

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN IPS TERHADAP KETRAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS V SD

Aan Budi Santoso, M.Pd.
aan.budi2@gmail.com

ABSTRACT

Social skills are indispensable in the community so that individuals can adapt and be accepted by society, therefore the social skills need to be taught in education as a foundation or initial skills of children, especially of primary school age in interacting in the surrounding environment. Social skills need to be developed by teachers through methods, approaches, or learning techniques. Many methods can be used by teachers to enhance the learning process IPS, particularly in improving their social skills.

To determine the effect of a given treatment, this study used a quasi-experimental (quasi experiment). The study was conducted in SD N Blagung District of Simo Boyolali, with the number of students in grade 5 of 25 people dan SD N Tempuran Simo Boyolali District of the number of students in grade 5 as many as 25 people. Design of experiments were performed using a post-test only control group design.

From the ANOVA test analysis showed that p-value of 0.98492 or greater than 0.5, which means that there is a very significant difference between the control group with the experimental group. This difference is due to the influence of treatment or treatment that is given to each group. The results also showed that the experimental group or the group receiving treatment with role playing method has better skills than the control group. This means that the effect of the method of role playing immensely to social skills, especially communication skills in social studies in the fifth grade elementary school.

Keywords: *Role Playning Methods, Social Skills*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan Sosial memegang peran yang lebih besar dalam mengatasi atau mengurangi masalah ataupun perilaku penyimpangan sosial dan pribadi. Kemampuan pribadi dan sosial berkenaan dengan penguasaan karakteristik, nilai-nilai sebagai pribadi dan sebagai warga masyarakat serta kemampuan untuk hidup bermasyarakat. Menurut Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum. (2007) penguasaan karakteristik dan nilai-nilai pribadi dan warga masyarakat banyak dikembangkan dalam Pendidikan

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)

Kewarganegaraan, sedang kemampuan untuk hidup bermasyarakat banyak dikembangkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut.

Dalam masyarakat keterampilan sosial sangat diperlukan agar individu bisa beradaptasi dan diterima oleh masyarakat, oleh karena itu keterampilan sosial perlu diajarkan pada pendidikan sebagai pondasi atau keterampilan awal anak-anak usia sekolah dasar dalam berinteraksi dalam lingkungan sekitarnya. Keterampilan sosial perlu dikembangkan oleh guru melalui metode, pendekatan, ataupun teknik-teknik pembelajaran.

Banyak metode yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran IPS, khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosialnya. Dari berbagaimacam metode perlu dilakukan penelitian metode mana yang sesuai untuk meningkatkan ketrampilan sosial tersebut.

B. Metode Role Playing

Metode *role playing* sebagai salah satu metode pembelajaran dalam IPS perlu dikaji sebagai upaya dalam memperbaiki proses pembelajaran IPS. Dalam pelaksanaannya *role playing* menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan menghayati peran yang didapat dalam proses pembelajaran IPS.

Metode bermainperan (*Role Playing*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. (Riry Mardiyani, 2012: 153) dari uraian tersebut dapat dimaknai bahwa imajinasi yang dimaksud adalah membayangkan dirinya menjadi sosok lain sedangkan penghayatan siswa adalah bagaimana siswa menghayati atau merasakan perannya secara nyata. Metode *role playing* biasa dilakukan secara berkelompok walaupun setiap individu siswa memiliki peran masing-masing.

Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/ memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)

masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi (Zuhairini, dkk., 1983: 101-102).

C. Keterampilan Sosial

Jarolimex dalam Enok Maryati dan Helius Syamsudin (2009: 7-8) menyatakan bahwa keterampilan sosial mencakup : (1) *living and working together, taking turns, respecting the rights of others, being socially sensitive*, (2) *learning self-control and self-direction*, (3) *sharing ideas and experience with others*. Hal ini dapat diartikan bahwa keterampilan sosial meliputi hidup dan bekerja bersama, belajar mengontrol diri dan keinginan, serta berbagi ide dan pengalaman yang dimiliki oleh individu kepada yang lain.

Kelly (dalam Ramdhani:1991) mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar yang digunakan dalam berhubungan dengan lingkungannya dengan cara baik dan tepat. Gresham & Reschly (dalam Gimpel dan Merrell, 1998) mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa ciri, antara lain:

1. Perilaku Interpersonal

Perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan.

2. Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri

Perilaku ini merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya.

3. Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademis

Perilaku ini berhubungan dengan hal-hal yang mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di sekolah.

4. Penerimaan Teman Sebaya

Hal ini didasarkan bahwa individu yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya, karena

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)

mereka tidak dapat bergaul dengan baik. Beberapa bentuk perilaku yang dimaksud adalah: memberi dan menerima informasi, dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain, dan sebagainya.

5. Keterampilan Berkomunikasi

Keterampilan ini sangat diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik, berupa pemberian umpan balik dan perhatian terhadap lawan bicara, dan menjadi pendengar yang responsif.

D. Dimensi keterampilan Sosial

Menurut Caldarella, P. & Merrell, K. W. (1997). Ada 5 dimensi keterampilan sosial seperti terlihat pada tabel di bawah ini:

Behavior Dimension	Definition
<u>Prosocial behaviors</u>	
Peer relationship behaviors	Behaviors that increase the probability of successfully establishing and maintaining interpersonal relationships with peers. Example behaviors may include offering support or assistance, leadership, providing compliments, empathy, and cooperation.
Self-management behaviors	Behaviors reflecting the regulation and control of one's own behavior in accordance with external and internal rules. Example behaviors may include following rules, being organized, controlling temper, monitoring emotions, and responding appropriately to criticism.
Academic-related behaviors	Behaviors that increase the probability of success in academic learning. Example behaviors may include listening to teachers, engaging in appropriate free time activities, completing tasks and assignments on time, good work habits, and working independently.
Compliance behaviors	Behaving in accordance with rules and expectations. Example behaviors may include following rules and directions and sharing materials and toys.
Assertion behaviors	Behaviors that reflect the ability to appropriately express personal thoughts, feelings, opinions, and rights. Example behaviors may include verbalizing feelings, starting conversations, joining activities already in progress, introducing self to others, defending self in arguments, and inviting others to join an activity.

Tabel 1. Dimensi keterampilan sosial Caldarella& Merrell

Dari uraian di atas dapat dijabarkan bahwa dimensi keterampilan sosial diantaranya adalah hubungan antara teman sebaya, manajemen pribadi, kemampuan akademik, kepatuhan dan perilaku asertif. Adapun penjelasan dari kelima aspek keterampilan sosial dapat dijabarkan oleh tabel 2 di bawah.

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)

Dimensi	Pola Perilaku
Hubungan dengan teman sebaya (<i>peer relation</i>)	Interaksi sosial, prososial, empati, partisipasi sosial, sociability-leadership, kemampuan sosial pada teman sebaya.
Manajemen diri (<i>Self-management</i>)	Kontrol diri, kompetensi sosial, tanggung jawab sosial, peraturan, toleransi terhadap frustrasi.
Kemampuan akademis (<i>academic</i>)	Penyesuain sekolah, kepedulian pada peraturan sekolah, orientasi tugas, tanggung jawab akademis, kepatuhan di kelas, murid yang baik.
Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	Kerjasama secara sosial, kompetensi, <i>cooperation-compliance</i>
Perilaku Asertif (<i>Assertion</i>)	Keterampilan sosial asertif, <i>social initiation, social activator, gutsy</i>

Tabel 2. Dimensi keterampilan sosial Caldarella & Merrell

Dari berbagai kajian teori yang sudah dibahas sebelumnya maka dalam penelitian ini keterampilan sosial yang dimaksud akan difokuskan pada keterampilan berkomunikasi siswa SD kelas V.

E. Tujuan

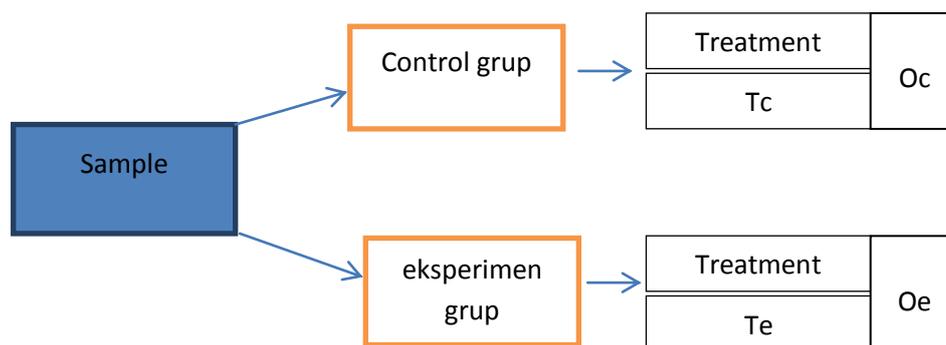
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS terhadap keterampilan sosial yang fokusnya adalah keterampilan berkomunikasi pada siswa kelas V di SD.

