

**APPLICATION METHODS FOR INCREASING ROLE PLAYING
LEARNING OUTCOMES SOCIAL SCIENCES
STUDENTS CLASS V ELEMENTARY SCHOOL STATE 101
DISTRICTS PAYUNG SEKAKI PEKANBARU**

Ardiana, Zariul Antosa, Munjiatun

Ardiana200@yahoo.comAntosazariul@gmail.com, Munjiatunpgsd@gmail.com

Study program Elementary School Teacher
FKIP University of Riau, Pekanbaru

***Abstract:** The problem in this research is the lack of IPS students' learning achievement, as seen from the average value of students is 71.10. Of the 33 students who achieve grades above KKM just 16 students (48.50%), while students who have not reached the KKM many as 17 students (51.50%), the value specified KKM is 75. Based on these problems need to be done classroom action research by applying the method of role playing. This research aims to improve learning achievement of IPS Grade V Elementary School District of Umbrella Sekaki Pekanbaru 101 Academic Year 2014/2015. Role Playing is a planned learning activities designed to achieve specific educational goals and is one form of educational games used to describe the roles, attitudes, behaviors, values with the aim to live feelings, viewpoints and ways of thinking of others. Role Playing is a teaching model is derived from the individual and social dimensions of education. This method helps students find personal meaning in their social world and help students explore issues about the relationship between humans and to play a role. This study was conducted by two cycles for VB grade students of SD Negeri 101 Pekanbaru District of payung Sekaki numbered 33 people. At each cycle I and II consist of three meetings, which consists of two face to face meetings and one times daily test at the end of each cycle. Role Playing with the applied method, can improve learning achievement of IPS students, visible from improving student learning achievement of basic scores with an average of 71.10 increased by 24.20% to 76.80 in the first cycle, the second cycle of the elementary scores increased as much as 36.30% to 81.80. The percentage of teacher activity also increased, as seen from the percentage of the activity of teachers in the first cycle the first meeting of 72.22%, an increase in the second meeting becomes 91.66%, in the second cycle at the first meeting increased to 91.66%, and at the second meeting rising again to 100%. The percentage of student activity also increased, as seen from the percentage of student activity in the first cycle of the first meeting and 72.22% in the second meeting of the increase is 91.66%, in the second cycle at the first meeting be 91.66%, and at the second meeting increased to 100%. Based on the results of this study concluded that the application of the method of role playing can improve learning outcomes IPS Grade Elementary School VB 101 District of payung Sekaki Pekanbaru.*

Keywords : *Role Playing Methods, Learning Achievement of IPS*

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI 101 KECAMATAN PAYUNG SEKAKI PEKANBARU

Ardiana, Zariul Antosa, Munjiatun
Ardiana200@yahoo.com, Antosazariul@gmail.com, Munjiatunpgsd@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau, Pekanbaru

Abstrak : Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS siswa, hal ini terlihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 71,10. Dari 33 orang siswa yang mencapai nilai diatas KKM hanyalah 16 orang siswa (48,50%), sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 17 orang siswa (51,50%), nilai KKM yang ditetapkan adalah 75. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *Role Playing*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru Tahun Ajaran 2014/2015. *Role Playing* adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik dan merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain. *Role Playing* merupakan model pengajaran berasal dari dimensi pendidikan individu dan sosial. Metode ini membantu siswa menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu siswa mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memainkan peran. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus untuk siswa kelas V B SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru berjumlah 33 orang. Pada setiap siklus I, dan II terdiri dari tiga kali pertemuan, yang terdiri dari dua kali pertemuan tatap muka dan satu kali ulangan harian pada akhir tiap siklus. Dengan diterapkan metode *Role Playing*, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar dengan rata-rata 71,10 meningkat sebanyak 24,20% menjadi 76,80 pada siklus I, pada siklus II dari skor dasar meningkat sebanyak 36,30% menjadi 81,80. Persentase aktivitas guru juga meningkat, terlihat dari persentase aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama 72,22%, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 91,66%, pada siklus II pada pertemuan pertama meningkat menjadi 91,66%, dan pada pertemuan kedua meningkat lagi menjadi 100%. Persentase aktivitas siswa juga meningkat, hal ini terlihat dari persentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama yaitu 72,22% dan pada pertemuan kedua meningkat yaitu 91,66%, pada siklus II pada pertemuan pertama menjadi 91,66%, dan pada pertemuan kedua meningkat lagi menjadi 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas V B SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan keterampilan sosial dan intelektual yang dimiliki peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat, karena manusia adalah makhluk sosial yang berhubungan langsung dengan manusia lainnya. Berdasarkan tujuan dari pendidikan IPS, dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru dituntut mempunyai berbagai cara agar siswanya aktif dan kreatif, dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran ataupun berbagai strategi pembelajaran yang harus ditingkatkan oleh guru kemudian diberikan oleh peserta didik agar peserta didik tersebut mempunyai minat dalam belajar IPS.

