

PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

(Studi Kuasi Eksperimen di Kelas IV SD Negeri Gintungkerta I Kabupaten Karawang)

Yeni Puspitasari, dan H. Sapriya

yenpus@yahoo.com

Mahasiswa Pasca Sarjana Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

Social and analytical thinking skill are highly essential to help students to communicate with their surroundings and help students to solve problems which correlate with their lives. The purpose of this study was to determine the effect of the use role playing method to social skills and analytical thinking of students at a public elementary school in Karawang. The method used is quasi-experimental with Nonequivalent Control Group Design (NCGD). The learning process taken in control group was through conventional learning and in experimental group was through role playing method. The results showed that there is improvement on students' social and analytical thinking skills after learning through role playing was implemented. T-test results between t_{observed} that has been compared to the calculation result of t_{critical} showed that $t_{\text{observed}} < t_{\text{critical}}$ or H_0 is rejected. It means there is a significant difference in the improvement of students' social and analytical thinking skills between who were taught by using role playing method and who were taught by using conventional learning. Furthermore, students' responses to the use of role playing method is positive. Students felt more involved in the learning process and not bored so that the lesson given can improve social and analytical thinking skills of students.

Keywords: role playing method, social skill, analytical thinking skill

PENDAHULUAN

Sekolah dasar selain institusi formal yang tidak hanya meningkatkan nilai akademik siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan-kemampuan lain yang berguna bagi kehidupannya kelak. Kemampuan tersebut berupa keterampilan sosial dan kemampuan berpikir analitis yang dapat membantu siswa memecahkan masalah yang berada di sekitar kehidupannya.

Yustiana (1999) berpendapat bahwa kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa tidak terbatas pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung tetapi juga kemampuan intelektual, pribadi dan sosial.

Hal ini diperkuat oleh Zakaria dan Zanaton (Nurjanah, 2012 hlm. 12-13) menyatakan bahwa pada proses pembelajaran, siswa tidak hanya perlu pengetahuan tetapi juga keterampilan komunikasi, keterampilan pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, diperlukan solusi pembelajaran yang tepat untuk memberdayakan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Pembelajaran IPS memiliki konsep untuk menanamkan sikap sosial pada diri siswa. Sikap saling menghormati, menghargai, dan tenggang rasa dengan orang lain serta meningkatkan kemampuan berpikir siswa ke tahap berpikir tingkat tinggi. Namun dalam implementasinya hampir di setiap jenjang pendidikan, pembelajaran IPS masih dikenal sebagai pembelajaran yang masih bersifat hafalan. Sehingga dengan persepsi demikian, pembelajaran IPS masih dianggap kurang penting dengan pembelajaran lain di sekolah.

Samlawi & Maftuh (1999 hlm. 1), berpendapat bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Dewasa ini, pelaksanaan pendidikan siswa sekolah dasar masih banyak terjebak dalam formalitas. Pembelajaran IPS tidak mantap, bersifat hafalan dan tidak memberi kesempatan bagi siswa untuk mendapat pembelajaran yang bermakna. Keterampilan sosial siswa kurang dikembangkan oleh guru.

Sehingga siswa bersifat egois, malu dan tidak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum bervariasi dan belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Tahap anak pada sekolah dasar adalah tahap belajar sambil bermain. Bermain bagi siswa merupakan kebutuhan mutlak sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Siswa menjadi tidak memperoleh keterampilan mental yang diperlukan pada taraf pengetahuan yang lebih tinggi (Semiawan, 1984 dalam Yustiana, 1999).

Sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar, Nurikhsan & Agustin (2011) berpendapat bahwa beberapa tugas perkembangan siswa usia SD adalah (1) belajar bergaul dengan teman sebayanya, (2) mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial, dan (3) mengembangkan peranan sosial.

Selain tahap perkembangan siswa usia sekolah dasar yang dipaparkan oleh Nurikhsan dan Agustin, mereka juga memaparkan beberapa sikap yang muncul dari kesalahan perlakuan kepada siswa. Siswa sebagian besar bersikap : bersifat minder, senang mendominasi orang lain, bersifat egois, senang menyendiri, kurang mempunyai sifat tenggang rasa, dan kurang memperdulikan norma yang berlaku (Nurikhsan & Agustin, 2011).

Sesuai dengan pendapat Nurikhsan dan Agustin, tidak dikuasainya keterampilan sosial pada siswa akan mempengaruhi proses belajar mengajar serta iklim yang ada di suatu kelas (psychological atmosphere). Sebagian besar siswa yang tidak pernah belajar tentang sikap apa yang dapat diterima di lingkungannya. Siswa yang kurang memiliki keterampilan sosial sangat memungkinkan untuk ditolak oleh rekan yang lain. Siswa yang tidak mendengarkan orang lain, malu bertanya, tidak mampu bekerjasama, tidak mau berbagi, dan tidak mampu memelihara pertemanan akan sangat mempengaruhi perkembangan siswa lainnya. Sebaliknya,

terbinanya keterampilan sosial pada diri siswa akan memunculkan penerimaan dari teman sebayanya, penerimaan dari guru, dan sukses dalam belajarnya.