F. Metode Penelitian

Fokus dari penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* dan pengaruhnya terhadap keterampilan sosial khususnya keterampilan berkomunikasi. Indikator dari keterampilan berkomunikasi diantaranya adalah: bertanya, melakukan diskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, pembicaraan singkat, jelas dan mudah dimengerti serta suaranya terdengar jelas.

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)

Untuk mengetahui pengaruh antar variabel maka penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*). Adapun penelitian dilakukan di SD N BlagungKecamatan Simo Boyolali, dengan jumlah siswa kelas 5 sebanyak 25 orang danSD N Tempuran Kecamatan Simo Boyolali dengan jumlah siswa kelas 5 sebanyak 25 orang. Desain eksperimen yang dilakukan menggunakan *post-test only, control group design*. Desain tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Desain *post-test only control group design*

PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

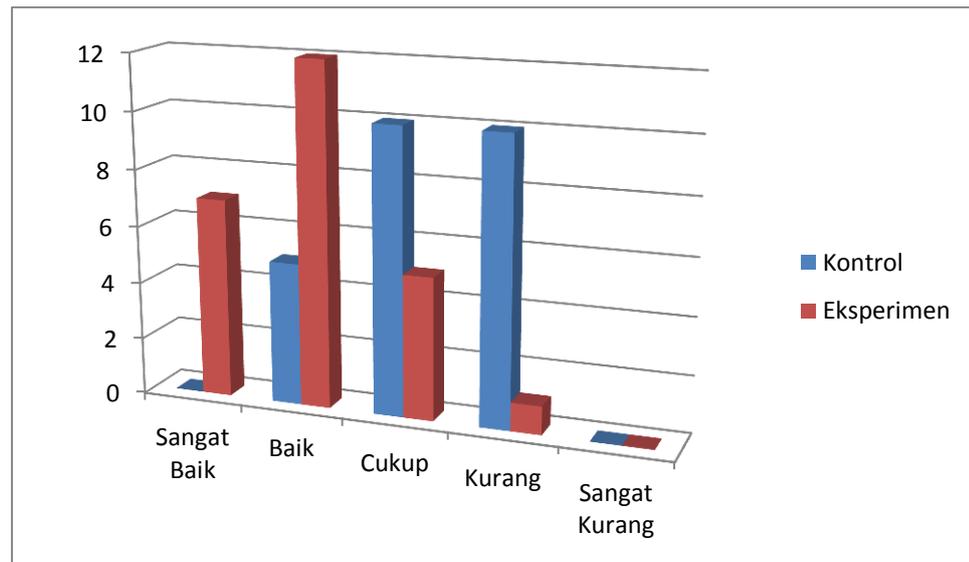
Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki keterampilan sosial yang lebih baik daripada kelompok kontrol hal ini dapat dilihat dari tabel 3 dan gambar 2 sebagai berikut:

Kriteria	Kontrol	Eksperimen
SangatBaik	0	7
Baik	5	12
Cukup	10	5
Kurang	10	1
SangatKurang	0	0

Tabel 3. Kriteria Keterampilan berkomunikasi

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa kelompok kontrol paling banyak berada pada kriteria cukup dan kurang sedangkan kelompok eksperimen paling banyak pada kriteria baik. Dari tabel diatas dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)



Gambar 2. Diagram kriteria Keterampilan berkomunikasi

Dilihat dari indikator keterampilan berkomunikasi maka persentase dari kelompok kontrol pada indikator bertanya sebesar 52%, diskusi 56%, menyampaikan Pendapat 52%, menjawab pertanyaan 48%, pembicaraan singkat, jelas dan mudah dipahami 44% dan suara terdengar jelas 28%. Kelompok eksperimen menunjukkan aktifitas bertanya sebesar 64%, melakukan diskusi 72%, menyampaikan pendapat 76%, menjawab pertanyaan 76%, pembicaraan singkat, jelas dan mudah dipahami 64% dan suara terdengar jelas sebanyak 60%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4 dan gambar 3 di bawah ini:

