**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN BUGASUR KEDALEMAN II JOMBANG**

Adhen Chandra Pribadi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([chandadhen@gmail.com](mailto:chandadhen@gmail.com))

Suprayitno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah menerapkan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Jombang, yang berjumlah 26 siswa. Ketercapaian pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dengan presentase siklus I mencapai 63,88%, siklus II 77,07%, dan siklus III 87,49%. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan presentase siklus I mencapai 63,85%, siklus II 76,06%, dan siklus III 87,24%. Data hasil belajar meningkat dengan presentase pada temuan awal 38,64%, siklus I mencapai 57,69%, siklus II 73,08%, dan siklus III 88,46%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan ketuntasan hasil belajar klasikal siswa.

**Kata Kunci:** model pembelajaran *role playing,* hasil belajar, IPS

*Abstract*

*This study was conducted to describe the activity of teacher, students, and learning result of the students in social studies (IPS) after the application of learning models of role playing. The research design in this research is classroom action research. The subject of this study is the teacher and the fifth grader students of SDN Bugasur Kedaleman II Jombang, which consist of 26 students. The students learning achivements was showing a progress from cycle I until cycle III. The research was showed that the teacher activity was increased to 63,88% in cycle I, 77,07% in cycle II, and 87,49% in cycle III. The students activity was increased to 63,85% in cycle I, 76,06% in cycle II, and 87,24% in cycle III. While the first data findings of the students learning assessments result was 38,64%, it is increased to 57,69% in cycle I, 73,08% in cycle II, and 88,46% in cycle III. It can be concluded that the application of learning models of role playing in social studies were able to improve the activity of the teacher, the students, and the learning result of classical completeness of the fifth grader students.*

***Keywords :*** *learning model of role playing, result of studying,**social studies.*

# **PENDAHULUAN**

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran adalah pendidik (perorangan atau kelompok) serta peserta didik (perorangan atau kelompok) yang berinteraksi secara edukatif antara yang satu dengan lainnya (Isjoni, 2011:11).

Inti kegiatan pembelajaran adalah bahan (materi) belajar yang bersumber dan kurikulum suatu program pendidikan, sedangkan proses pembelajaran adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran (Isjoni, 2011:11). Hal lain yang perlu dipikirkan guru dalam sebuah proses pembelajaran adalah menentukan model pembelajaran terlebih dahulu.

Menurut Joyce (dalam Trianto, 2007:5) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku - buku, film, komputer, kurikulum, dan lain lain. Setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Pencapaian dari tujuan pembelajaran disesuaikan dengan masing-masing mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang diajarkan oleh guru adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kartika dan Istianti (2007) menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu bidang studi secara material menuntut penguasaan dan mengarah pada pengembangan unsur kecakapan dasar umum siswa. Sedangkan IPS atau Social Studies mempunyai tugas mulia dan menjadi fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial peserta didik, yaitu mampu menumbuh kembangkan cara berfikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggungjawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia. Selain itu IPS pun bertugas mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang dimasyarakat (Maryani dan Syamsudin, 2009).

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN Bugasur Kedaleman II Gudo Jombang mengenai pembelajaran IPS, masih belum mencerminkan bahwa pembelajaran IPS sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berikut adalah hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, 1) dalam proses pembelajaran IPS, dari 26 siswa terdapat 10 siswa (38%) yang bercanda sendiri dengan teman sebangku ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, 2) dari 26 siswa terdapat 4 siswa (15%) yang tidak fokus ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, 3) dari 26 siswa terdapat 4 siswa (15%) yang mengantuk ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, 4) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS masih rendah, itu terlihat ketika guru memberikan sebuah kesempatan tanya jawab, hanya ada 5 siswa dari 26 siswa (19%) yang aktif bertanya dan menjawab apa yang telah disampaikan oleh guru, 5) dari 26 siswa terdapat 10 siswa (38,64%) yang mendapatkan nilai di atas KKM.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas V di SDN Bugasur Kedaleman II Gudo Jombang adalah sebagai berikut, 1) guru masih bingung dengan model pembelajaran yang diterapkan, 2) guru kesulitan dalam mengkondisikan siswa agar siswa bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran, 3) guru menginginkan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti ingin menerapkan sebuah model pembelajaran *role playing* yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa yang berdampak pada hasil belajar sesuai dengan pernyataan dari Marthal, Meter, dan Sujana (2014), yang menyatakan dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran IPS model pembelajaran *role playing* sangat tepat digunakan untuk menumbuhkan aktivitas siswa dan kerjasama dalam proses pembelajaran.