Nisa (2009 hlm. 56-57) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa sulit sekali dalam mengajukan pertanyaan, dalam kerja kelompok dan diskusi hanya ada beberapa siswa yang aktif di tiap kelompoknya sementara yang lain hanya sebagai pelengkap. Sehingga jika siswa yang sulit mengemukakan pendapat tidak diberi metode pembelajaran yang baik, maka tidak akan kurang memiliki keterampilan sosialnya.

Keterampilan sosial tidak datang dengan sendirinya, ia harus diajarkan dan dilatih antara lain melalui pendidikan khususnya IPS. Pendidikan IPS di SD sebenarnya memberikan peluang untuk tumbuhnya dasar-dasar keterampilan sosial dengan mulai mengenalkan lingkungan sosial yang dekat dengan kehidupannya, mengenalkan status dan perannya sebagai manusia sosial dan juga keterampilan bekerja sama dan bergotong royong. Dengan memiliki keterampilan sosial akan membuatnya mudah diterima oleh siswa lain karena mampu berperilaku sesuai harapan lingkungannya secara tepat. Begitu pula, siswa-siswa yang diberi banyak kesempatan untuk bermain dan bergaul cenderung akan memiliki keterampilan sosial yang tinggi ketimbang siswa yang sehari-harinya di rumah saja.

Sejalan dengan hal di atas, berikut ini beberapa definisi keterampilan sosial menurut beberapa ahli. Keterampilan sosial menurut Comb dan Slaby (1977, hlm. 162) yaitu *the social skill is the ability to interact with others in a given social context in specific ways that are socially acceptable or valued at the same time persobality benefecial, mutually benefecial, or benefecial primary to others.*

Selain itu, keterampilan sosial menurut Sjamsuddin dan Maryani (2008, hlm. 6) yaitu suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilah dan mengelola informasi, mampu memsisiwai hal-hal baru yang dapat memecahkan

masalah sehari-hari, mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai, dan mampu bekerja sama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat.

Dalam pembelajaran IPS selain untuk mengembangkan keterampilan sosial juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis siswa. Kemampuan berpikir analitis sangat diperlukan siswa. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir analitis yang baik, maka dia akan lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam kehidupannya sehari-hari maupun sebagai bekal untuk kehidupannya di masa yang akan datang. Buchori & Trianto (2007 hlm. 1) menyatakan bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk suatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kenyataannya, kemampuan berpikir analitis siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan McKinsey *Indonesian's Today* dan sejumlah data rangkuman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Edupos, 2012) menyatakan bahwa hanya 5% dari siswa Indonesia yang memiliki kemampuan berpikir analitis, sedangkan sebagian besar siswa Indonesia lainnya hanya memiliki kemampuan sampai taraf mengetahui. Salah satu penyebab hal tersebut tidak lain karena pembelajaran di sekolah kurang menuntut siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka. Siswa cenderung dilatih untuk menjawab soal dengan menghafal, sehingga keaktifan dan daya berpikir siswa kurang berkembang.

Berpikir analitis merupakan kemampuan individu untuk dapat membedakan atau mengidentifikasi suatu peristiwa/permasalahan menjadi sub-masalah, dan menentukan hubungan yang wajar/logis untuk menemukan penyebab dari permasalahan yang terjadi (Chareonwongsak, 1999 dalam Montaku, 2011). Hal tersebut menunjukkan

bahwa berpikir analitis merupakan pemikiran yang didasarkan data dan fakta yang akan membantu dalam pemecahan masalah, mencari solusi berdasarkan penyebab masalah sehingga dapat mendukung tahapan berpikir kritis, kreatif, dan berpikir memecahkan masalah.

Keterampilan sosial dan kemampuan berpikir analitis dapat diperoleh siswa melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif, konstruktivistik, dan kreatif. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan konsep yang akan diajarkan adalah salah satu cara agar pembelajaran lebih efektif. Dalam penggunaan metode pembelajaran guru juga harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Hal ini disebabkan dalam proses belajar mengajar, tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan berbeda-beda, ada yang cepat, ada yang sedang dan ada pula yang lambat.