	X1	X2	X3	X4	X5	X6
KONTROL	52%	56%	52%	48%	44%	28%
EKSPERIMEN	64%	72%	76%	76%	64%	60%

Tabel 4. Persentase Keterampilan Sosial

Keterangan:

X1: bertanya,

X4: menjawab pertanyaan

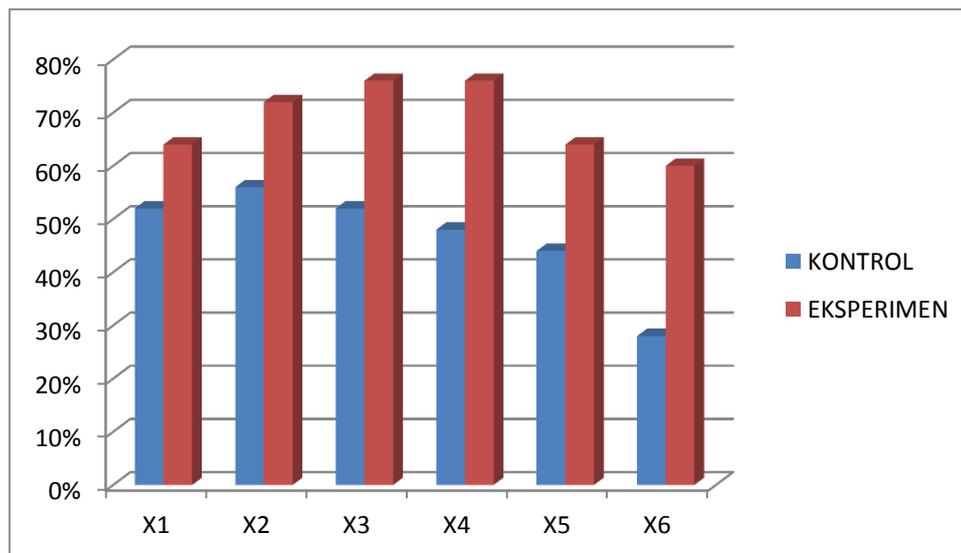
X2: melakukan diskusi,

X5: pembicaraan singkat, jelas dan mudah dimengerti

X3: menyampaikan pendapat,

X6: suara terdengar jelas

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)



Gambar 3. Persentase Keterampilan Sosial

Setelah dilakukan treatment pada kelompok kontrol dan eksperimen maka diambil data melalui observasi hasil dari observasi tersebut dianalisis menggunakan uji anova untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok kontrol dan eksperimen. Adapun hasil dai uji anova adalah sebagai berikut:

ANOVA						
<i>Source of Variation</i>	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>P-value</i>	<i>F crit</i>
Between Groups	16.92	24	0.705	0.4052	0.98492	1.9643
Within Groups	43.5	25	1.74			
Total	60.42	49				

Tabel 5. Uji Anova

B. Pembahasan

Dari analisis uji anova menunjukkan *p-value* sebesar 0,98492 atau lebih besar dari 0,5 yang berarti bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Perbedaan ini disebabkan adanya pengaruh treatment atau perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelompok. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kelompok eksperimen atau kelompok yang mendapatkan treatment dengan metode role playing memiliki keterampilan yang lebih baik daripada kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)

pengaruh metode *role playing* sangat besar terhadap keterampilan sosial khususnya keterampilan berkomunikasi pada mata pelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar.

Pembelajaran dengan metode *role playing* menekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam masalah yang dihadapi secara nyata. Siswa sebagai subyek pembelajaran secara aktif melakukan praktik berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya pada situasi atau kondisi tertentu. Siswa diberikan kebebasan dalam mengekspresikan peran yang didapat pada saat pembelajaran berlangsung, hal ini dimungkinkan bisa melatih rasa percaya diri. Dalam penggunaan metode *role playing* aktivitas siswa terlihat lebih bervariasi, mulai dari bertanya baik kepada guru maupun kepada teman, meminta masukan dari teman, berdiskusi, dan serangkaian aktivitas lainnya. Siswa terlihat menghayati peran yang didapat dalam pembelajaran.