Uno (2009:25), menyatakan model ini, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaan dan bahkan melepaskannya. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan kepada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shaftel.

Menurut Huda (2013:115), *role playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa unruk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Esensi model ini adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keteribatan langsung ini.

Oleh karena itu peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk MeningkatkanHasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Jombang”.

**METODE**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas sebuah proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Arikunto (2012:3), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian ini berawal dari sebuah permasalahan yang ditemukan guru dalam sebuah proses pembelajaran. Selanjutnya guru melakukan sebuah tindakan dengan cara menyusun sebuah rencara alternatif pembelajaran yang dinilai mampu untuk memperbaiki permasalahan tersebut dengan menerapkannya dalam sebuah proses pembelajaran. Diharapkan rencana tersebut dapat menghasilkan sebuah hasil belajar yang lebih baik dan memuaskan.

Suwartono (2014:132) menyatakan bila dikemudian hari aksi nyata yang mereka tempuh itu dinilai telah mengantarkan kepada perubahan sebagaimana diharapkan bersama, penelitian diakhiri (dikenal dengan 1 siklus). Sebaiknya, bila perubahan yang digharapkan belum maksimal akan dicari kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaannya. Selanjutnya, aksi yang sama dijalankan lagi dengan penyempurnaan (memasuki siklus 2), demikian seterusnya hingga disepakati telah berlangsung perbaikan sebagaimana dikehendaki. Jadi dapat disimpukan bahwa siklus dalam penelitian tindakan kelas tidak bisa ditentukan berapa jumlahnya, tetapi siklus tersebut akan berhenti setelah tujuan dari penelitian tersebut dapat tercapai dengan baik

Menurut Arikunto (2012: 16) dalam satu siklus terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu:

* 1. perancanaan
  2. pelaksanaan
  3. pengamatan
  4. refleksi

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Jombang, tahun ajaran 2014/2015. Jumlah siswa sebagai subjek penelitian berjumlah 26 siswa. Terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pemilihan lokasi penelitian didasari dari beberapa pertimbangan pemilihan lokasi, yaitu:

1. Pemilihan sekolah adalah di sekitar daerah asal peneliti, tujuan peneliti ingin memperbaiki kemampuan siswa di sekitar daerahnya
2. Dari 26 siswa, terdapat 16 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM
3. Pembelajaran di SDN Bugasur Kedaleman II Jombang cenderung masih bersifat konvensional.
4. Guru kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Jombang siap berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas guna memperbaiki kualitas pembelajaran siswa di kelasnya.

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik observasi dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Observasi aktivitas guru dilakukan dengan tujuan untuk mengamati aktivitas guru dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Sedangkan Observasi aktivitas siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengamati aktivitas siswa (afektif dan psikomotor) dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dan yang menjadi observer dalam penelitian ini adalah guru kelas dan teman sejawat. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Jombang pada mata pelajaran IPS. Tes yang akan digunakan disusun dengan memperhatikan beberapa pertimbangan, yaitu memperhatikan tingkat perkembangan kognitif siswa dan soal yang dibuat berdasarkan masalah yang berkaitan dengan pokok bahasan yang telah dipelajari.

Menurut Mulyasa (2013:115), sedikitnya ada sembilan langkah pokok bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evalusi tahap kedua, (9) membagi pengalaman dan mengambil keputusan.