Selain itu, menurut Hadija (2014 hlm 106) berpendapat bahwa dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan ada beberapa prinsip yang harus dipahami yakni prinsip-prinsip pembelajaran, gaya belajar dan peta konsep yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam membuat suasana kelas lebih hidup guru harus mampu merancang metode dan model pembelajaran yang menarik, bervariasi serta disesuaikan dengan materi yang dipelajari.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan agar keterampilan sosial dan kemampuan berpikir analitis siswa dapat optimal adalah metode *role playing*.

Alasan peneliti menggunakan metode *role playing* didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertimbangan pertama adalah metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari pembuatan naskah drama, menentukan

pemain drama sampai mengutarakan pendapat. Pertimbangan kedua adalah metode *role playing* melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir analitis. Pertimbangan ketiga adalah kelebihan dari metode *role playing* itu sendiri.

Selain alasan di atas, ada alasan yang lebih mendasar yaitu dalam pembelajaran *role playing* siswa belajar dengan lebih nyaman dan tidak kaku karena *role playing* hampir sama dengan percakapan. Hanya saja, dalam percakapan seseorang memerankan diri sendiri masing-masing, sedangkan dalam bermain peran seseorang memerankan orang lain (Solchan dalam Berlian, 2015 hlm. 104). Hal ini didukung oleh Djaila (2015 hlm. 102) memaparkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana.

Role playing yang diperagakan di depan kelas sesuai dengan usia anak dan permasalahannya, baik dari segi maupun tokohnya. Sehingga siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Melalui metode *role playing*, siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman sekelas mereka.

Metode *role playing* adalah sebuah metode bermain peran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi oleh gurunya, bertanya tentang hal yang dianggap susah dalam proses pemeranan tokoh.

Sesuai dengan pendapat tersebut, definisi metode *Role playing* menurut Hamzah (2007 hlm. 14) yaitu suatu model pembelajaran yang termasuk dalam kategori model pembelajaran sosial yang lebih menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Metode *Role playing* bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok (Hamzah,

2007, hlm. 23).

Role playing merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Misalnya melalui metode ini siswa akan merasa termotivasi dalam pembelajaran IPS yang katanya sarat dengan hapalan ternyata bisa dilakukan melalui kegiatan bermain peran, selain itu keterampilan sosial siswa akan meningkat melalui kegiatan bermain peran. Hal ini sesuai dengan kehidupan siswa di SD yang berada pada tahap senang bermain.

Inovasi pembelajaran konvensional ke arah yang lebih dinamis dengan metode pembelajaran *Role playing*, sengaja ingin peneliti teliti untuk dapat melihat pengaruhnya dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir analitis siswa karena metode *Role playing* banyak melatih siswa untuk belajar dalam berinteraksi dengan teman sebaya, bertanya tentang hal yang tidak dimengerti selama proses pembelajaran, dan mampu melatih emosi yang ada pada diri siswa serta dapat berpikir ke tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, peneliti mengajukan judul “pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap keterampilan sosial dan kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian yaitu Nonequivalent Control Group Design (NCGD) yaitu desain penelitian di mana pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2014, hlm. 116). Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel terikatnya adalah keterampilan sosial dan kemampuan berpikir analitis serta variabel bebasnya adalah metode *role playing*.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV, di SD Negeri di Kabupaten Karawang. Populasi yang akan diteliti adalah kelas IV/A yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV/C yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol.

Terdapat tiga definisi operasional dalam penelitian ini.

1. Keterampilan sosial

Keterampilan sosial menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah sebuah alat yang terdiri dari kemampuan berinteraksi, berkomunikasi secara efektif baik secara verbal maupun nonverbal, kemampuan untuk dapat menunjukkan perilaku yang baik, serta kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain digunakan seseorang untuk dapat berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sosial.

2. Berpikir analitis

Berpikir analitis adalah salah satu kemampuan berpikir dalam taksonomi Bloom yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang merinci suatu masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami hubungan diantara bagian tersebut lalu bagian tersebut diorganisir.

3. Metode role playing

Metode Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran bermain peran yang terdiri dari beberapa langkah pembelajaran. Dalam metode Role playing siswa menjadi subjek pembelajaran, siswa akan melakukan kegiatan bermain imajiasi yang spontan dan mandiri pada saat siswa menguji, menjernihkan, dan meningkatkan pengalaman atas diri dan dunianya sendiri. Instrumen pengumpulan data berupa angket. Angket keterampilan sosial terdiri dari 30 soal dan angket berpikir analitis terdiri dari 15 soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini meliputi data keterampilan sosial siswa dan kemampuan berpikir analitis. Data tersebut diperoleh dari hasil angket pada siswa kelas IV/A dengan jumlah 30 siswa dan IV/C dengan jumlah 27 siswa. Pada penelitian ini kelas IV/A sebagai kelas yang diberikan perlakuan metode *role playing* dan kelas IV/C sebagai kelas yang diberikan perlakuan metode konvensional.

1. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Sosial Siswa

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data rata-rata *pretest* keterampilan sosial siswa pada kelas

eksperimen yaitu 22,47 dengan rata-rata *posttest* sebesar 26,1. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* keterampilan sosial siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 22,41 dengan nilai rata-rata *posttest* yaitu 24,78. Melalui data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat diamati bahwa ada peningkatan nilai *pretest* ke nilai *posttest* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Untuk lebih mengetahui seberapa besar peningkatan dan perbedaannya maka dapat diamati pada nilai uji *n-gain*. Pada kelas eksperimen skor *n-gain* yaitu 0,48 dan apabila dilihat pada kriteria *n-gain* hasil tersebut menunjukkan kriteria “sedang”. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh skor *n-gain* sebesar 0,31, nilai tersebut masuk pada kriteria “rendah”. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

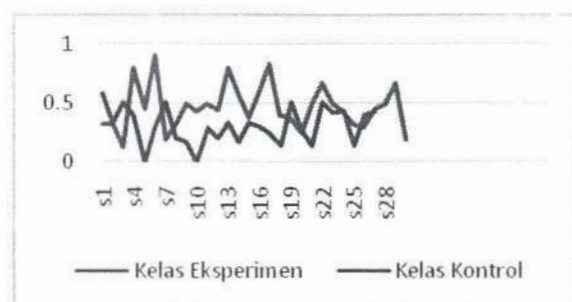
Pembuktian lainnya bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional dapat terlihat pada hasil uji-t. Uji ini dilakukan setelah dilakukannya uji normalitas dan homogenitas data, hasilnya data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Pengujian keterampilan sosial siswa dilakukan uji kemampuan awal (*pretest*). Dalam uji tersebut menginterpretasikan data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa sebelum pembelajaran, siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki keterampilan sosial yang sama.

Setelah dilakukan uji-t pada *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai *thitung* sebesar 2,760. Derajat kebebasan (*df*) sebesar $(n_1+n_2)-2 = (30+27)-2 = 55$ dengan taraf signifikansi 95% maka $t_{\text{tabel}} = 1,673$. Melalui data tersebut tertera bahwa $t_{\text{hitung}} = 2,760 > t_{\text{tabel}} = 1,673$. Maka hipotesis H_0 ditolak H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan sosial siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode

role playing dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut menunjukkan pembelajaran dengan metode role playing lebih mempengaruhi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berikut ini merupakan data hasil n-gain per siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan oleh gambar diagram garis berikut.

Gambar 4.1
Grafik N-Gain Keterampilan Sosial Siswa



Perbedaan tingkat keterampilan sosial siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode role playing dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional bisa terjadi dikarenakan berbagai sebab.

Salah satu penyebab tingkat perbedaan keterampilan sosial siswa adalah proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pernyataan Suandi, dkk (2013). Hal ini senada dengan pernyataan Noer, M., dkk (2009 hal 39) pelaksanaan proses pembelajaran belum memaksimalkan aspek keterampilan sosial. Belum maksimalnya proses pembelajaran dapat dilihat dari indikasi siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran, belum terbiasa berpartisipasi, siswa kurang aktif bertanya, pembagian tugas dalam kelompok belum terlaksana sehingga belum terjalin kerjasama dalam kelompok.

Proses pembelajaran yang belum maksimal disebabkan karena guru masih sangat dominan dalam pembelajaran. dilain pihak siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi yang diberikan oleh guru. Kondisi seperti ini mengakibatkan keterampilan sosial siswa belum timbul dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajara IPS, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran saja, tetapi pembelajaran IPS bertujuan agar pembelajaran dapat teraplikasi dalam aspek sikap dan perilaku. Dalam artian, pembelajaran IPS dapat menumbuhkan sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Keterampilan sosial adalah bentuk hasil belajar yang ditandai dengan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain (Azizahwati, dkk, 2007 hlm. 31). Selain itu, keterampilan sosial merupakan faktor penting bagi siswa untuk memulai kehidupan sosialnya (Khairat, 2013, hlm. 2). Pembentukan sikap, perilaku dan keterampilan sosial merupakan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran. selain itu, keterampilan merupakan bagian dari aspek kemampuan yang lahir dari proses olah pikir, olah rasa dan latihan yang berlangsung secara kontinyu dan melingkupi setiap lingkungan kehidupan siswa.

Keterampilan sosial masuk ke dalam keterampilan interpersonal. Keterampilan interpersonal terdiri dari kemampuan mempersepsikan dan membedakan suasana hati, maksud motivasi serta perasaan orang lain.