Menurut Israni Hardinidan Dewi Puspitasari(36: 2012) penggunaan metode sosiodrama atau 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 memeberi pemahaman terhadap orang lain serta masalahnya.
3. Apabila ingin mneerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut banyak orang.

Adapun pola dalam pembelaran *role playing* ini disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengkaji. Tiga pola organisasi yaitu sebagai berikut:

1. Bermain peran tunggal (*single role-play*) mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukan (sosiodrama). Tujuannya adalah untuk membentuk sikap dan nilai.
2. Bermain peran jamak (*multiple role-play*) para siswa di bagi-bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentunya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Tiap peserta memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya masing-masing. Tujuannya juga untuk mengembangkan sikap.

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)

3. Peran ulangan (*role repetition*) peran utama suatu drama –atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap siswa secara bergiliran. Dalam situasi seperti itu setiap siswa belajar melakukan, mengamati dan membandingkan, perilaku yang ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Pendekatan itu banyak dilaksanakan dalam rangka mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif.

Dari berbagai aktivitas yang ditunjukkan selama proses pembelajaran secara tidak langsung dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka khususnya keterampilan berkomunikasi. Kelebihan dari metode *role playing* diantaranya adalah: (1) siswa bisa bebas mengambil keputusan dalam mengekspresikan perannya. (2) Dengan permainan siswa akan lebih mudah mengingat dan pembelajaran akan berkesan dalam ingatannya, (3) guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui observasi atau pengamatan pada saat siswa memainkan peran. (4) membangkitkan semangat dan optimisme dalam diri siswa serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan. (5) Dapat menghayati peran yang dimainkan dan bisa mengambil hikmah serta nilai-nilai yang terkandung dalam alur cerita sesuai dengan pemikiran siswa (6) Sangat menarik untuk siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis.

Metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dan banyak kelebihannya, akan tetapi metode ini juga mempunyai kekurangan diantaranya adalah: (1) metode *role playing* memerlukan waktu yang relatif lebih lama baik dari segi persiapan, pembagian peran, dan pada saat pelaksanaannya. (2) Memerlukan kreativitas bagi guru dan siswa yang mana tidak semua guru memilikinya. (3) tidak semua materi dapat disajikan dengan metode *role playing*.

KESIMPULAN

Ada Pengaruh yang signifikan antara metode pembelajaran *role playing* dengan keterampilan sosial pada siswa kelas V SD, hal ini ditunjukkan dari analisis anova yang menunjukkan *p-value* sebesar 0,98492. Hal tersebut berarti bahwa adanya peningkatan keterampilan sosial khususnya komunikasi dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Pengaruh Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD. (Aan Budi Santoso)

Di antara manfaat model pembelajaran *role playing* yaitu membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan. Adapun alur kegiatan dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan; dan refleksi.

Disamping memiliki kelebihan, model pembelajaran *role playing* juga memiliki kekurangan. Model pembelajaran *role playing* sama seperti model pembelajaran pembelajaran lainnya yang tidak bisa diterapkan di semua bahan ajar.

Daftar Pustaka

- Caldarella, P. & Merrell, K. W. (1997). *Common dimensions of social skills of children and adolescents: A taxonomy of positive behaviors*. *School Psychology Review*, 26, 264–278.
- Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum. (2007). *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*.
- Enok maryati dan Helius Syamsudin (2009). Pengembangan Pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan Sosial. *Jurnal penelitian* vol 9. No. 1. April 2009.
- Hardini, Israni dan Dewi Puspitasari. (2012). *Srategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Merrell, K. W., & Gimpel, G. A. (1998). *Social skills of children and adolescents: Conceptualization, assessment, treatment*. Mahwah, NJ: Erlbaum
- Ramdhani, N. (1991). Standardisasi skala tingkah laku sosial. Laporan Penelitian. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM
- Riry Mardiyani, (2012). Peningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi Dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*). *Jurnal Pakar Pendidikan*. Vol. 10 No. 2 Juli 2012
- Zuhairini, dkk. (1983). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.