Analisis data pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil dari observasi maupun tes yang telah dilakukan. Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui nilai individu, nilai rata-rata kelas, dan analisis data observasi. Teknik tersebut sebagai berikut :

* 1. Analisis Hasil Belajar

1. Nilai individu

Untuk mengetahui ketercapaian nilai individupada mata pelajaran IPS, skor siswa diperoleh dengan menggunakan rumus:

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

85 – 100 = Baik sekali

75 – 84 = Baik

60 – 74 = Cukup

45 – 59 = Kurang

0 – 44 = Kurang sekali

1. Rata-rata kelas

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas, digunakan rumus sebagai berikut :

Keterangan:

X = nilai rata-rata kelas

= jumlah nilai seluruh siswa dalam satu kelas

= jumlah siswa dalam satu kelas

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

80 - 100 = baik sekali

66 – 79 = baik

56 – 65 = cukup

40 - 55 = kurang baik

>40 = tidak baik

1. Ketuntasan Belajar Klasikal

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal, dapat menggunakan rumus:



Untuk menentukan kriteria peringkat persentase

hasil belajar siswa, maka peneliti menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

>90% = Sangat tinggi

70% – 89% = Tinggi

50% – 69% = Sedang

30% – 49% = Rendah

<30% = Sangat rendah

* 1. Analisis Data Hasil Observasi

Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Persentase pelaksanaan pembelajaran dihitung menggunakan rumus berikut:

Keterangan:

P = persentase

F = jumlah kegiatan yang terlaksana

N = jumlah nilai maksimal keseluruhan aktivitas

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

80% - 100% = baik sekali

66% - 79% = baik

56% - 65% = cukup

40% - 55% = kurang baik

>40% = tidak baik

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pembahasan ini akan diuraikan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Jombang. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 1 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 1 April 2015, siklus II pada tanggal 8 April 2015, dan siklus III pada tanggal 11 April 2015.

Siklus I

Berikut ini akan dipaparkan data hasil aktivitas guru, aktivitas siswa, penialaian siswa aspek afektif, penilaian siswa aspek psikomotor, dan hasil belajar siswa:

**Tabel 1. Data Aktivitas Guru Siklus I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| **1** | 3 | 4 | 3,5 |
| **2** | 3 | 3 | 3 |
| **3** | 2 | 2 | 2 |
| **4** | 2 | 1 | 1,5 |
| **5** | 2 | 1 | 1,5 |
| **6** | 2 | 2 | 2 |
| **7** | 3 | 2 | 2,5 |
| **8** | 3 | 3 | 3 |
| **9** | 3 | 2 | 2,5 |
| **10** | 1 | 1 | 1 |
| **11** | 3 | 2 | 2,5 |
| **12** | 2 | 3 | 2,5 |
| **13** | 4 | 4 | 4 |
| **14** | 3 | 3 | 3 |
| **15** | 4 | 4 | 4 |
| **16** | 2 | 2 | 2 |
| **17** | 3 | 3 | 3 |
| **18** | 2 | 3 | 2,5 |
| **Jumlah** | | | 46 |
| **Rata-rata** | | | 2,55 |
| **Presentase Ketuntasan (%)** | | | 63,88% |

Keterangan :

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran
2. Membuka pembelajaran
3. Memberikan motivasi kepada siswa
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran
5. Memberikan permasalahan sesuai materi
6. Menggunakan media pembelajaran
7. Membimbing siswa membentuk kelompok
8. Menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan materi
9. Menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan
10. Menunjuk beberapa kelompok sebagai pengamat
11. Mengkondisikan siswa saat skenario bermain peran berlangsung
12. Mengecek pemahaman siswa
13. Membagikan LKS
14. Menyimpulkan hasil diskusi kelompok
15. Membagikan tugas lanjutan berupa lembar evaluasi
16. Memberikan reward
17. Menyimpulkan pembelajaran hari ini
18. Menutup pembelajaran

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



Pada data tabel tersebut bisa dilihat total skor pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan persentase sebesar 68%. Skor tersebut jika digolongkan dalam kriteria penilaian, termasuk dalam kriteria baik. Namun begitu, skor tersebut belum memenuhi target dari peneliti yaitu sebesar ≥80%.

Sedangkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* tersaji dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Data Aktivitas Siswa Siklus I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| **1** | 2,77 | 2,77 | 2,77 |
| **2** | 2,69 | 2,54 | 2,61 |
| **3** | 2 | 2,04 | 2,02 |
| **4** | 2,77 | 2,73 | 2,75 |
| **5** | 2,23 | 2,19 | 2,21 |
| **6** | 2,77 | 2,73 | 2,75 |
| **7** | 2,35 | 2,35 | 2,35 |
| **8** | 2,27 | 2,12 | 2,19 |
| **9** | 2,65 | 2,54 | 2,59 |
| **10** | 3,31 | 3,27 | 3,29 |
| **Jumlah** | | | 24,54 |
| **Rata-rata** | | | 2,45 |
| **Presentase Ketuntasan (%)** | | | 63,85% |