Bagi siswa yang tidak memiliki keterampilan sosial, maka akan mengalami kesulitan dalam memulai dan menjalin hubungan yang positif dengan lingkungannya, bahkan boleh jadi siswa akan ditolak atau diabaikan oleh lingkungannya. Dampak yang muncul dari akibat penolakan ini adalah siswa akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan baik di lingkungan rumah maupun lingkungan sekolahnya.

Kurangnya aspek keterampilan sosial dapat membawa dampak yang cukup signifikan dalam perjalanan hidup seseorang (Minarni hlm. 163). Kurangnya keterampilan sosial menyebabkan sikap asosial yang ditandai oleh kecenderungan untuk bersikap

individualis (kontra kolaboratif), tidak menghargai beda pendapat, intoleran, arogan, dan sebagainya.

Menurut Prastini dan Retnowati (2014 hlm. 166) IPS sebagai salah satu mata pelajaran pada pendidikan dasar, diharapkan mampu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai sikap nilai dan keterampilan sosial yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Sehingga dengan mempelajari IPS siswa dapat berpartisipasi di lingkungannya untuk dapat memecahkan masalah-masalah pribadi maupun masalah-masalah sosial atau kemasyarakatan. Demi tercapainya tujuan tersebut di atas maka seorang guru IPS dalam proses pembelajarannya seharusnya dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosialnya dan sekaligus juga pada peningkatan hasil belajarnya.

Peningkatan keterampilan sosial siswa bisa dilakukan dengan melatih dan mengajarkan nya dalam proses pembelajaran. sebagai pemegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, guru IPS harus berusaha semaksimal mungkin untuk bisa memberikan materi dengan metode yang tepat, menyenangkan dan menarik dalam pembelajaran sehingga dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajarnya.

Menurut Pujiati (2013 hlm. 237) Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Melalui bermain, anak menstimulasi indera, belajar menggunakan otot-otot, mengkoordinasikan penglihatan dan gerakan, memperoleh penguasaan tubuh, dan memperoleh keterampilan baru.

Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas (Ramadhani, dkk, 2013 hlm. 51). Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang. Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah untuk motivasi siswa, untuk menarik minat dan perhatian siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi,

perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, menarik siswa untuk bertanya, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, dan melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Dalam pembelajaran bermain dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain. Penggunaan metode bermain peran dilakukan (1) apabila ingin melatih para siswa agar mereka dapat menyelesaikan masalah yang bersifat sosial psikologis, (2) apabila ingin melatih para siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman terhadap orang lain serta masalahnya. (3) apabila ingin menerangkan suatu peristiwa didalamnya menyangkut orang banyak.

Pada saat siswa melakukan aktivitas fisik terdapat berbagai aspek yang dikandungnya. Para ahli menegaskan bahwa pada saat itu anak sedang melakukan interaksi dengan dunia luar; dunia bermain dan dunia realitas yang dihadapinya. Bermain tidak dapat dipandang sebagai aspek biologis, melainkan sedang terjadi interaksi psiko-sosial yang memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial (Sartinah, 2008 hlm. 65).

Dalam proses pembelajaran penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas dalam proses pembelajaran dapat melatih siswa untuk lebih berani dalam memainkan peran, bekerja sama, mengemukakan pendapat dan memimpin diskusi. Disamping itu bermain peran juga dapat mendidik siswa untuk menghargai pendapat teman, bertanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan, serta tumbuhnya sikap kritis, demokratis dan kreatif dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran (Simatupang, 2011 hlm. 508).

Peningkatan perilaku sosial cenderung paling menyolok pada masa kanak-kanak awal. Hal ini disebabkan oleh pengalaman sosial yang semakin bertambah pada anak-

anak mempelajari pandangan pihak lain terhadap perilaku mereka dan bagaimana pemandangan tersebut mempengaruhi tingkatan penerimaan dari kelompok teman sebaya. akan tetapi ada beberapa bentuk perilaku yang tidak sosial atau antisosial. Sejauh mana terjadinya peningkatan perilaku sosial akan bergantung pada tiga hal. 1) seberapa kuat keinginan anak untuk di terima secara sosial, 2) pengetahuan mereka tentang cara memperbaiki perilaku, 3) kemampuan intelektual yang semakin berkembang yang memungkinkan pemahaman hubungan antara perilaku mereka dengan penerimaan sosial (Siska, 2011 hlm. 32-33).

Dalam kegiatan pembelajaran siswa perlu dilatihkan keterampilan sosial sehingga diharapkan siswa memiliki keterampilan-keterampilan sosial yang baik. Cara untuk mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah dengan memilih model pembelajaran, media, dan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga siswa dapat menerima materi pelajaran dengan mudah (Ulansari dan Yonata, 2012 hlm. 137).