Di SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru, berbagai upaya telah dilakukan oleh guru khususnya pada mata pelajaran IPS. Adapun upaya tersebut adalah: Pembelajaran dilakukan sesuai dengan jadwal, masuk dan keluar kelas tepat waktu, menggunakan beberapa metode pembelajaran seperti, metode ceramah, dan tanya jawab dan sebelum proses pembelajaran guru mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Silabus.

Berdasarkan pengalaman peneliti dari hasil kenyataan yang ada hasil belajar peserta didik dari 33 orang siswa kelas VB SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru yang mencapai KKM hanya 16 orang dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 17 orang, diwajibkan tuntas diatas KKM yang telah ditentukan oleh Sekolah pada semua mata pelajaran wajib. Hasil belajar IPS siswa kelas VB SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru berkategori rendah dengan rata-rata 70, dalam praktek pembelajaran disekolah guru IPS lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak ada kemandirian, seharusnya belajar IPS siswa dapat mencari dan mengenal lingkungannya baik lingkungan sekolah maupun masyarakat disekitar sekolah tersebut.

Berdasarkan gejala-gejala di atas, dapat kita pahami bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sehubungan dengan hal tersebut, rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh cara penyajian atau metode mengajar guru selama proses pembelajaran. Kondisi ini senada dengan pernyataan Muhibbin Syah (2003:156), secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar seseorang dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu faktor internal (faktor dari dalam diri) yakni keadan/kondisi jasmani dan rohani murid, faktor eksternal (faktor dari luar) yakni kondisi lingkungan di sekitar murid dan faktor pendekatan belajar (approach to learning) yakni jenis upaya belajar murid yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah, “Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VB SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru?”

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VB SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru dengan penerapan metode *Role Playing*.

Sanjaya (2007 :159) mengemukakan bahwa *Role Playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.

Sedangkan Roestiyah (2001:90) model *Role Playing* dinyatakan sebagai suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan. Teknik ini mengajak siswa untuk dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia atau siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis.

Menurut Hamalik (2004: 214) bahwa model *Role Playing* (bermain peran) adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas”. Bermain peran (*Role Playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran *Role Playing* memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru”.

Zaini (2007:101) berpendapat bahwa *Role Playing* adalah “Suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik”. *Role playing* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :

1. Mengambil peran (*Role-taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh : berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan) dalam situasi sosial.
2. Membuat peran (*Role-making*), yaitu : kemampuan pemegang peran untuk merubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
3. Tawar-menawar peran (*Role-negotiation*), yaitu : tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang –pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari. Dengan kata lain melalui model *Role Playing* ini siswa belajar untuk menghargai perasaan orang lain dan belajar untuk bekerjasama dengan orang lain. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2005:85) bahwa tujuan *Role Playing* antara lain: 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan 4) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

1. Keunggulan dan Kelemahan Model *Role Playing*

Model *Role Playing* memiliki beberapa keunggulan, maka sering dipilih untuk unit pelajaran tertentu, sebagaimana yang dikemukakan oleh Djamarah (2006:89) keunggulannya adalah : 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan sebagai pemain harus memahami,

menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya, 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, dan 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Keunggulan dari model ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa yang berperan seperti menjadi orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa. Toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya, (Rostiyah, 2001:93).

