembelajaran agar terarah jenis nilai karakter yang akan dicapai. Penanaman nilai dapat diintegrasikan dalam semua mata pelajaran, termasuk IPS. Namun guru perlu memperhatikan cara yang tepat untuk menghubungkan antara materi pembelajaran dengan nilai karakter yang akan dicapai.

Beberapa saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah: Guru IPS hendaknya meneruskan penanaman nilai karakter yang telah dilakukan terutama nilai karakter dalam kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Kesabaran dan ketalatenan adalah kunci untuk merubah perilaku siswa yang terbiasa sebelumnya.

Sekolah dapat mengembangkan penanaman nilai moral kepada siswa menjadi budaya sekolah yang melibatkan semua siswa mulai Kelas 1 sampai Kelas 6.

Penanaman nilai karakter perlu dikembangkan secara komprehensif dalam semua ma-

ta pelajaran untuk dikaitkan dengan nilai karakter yang sedang ditargetkan oleh sekolah.

Daftar Pustaka

- Berk, L. E. (2006). *Development through lifespan*. Boston: Allyn& Bacon.
- Depdiknas. (2010). *Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan Penyelenggaraan Pendidikan*.
- Ditjen Mandikdasmen. (2010). *Pedoman pembinaan akhlak mulia siswa melalui pengembangan budaya sekolah*.
- Enu, D.B. Re-engineering values education in nigerian schools as catalyst for national development. *International Education studies*, 4, 147-153. Diambil pada tanggal 9 Juli 2013, dari <http://www.ccsenet.org/ies>
- Lickona, T. (1991). *Education for character*. New York: Bantam.
- Muijs, D. & Reynold, D. (2011). *Effective teaching*. London: Sage.
- Siti Partini dkk. (2008). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY press
- Supriyanti. (2008). *Membiasakan berperilaku baik*. Semarang: Ditjen Mandikdasmen
- Uno, Hamzah B. (2007). *Model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo. (2007). *Panduan pendidik pembentukan karakter bangsa*. Jakarta: Arman-delta Selaras
- _____. 2009. *UUD'45*. Jakarta: Harapan Kita