Selain definisi keterampilan sosial di atas, keterampilan sosial juga memiliki fungsi yang penting. Menurut Wahyuti, (2015 hlm. 26) Keterampilan sosial mempunyai fungsi sebagai sarana untuk memperoleh hubungan yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam penelitian ini contohnya membantu orang lain, kerja sama, mengambil keputusan, berkomunikasi, dan partisipasi dalam kegiatan kelompok.

Keterkaitan peningkatan keterampilan sosial dengan metode *role playing* yaitu siswa dapat lebih berani dalam mengeluarkan pendapat ataupun bertanya kepada orang lain. Rahmad dan Dewi (2007 hlm. 26) menyatakan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar (keterampilan sosial) siswa, salah satu faktor penunjangnya adalah faktor sosial yang terkait dengan interaksi siswa yang terjadi selama proses belajar, baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa.

Untuk mengoptimalkan interaksi siswa dengan komponen lain dari sistem instruksional maka guru harus mengkonsistensikan tiap-tiap aspek dari komponen tersebut dengan berbagai metode

pembelajaran. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran.

Role Playing (bermain peran) memungkinkan para siswa untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain (Wimpiadi, dkk, 2014).

Dalam *role playing*, siswa mengalami langsung memerankan peran sehingga tidak pasif dalam pembelajaran. hal ini senada dengan pendapat Ardani bahwa penanaman dan pengembangan aspek nilai, moral dan sikap anak didik akan lebih mudah dicapai bilamana anak didik secara langsung mengalami (memerankan) peran tertentu, dari pada hanya mendengarkan penjelasan ataupun melihat/mengamati saja (Ardani, 2014 hlm 189).

Selain itu didukung oleh pernyataan Rantauwati (2014 hlm. 64) orang yang bermain drama atau memerankan sesuatu adalah orang yang sedang menirukan atau membuat simulasi tentang sesuatu. Dalam pembelajaran suatu simulasi dilakukan dengan tujuan agar peserta didik memperoleh keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun yang berguna bagi kehidupan sehari-hari. Aliakir, dkk (2015, hlm 141) Faktor keaktifan siswa sebagai subyek belajar sangat menentukan, terutama yang mengarah pada pengembangan potensi pribadi siswa sebagai subyek belajar.

Selain itu, menurut Anugrahwati, dkk (2014, Hlm 3) Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat melatih keterampilan sosial, misalnya ketika bermain anak-anak harus memperhatikan cara pandang teman bermainnya. Dengan demikian akan mengurangi sikap egosentrisnya. Keterampilan sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam berinteraksi untuk bersosialisasi secara sehat dan dapat diterima oleh orang lain.

Kesimpulannya adalah keterampilan sosial siswa dalam hal keterampilan bertanya dan aktif dalam berkelompok sangat dibutuhkan guna mendukung proses pembelajaran IPS. IPS tidak hanya menghafal tentang materi pembelajaran, tetapi siswa juga harus bisa dalam berinteraksi

sosial. Selain itu, siswa harus aktif dalam proses pembelajaran. siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran tetapi juga harus menjadi subjek pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan hasil penelitian yang sebelumnya, metode *role playing* baik digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa baik dalam lingkungan di sekolah maupun di masyarakat.

2. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Siswa

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data rata-rata *pretest* berpikir analitis siswa pada kelas eksperimen yaitu 9,97 dengan rata-rata *posttest* sebesar 13,00. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* berpikir analitis siswa pada kelas kontrol yaitu sebesar 10,00 dengan nilai rata-rata *posttest* yaitu 11,63. Melalui data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dapat diamati bahwa ada peningkatan nilai *pretest* ke nilai *posttest* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Untuk lebih mengetahui seberapa besar peningkatan dan perbedaannya maka dapat diamati pada nilai uji *n-gain*. Pada kelas eksperimen skor *n-gain* yaitu 0,60 dan apabila dilihat pada kriteria *n-gain* hasil tersebut menunjukkan kriteria “sedang”. Sedangkan pada kelas kontrol memperoleh skor *n-gain* sebesar 0,33, nilai tersebut masuk pada kriteria “rendah”. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

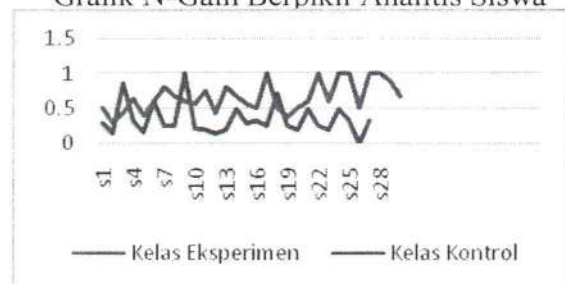
Pembuktian lainnya bahwa terdapat perbedaan berpikir analitis siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional dapat terlihat pada hasil uji-t. Uji ini dilakukan setelah dilakukannya uji normalitas dan homogenitas data, hasilnya data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Pengujian berpikir analitis siswa dilakukan uji kemampuan awal (*pretest*). Dalam uji tersebut menginterpretasikan data *pretest* kelas

eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa sebelum pembelajaran, siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki berpikir analitis yang sama.