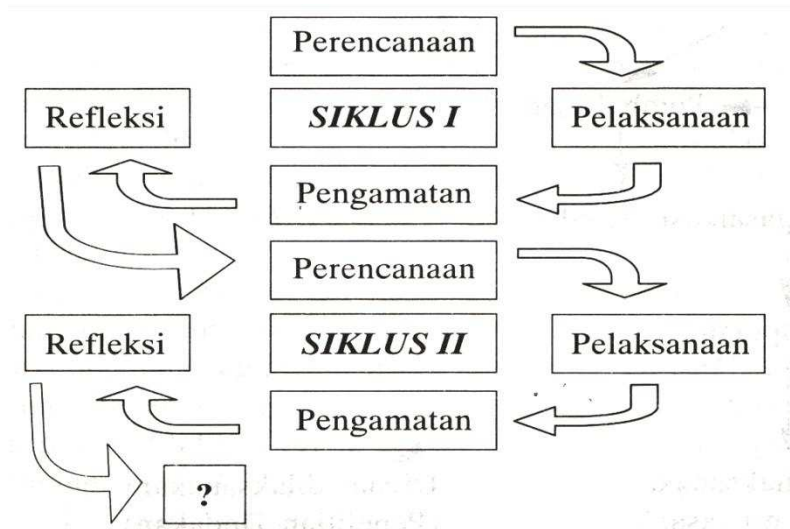
Setiap model mempunyai kelemahan, seperti itu juga dengan model *Role Playing* ini, sebagaimana yang dikemukakan oleh Eva (2006:35) tentang kelemahan dari model *Role Playing* adalah sebagai berikut :1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama akan menjadi kurang kreatif, 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, dan 4) Sering kelas lain terganggu oleh para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru. Adapun waktu penelitian ini direncanakan semester genap. Mata pelajaran yang diteliti adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB tahun pelajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang.

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2006:60) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Tindakan kelas yang diberikan pada penelitian ini adalah penerapan metode *Role Playing* dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas VB SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, daur siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Arikunto (2006:75) adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Sumber : Arikunto (2006: 75)

Pengumpulan data dalam penelitian ini yang pertama observasi, ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, instrument yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Teknik yang kedua adalah teknik tes, tes yang diberikan kepada siswa berupa tes tertulis pilihan ganda sebanyak 20 butir soal pada setiap UH, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan guru dan mendapatkan hasil belajar siswa. Teknik yang ketiga adalah dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung dalam penelitian berupa foto-foto kegiatan selama pembelajaran.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan Metode *Role Playing*, peneliti menggunakan teknik analisis data, yaitu:

1. Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\% \text{ (dalam Syahrilfuddin, dkk, 2011 : 114)}$$

Keterangan :

NR = Persentase aktivitas guru dan siswa

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM = Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru/siswa

Untuk mengetahui aktivitas guru/siswa dianalisis dengan menggunakan kriteria seperti tabel berikut ini :

Tabel 1. Interval dan kategori aktivitas guru dan siswa

Interval	Kategori
90 sd 100	Sangat Baik
70 sd 89	Baik
50 sd 69	Sedang
30 sd 49	Kurang
10 sd 29	Sangat Kurang

Sumber: (Tim Pustaka Yustisia, 2007:367)

2. Hasil Belajar Siswa

Analisis keberhasilan tindakan siswa ditinjau dari ketuntasan individual maupun klasikal.

a. Untuk menghitung hasil belajar siswa dapat menggunakan rumus :

$$HB = \frac{\text{Jumlah jawaban yang benar}}{\text{Jumlah butir soal}} \times 100$$

b. Untuk menghitung ketuntasan klasikal dapat menggunakan rumus :

$$PK = \frac{N}{ST} \times 100\% \quad (\text{dalam Syahrilfuddin, dkk, 2011 : 116})$$

Keterangan :

PK : Ketuntasan Klasikal

N : Jumlah seluruh siswa yang tuntas

ST : Jumlah siswa seluruhnya

Tabel 2 Distribusi Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS

Klasifikasi	Standar
Sangat tinggi	> 85
Tinggi	71 - 85
Sedang	56 - 70
Rendah	41 - 55

Sumber: Gimin (2008:12).

3. Peningkatan hasil belajar

Rumus yang digunakan untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\% \quad (\text{Zainal Aqib, 2011 : 53})$$

Keterangan :

P : Persentase peningkatan

Posrate : Nilai sesudah diberi tindakan

Baserate : Nilai sebelum tindakan

ANALISIS HASIL PENELITIAN

Tahap Perencanaan Penelitian

Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Pada tahap perencanaan ini, peneliti telah mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu berupa perangkat pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Observasi Aktivitas Guru, Lembar Observasi Aktivitas Siswa, Soal Ulangan Harian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar obsevasi aktivitas siswa serta tes hasil belajar IPS berupa soal evaluasi, soal ulangan harian yang diadakan setiap akhir pertemuan tiap siklus beserta kunci jawabannya. Pada tahap ini ditetapkan bahwa kelas yang dilakukan tindakan adalah kelas VB SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru yang berjumlah 33 siswa.

Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode *Role Playing* pada siswa kelas VB SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 (dua) yang dimulai pada bulan Maret 2015 dengan rincian pelaksanaan sebanyak 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dengan uraian pada pertemuan pertama dan kedua penyampaian materi, pertemuan ketiga ulangan akhir siklus. Untuk setiap kali pertemuan dilaksanakan selama dua jam pelajaran dengan waktu 2x35 menit.

Pada siklus I , materi yang disampaikan adalah Perjuangan mempersiapkan proklamasi kemerdekaan. Pada pertemuan pertama dijelaskan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan, perlunya perumusan dasar Negara sebelum kemerdekaan. Pada pertemuan kedua dijelaskan tentang beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan, dan menunjukkan cara menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan. Pada Siklus II, materi yang disampaikan adalah Perjuangan mempersiapkan proklamasi kemerdekaan. Pada pertemuan pertama dijelaskan latar belakang perjuangan mempertahankan kemerdekaan, dan disampaikan kisah pertempuran di berbagai daerah. Pada pertemuan kedua dijelaskan tentang pertikaian dan perundingan antara Indonesia-Belanda, serta tokoh-tokoh yang berperan dalam mempertahankan kemerdekaan

Tahap pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode *Role Playing*. Pada kegiatan awal fase langkah 1 : Pemanasan (warming up). Dalam kegiatan ini, Guru telah berupaya memperkenalkan kepada siswa apa itu metode role playing. Pada fase langkah 2 : Memilih pemain. Dalam kegiatan ini, Guru menentukan siswa yang akan bermain peran dan mengelompokannya sebagai kelompok pemain peran. Kemudian guru membahas materi yang akan diperankan setiap pemain. Pada fase langkah 3 : Menyiapkan pengamat (observer). Dalam kegiatan ini, Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat dan mengelompokannya sebagai kelompok observer. Pada fase langkah 4 : Menata panggung. Dalam kegiatan ini, Guru mendiskusikan dengan siswa bagaimana peran itu dimainkan. Serta kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk bermain peran. Pada fase langkah 5 : Memainkan peran. Dalam kegiatan ini, Permainan peran dilaksanakan oleh siswa secara bersungguh-sungguh. Pada fase langkah 6 : Diskusi dan evaluasi. Dalam kegiatan ini, Guru meminta siswa dalam kelompok observer untuk mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru sesuai dengan permainan peran yang

sudah diperankan oleh siswa dari kelompok pemain peran dan melakukan evaluasi dengan mempersentasikan hasil diskusinya. Pada fase langkah 7 : Memainkan peran ulang. Dalam kegiatan ini, permainan ulang atau memainkan peran yang kedua. Pada permainan peran kedua ini berjalan lebih baik. Pada fase langkah 8 : Diskusi dan evaluasi kedua. Dalam kegiatan ini, Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua lebih baik dari yang pertama. Pada fase langkah 9 : Berbagi pengalaman dan kesimpulan. Dalam kegiatan ini, Guru mengajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Hasil Penelitian

Untuk melihat keberhasilan tindakan, data yang diperoleh diolah sesuai dengan teknik analisis data yang ditetapkan dan hasil observasi persentase aktifitas guru dan siswa antara Siklus I dan Siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas yang diamati	Skala Penilaian			
		Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Pemanasan (<i>warming up</i>)	3	4	4	4
2	Memilih pemain	3	3	3	4
3	Menyiapkan pengamat	3	4	4	4
4	Menata panggung	2	3	3	4
5	Memainkan peran	2	3	4	4
6	Diskusi dan Evaluasi	2	4	4	4
7	Memain peran ulang	3	4	4	4
8	Diskusi dan evaluasi II	3	4	4	4
9	Berbagi pengalaman dan Kesimpulan	4	4	4	4
Jumlah		26	33	33	36
Persentase		72,22 %	91,66 %	91,66 %	100 %
Kategori		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Dari tabel diatas dapat dinyatakan bahwa setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama dan kedua siklus I secara keseluruhan dapat dikatakan Baik. Pada pertemuan pertama dan kedua siklus II secara keseluruhan dapat dikatakan Sangat Baik Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru disetiap pertemuan meningkat. Dalam memotivasi dan memfasilitasi siswa guru sudah mampu membawa siswa kedalam model pembelajaran serta telah bisa membawa siswa kedalam pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran metode *Role Playing*.