Setelah dilakukan uji-t pada *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai *t* hitung sebesar 3.234. Derajat kebebasan (*df*) sebesar $(n_1+n_2)-2 = (30+27)-2 = 55$ dengan taraf signifikansi 95% maka $t_{\text{tabel}} = 1,673$. Melalui data tersebut tertera bahwa $t_{\text{hitung}} = 3.234 > t_{\text{tabel}} = 1,673$. Maka hipotesis H_0 ditolak H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan berpikir analitis siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *role playing* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut menunjukkan pembelajaran dengan metode *role playing* lebih mempengaruhi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berikut ini merupakan data hasil *n-gain* per siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan oleh gambar diagram garis berikut.

Gambar 4.2
Grafik N-Gain Berpikir Analitis Siswa



Kemampuan berpikir analitis siswa menjadi dasar pemaknaan dari berbagai kegiatan penemuan ilmu sains di dunia. Berpikir analitis adalah berpikir tingkat tinggi, dengan menggunakan pendekatan logis menghubungkan-hubungkan berbagai fakta dan konsep sehingga mengarah pada suatu kesimpulan yang merupakan produk sains Erminingsih, Sudarisman dan Suparmi (2013, Hlm. 136). Kemampuan tersebut sangat diperlukan siswa selama proses menemukan masalah dari fenomena yang ada, mencoba mengkaji mencari cara

pemecahan masalah sampai ditemukan solusinya.

Faktor eksternal yang mempengaruhi kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran IPS adalah model pembelajaran. Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan mampu mengeksplorasi seluruh kemampuan yang siswa miliki (Adnyana, dkk : 2014).

Proses belajar bersifat individual dan unik yang berlangsung di dalam diri siswa, sementara lingkungan belajar bersifat eksternal yang sengaja direncanakan guru dan bersifat rekayasa untuk pembentukan perilaku (Pardjono dan Wardaya : 2009, hlm. 259-260). Hubungan interaksi antara guru dengan siswa merupakan hubungan antar dua pihak yang setara, meskipun yang satu telah sampai pada tahap yang lebih maju dalam aspek akal, moral, maupun emosional.

Guru dalam aktivitas pengajaran dan pembelajaran menggunakan model yang kurang beragam dan bersifat monoton, sehingga siswa akan mengalami kejenuhan. Kejenuhan dan menurunnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pengajaran dan pembelajaran mengakibatkan penguasaan terhadap subjek yang disampaikan sangat rendah (Zahroh, dkk : 2014 hlm. 204).

Selain itu, setiap orang memiliki perbedaan dalam mengikuti proses pembelajaran. hal ini senada dengan pernyataan dari Gangadharrao (2012 hlm. 116) Every individual has got a different approach of maintaining relations with others or viewing an event. At times, this attitude is accepted merely by imitation and at times, it is accepted by mixing one's own individual attitude and feelings with it.

Menganalisis merupakan proses yang melibatkan proses memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antara bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya (Winarti:2015 hlm. 21). Kategori proses menganalisis meliputi proses kognitif. Tujuan pendidikan yang diklasifikasikan dalam menganalisis mencakup belajar menentukan potongan-potongan informasi yang relevan dan penting (membedakan), menentukan

cara-cara menata potongan-potongan informasi tersebut (mengorganisasikan) dan menentukan tujuan di balik informasi tersebut (mengatribusikan).

Berpikir analitis bisa ditingkatkan dengan cara siswa terus menerus berlatih dalam menyelesaikan masalah dalam kesehariannya. Hal ini didukung oleh Perwitasari, dkk (2016 hlm. 88) berpendapat bahwa kemampuan berpikir analitis dapat diasah dengan latihan. Semakin sering melakukan latihan, maka seseorang semakin terlatih dalam berpikir analitis. Sehingga siswa dapat terlatih dalam memecahkan masalahnya.

Bentuk dari latihan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai metode yang dapat meningkatkan berpikir analitis siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Art-In (Pramudita dkk, 2014 hlm. 36) menyatakan bahwa kegiatan presentasi dan diskusi dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitis karena terjadi interaksi dan komunikasi antar siswa maupun antara siswa dengan guru sehingga melatih siswa untuk berpikir.

Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri (Baswan, 2014 hlm 265). Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir analitis siswa dapat meningkat jika siswa dilatih terus menerus dalam proses pembelajaran, selain itu dengan pemilihan metode belajar yang tepat seperti metode *role playing* yang membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan bisa melatih kemampuan berpikir analitisnya.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

a. **Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan, hasil pengolahan dan analitis data terhadap data hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa :

Terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *role playing* pada kelas eksperimen dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Pada uji *n-gain* menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode *role playing* memiliki peningkatan keterampilan sosial yang lebih tinggi dibanding siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat diketahui bahwa keterampilan sosial siswa pada kelas eksperimen dengan model *role playing* lebih baik daripada penerapan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Terdapat perbedaan kemampuan berpikir analitis antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *role playing* pada kelas eksperimen dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Pada uji *n-gain* menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode *role playing* memiliki peningkatan kemampuan berpikir analitis yang lebih tinggi dibanding siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir analitis siswa pada kelas eksperimen dengan model *role playing* lebih baik daripada penerapan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

b. **Implikasi**

Dalam menyelenggarakan pembelajaran IPS, khususnya keterampilan sosial dan berpikir analitis siswa, guru dapat menggunakan tahapan dan teknik pembelajaran yang telah ditempuh dalam penelitian ini. Kegiatan pembelajaran keterampilan sosial dan berpikir analitis dalam penelitian ini telah dilaksanakan menggunakan penerapan metode *role playing*. Selanjutnya, guru dapat menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran keterampilan

sosial dan berpikir analitis dengan terus berlatih dan pembagian kelompok yang lebih bervariasi lagi sehingga keterampilan sosial dan berpikir analitis siswa akan menjadi lebih baik dan meningkat, serta siswa juga akan mendapat pengalaman baru dalam pembelajaran IPS. Selain itu, siswa juga akan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Pelaksanaan tindakan penelitian dengan menggunakan penerapan metode *role playing* terhadap khususnya keterampilan sosial dan berpikir analitis siswa, terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini mengimplikasikan bahwa tindakan tersebut dapat berpotensi menjadi alternatif variasi metode pembelajaran bagi guru kelas di sekolah dasar. Temuan ini karena masih terbatas dari jumlah sampel, maka implikasinya harus ditindak lanjuti dengan penelitian selanjutnya.

c. **Rekomendasi**

Penelitian yang telah dilaksanakan masih jauh dari penelitian sempurna. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak terkait dalam kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan sebagai berikut:

Guru harus senantiasa menggali pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dalam mengajar sehingga dapat memberikan pembelajaran yang terbaik untuk siswa-siswanya. Guru harus memiliki kecakapan khusus dalam tugasnya sebagai pengajar terutama dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *role playing* ini, guru harus menguasai manajemen waktu karena dalam pelaksanaannya metode *role playing* membutuhkan alokasi waktu yang cukup lama. Selain itu, guru juga perlu lebih intensif dalam mengawasi setiap kegiatan siswa karena pembelajaran berpusat pada siswa agar terciptanya suasana belajar yang kondusif.

Bagi siswa, siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual kelompok kecil ataupun

klasikal. Siswa juga harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif seperti diskusi kelompok, pemecahan

masalah, dan kemampuan mengemukakan pendapat dari hasil analisisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, A. P, dkk. (2014). Pengaruh penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis diskusi kelompok debat terhadap berpikir analitik mata pelajaran ppkn ditinjau dari sikap sosial siswa X MM SMK PGRI 2 Bandung. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 4.
- Aliakir, H., dkk. (2015). Penerapan metode bermain peran pada materi drama anak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Gio. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 3(5).
- Anugrahwati, D., dkk. (2014). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran pada anak usia 4 – 5 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(12).
- Ardani, M. N. M. (2014). Meningkatkan minat belajar PKn melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD Inpres 2 Tolai. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 3(3).
- Azizahwati, dkk. (2007). Hasil belajar keterampilan fisika melalui pendekatan konstruktivisme pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tambang. *Jurnal Geliga Sains*, 1(2), hlm. 31-35.
- Baswan. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn pada materi susunan pemerintahan daerah melalui metode bermain peran di kelas IV SD DDI Sibolang. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 3(4).
- Berlian. (2015). Peningkatan kemampuan siswa berbicara melalui metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Lampasio. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 3(10).
- Buchori, & Trianto. (2007). *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Combs, L. K., & Slaby. (1997). *Models of change : a dialogue between theory and practice*. Amerika Serikat: American Behavioral Scientist.
- Djaila, M., dkk. (2015). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada pokok bahasan kegiatan jual beli di kelas II SDN Simdo. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 5(1).
- Edupos. (2012). *Pelajar indonesia lemah berpikir analitis? ganti kurikulum bukan solusinya*. (Online), ((<http://edupost-jogja/berita-nasional/pelajar-indonesialemah-berpikir-analitis-ganti-kurikulum-bukan-solusinya>))