Tabel 4. Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aktivitas yang diamati	Skala Penilaian			
		Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Siswa memperhatikan apa yang disampaikan	3	4	4	4

	guru mengenai metode <i>Role Playing</i>				
2	Siswa membentuk kelompok sesuai intruksi guru dan memperhatikan penjelasan materi apa yang akan diperankan setiap pemain	3	3	3	4
3	Siswa sebagai pengamat dan membentuk kelompok observer	3	4	4	4
4	Siswa dan guru mendiskusikan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk bermain	2	3	3	4
5	peran	2	3	4	4
6	Siswa memainkan peran secara bersungguh-sungguh Siswa dalam kelompok observer untuk mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru sesuai dengan permainan peran yang sudah diperankan oleh siswa dari kelompok pemain peran dan	2	4	4	4
7	melakukan evaluasi dengan mempersentasikan hasil diskusinya Permainan ulang atau	3	4	4	4
8	memainkan peran yang kedua. Seharusnya, pada permainan peran kedua	3	4	4	4
9	ini akan berjalan lebih baik Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua lebih baik dari yang pertama Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan	4	4	4	4

dengan membuat kesimpulan

Jumlah	26	33	33	36
Persentase	72,22 %	91,66 %	91,66 %	100 %
Kategori	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Dari tabel diatas dapat dinyatakan bahwa setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama dan kedua siklus I secara keseluruhan dapat dikatakan Baik. Pada pertemuan pertama dan kedua siklus II secara keseluruhan dapat dikatakan Sangat Baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa setiap pertemuan meningkat. Siswa pada saat pembelajaran sudah mulai terbiasa dengan model yang diterapkan peneliti. Dan siswa sangat antusias dalam penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan ternyata hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan dengan penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran lebih meningkat dibandingkan dengan hasil belajar siswa sebelum diadakan tindakan dan dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Data	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Peningkatan Hasil Belajar	
				SD-UH Siklus 1	SD-UH Siklus 2
1	Skor Dasar	33	71,10		
2	UH Siklus I	33	76,80	24,20%	36,30%
3	UH Siklus II	33	81,80		

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini berdasarkan hasil ulangan harian siswa, bahwa peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar dengan nilai rata-rata 71,10 ke ulangan harian Siklus 1 meningkat sebanyak 24,20% menjadi 76,80. Dari skor dasar dengan nilai rata-rata 71,10 ke ulangan harian siklus II meningkat sebanyak 36,30% menjadi 81,80. Jadi setiap siklus mengalami peningkatan hasil belajar.

Tabel 6. Ketuntasan Belajar Individu dan Klasikal.

No	Data	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Ketuntasan Individu		Ketuntasan Klasikal	
				Siswa Tuntas	Siswa Tak Tuntas	Persentase Ketuntasan	Kategori
1	SD	33	71,10	16	17	48,50 %	Tak Tuntas
2	UH 1	33	76,80	24	9	72,70 %	Tak Tuntas
3	UH 2	33	81,80	28	5	84,80 %	Tuntas

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa persiklusnya mengalami peningkatan setelah diterapkan metode *Role Playing*. Dan siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diterapkan metode *Role Playing*. Pada skor dasar atau sebelum dilakukan metode *Role Playing* jumlah siswa yang tuntas

hanya 16 orang siswa dari 33 siswa yang ada di kelas V B SDN 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru, dengan persentase ketuntasan 48,50% dengan kategori Tidak Tuntas. Pada Ulangan harian Siklus I jumlah siswa yang tuntas dengan diterapkan metode *Role Playing* meningkat sebanyak 8 orang menjadi 24 orang dengan persentase ketuntasan 72,70 % dengan kategori Tidak Tuntas. Pada Ulangan harian II jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 28 orang, dengan persentase ketuntasan 84,80 % dengan kategori Tuntas.

Dengan metode *Role Playing* terjadi peningkatan hasil belajar dari skor dasar ke UH1 dan UH 2. Terjadinya peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh :

1. Dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan bersifat terbuka dan demokrasi.
2. Dapat mengembangkan aktualisasi berbagai potensi diri yang telah dimiliki siswa.
3. Dapat mengembangkan dan berlatih berbagai sikap kecermatan siswa untuk diterapkan.
4. Siswa tidak sebagai objek melainkan sebagai subjek.
5. Siswa dilatih untuk bekerja sama.
6. Memberikan kesempatan untuk belajar, memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung.

Selain itu, siswa dapat mendengarkan tujuan penyampaian dan bersemangat dalam belajar, siswa sudah ada yang menyampaikan pendapat atau tanggapannya, bertanya jawab tentang materi pelajaran. Siswa mencatat dan bertanya tentang materi pembelajaran yang disampaikan. Disamping itu siswa juga mendengarkan dan mencatat penjelasan guru tentang kiat-kiat yang perlu dilakukan dalam belajar dan bekerja dikelompoknya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V B SD Negeri 101 Kecamatan Payung Sekaki Pekanbaru tahun ajaran 2014/2015, itu terdiri dari :

1. Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V B SD Negeri 101 Payung Sekaki Pekanbaru. Peningkatan hasil belajar siswa pada skor dasar nilai rata-rata siswa 71,10, meningkat pada siklus I sebanyak 24,20% menjadi 76,80, meningkat lagi pada siklus II sebanyak 36,30% menjadi 81,80.
2. Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terlihat dari aktivitas guru dan aktivitas siswa yang meningkat pada setiap pertemuan. Aktivitas guru mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas guru adalah 72,22%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 91,66%. Pada siklus II pertemuan pertama persentase aktivitas guru adalah 91,66%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 100%. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas siswa adalah 72,22%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 91,66%. Pada siklus II pertemuan pertama persentase aktivitas siswa

adalah 91,66%, dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 100%.

b. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan rekomendasi sebagai berikut :

1. Untuk penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran, maka guru harus berusaha menumbuhkan perilaku dan keterampilan siswa yang dibangun atas dasar kesadaran dan pemahaman siswa, bukan lagi atas dasar kebiasaan dan pemberian tugas atau latihan.
2. Untuk mengatasi berbagai macam kendala dalam penerapan metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran, maka guru menggunakan beberapa solusi diantaranya adalah dengan melengkapi sarana yang dibutuhkan atau dengan melakukan perbaikan terhadap peralatan yang mengalami kerusakan.
3. Siswa hendaknya senantiasa aktif melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru dengan penuh perhatian dan ketekunan. Aktif dalam kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh guru dan bertanya ketika menemui kesulitan.
4. Guru hendaknya mempersiapkan dan menggunakan media, alat peraga, dan sumber belajar yang dibutuhkan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
5. Guru hendaknya membimbing siswa melalui situasi yang sesuai dengan karakter dan latar belakang siswa, sehingga pembelajaran bukan hanya sekedar proses menghafal melainkan pembelajaran bermakna yang akan melekat pada diri siswa.
6. Pihak sekolah hendaknya memberikan kesempatan dan motivasi, bagi guru yang hendak melakukan inovasi pembelajaran.
7. Metode *Role Playing* perlu disosialisasikan dan dijadikan alternatif dalam pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Joko Tri Pasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Depdikbud. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2003. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Rineka Cipta
- Gimin. 2008. Instrumen dan Pelaporan Hasil Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Bahan Pelatihan Pelaksanaan dan Pelaporan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru SD di Kota Pekanbaru*. Pekanbaru (Tidak diterbitkan)
- Imam Wahyudi. 2012. *Pengembangan Pendidikan: Strategi Inovatif dan Kreatif dalam Mengelola Pendidikan secara Komprehensif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- KTSP. 2007. *Panduan Lengkap KTSP*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia

- Muhibbin Syah. 2006. *Psikologi Belajar*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Ngalim Purwanto. 2002. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sardiman.2004. *Interaksi dan Minat Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Suharsimi Arikunto, Dkk, 2006, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta. Bumi Aksara.
- Surya. 2001. *Kapita Selekta Kependidikan SD*, Jakarta: UT
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2011. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zaenal Aqib. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Zaini Hisyam. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.