Keterangan :

1. Mengikuti proses pembelajaran
2. Menyimak penjelasan guru
3. Mengajukan pertanyaan
4. Menata panggung sesuai skenario
5. Memberanikan diri menjadi pengamat
6. Membagi kelompok sesuai bimbingan guru
7. Bermain peran di depan kelas sesuai waktu yang ditentukan
8. Mendeskripsikan karakter tokoh yang diperankan
9. Mempresentasikan hasil diskusi
10. Mengerjakan soal evaluasi pada lembar penilaian

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



Dari data tabel di atas, jumlah rata-rata skor aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 24,54 sedangkan presentase aktivitas siswa pada siklus I mencapai 63,85%. Hasil ini menunjukkan presentase aktivitas siswa belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Berikut ini akan dipaparkan data penilaian siswa aspek afektif:

**Tabel 3. Penilaian Siswa Aspek Afektif Siklus I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| **1** | 2,69 | 2,58 | 2,63 |
| **2** | 2,62 | 2,46 | 2,54 |
| **3** | 2,73 | 2,73 | 2,73 |
| **4** | 2,54 | 2,46 | 2,50 |
| **5** | 2,58 | 2,42 | 2,50 |
| **Jumlah** | | | 12,91 |
| **Presentase Ketuntasan (%)** | | | **64,53%** |

Keterangan :

1. Bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan
2. Bekerja sama dengan kelompok
3. Jujur dalam berbicara
4. Menghargai pendapat teman
5. Tertib mengikuti pelajaran

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi pada siklus I dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Dari data tabel diatas, jumlah rata-rata skor penilaian siswa aspek afektif dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 12,91 sedangkan presentase yang diperoleh pada siklus I mencapai 64,53%. Hasil ini menunjukkan presentase penilaian siswa aspek afektif belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Berikut ini akan dipaparkan data penilaian siswa aspek psikomotor:

**Tabel 4. Penilaian Siswa Aspek Psikomotor Siklus I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| 1 | 2,88 | 2,77 | 2,82 |
| 2 | 2,46 | 2,46 | 2,46 |
| 3 | 2,58 | 2,50 | 2,58 |
| Jumlah | | | 7,83 |
| Presentase Ketuntasan (%) | | | 65,21% |

Keterangan :

1. Bermain peran sesuai dengan peran yang dimainkan
2. Menghayati peran yang dimainkan
3. Menjelaskan amanat dari peran yang dimainkan

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi pada siklus I dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Dari data tabel di atas, jumlah rata-rata skor penilaian siswa aspek psikomotor dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 7,83 sedangkan presentase yang diperoleh pada siklus I mencapai 65,21%. Hasil ini menunjukkan presentase penilaian siswa aspek psikomotor belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Selanjutnya yang akan dibahas adalah hasil belajar siswa pada siklus I. Pada siklus I ini, hanya terdapat 15 anak yang tuntas belajar atau 57,69%, dan 11 lainnya dari siswa keseluruhan masih belum dikatakan tuntas belajar karena masih belum memenuhi target peneliti yaitu nilai minimal 75 dan ketuntasan klasikalnya ≥80%.

Siklus II

Berikut ini akan dipaparkan data hasil aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa:

**Tabel 5. Data Aktivitas Guru Siklus II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| **1** | 4 | 4 | 4 |
| **2** | 4 | 3 | 3,5 |
| **3** | 3 | 3 | 3 |
| **4** | 3 | 2 | 2,5 |
| **5** | 2 | 2 | 2 |
| **6** | 2 | 2 | 2 |
| **7** | 3 | 2 | 2,5 |
| **8** | 3 | 4 | 3,5 |
| **9** | 3 | 2 | 2,5 |
| **10** | 2 | 2 | 2 |
| **11** | 4 | 4 | 4 |
| **12** | 3 | 3 | 3 |
| **13** | 4 | 4 | 4 |
| **14** | 3 | 4 | 3,5 |
| **15** | 4 | 4 | 4 |
| **16** | 3 | 3 | 3 |
| **17** | 3 | 3 | 3 |
| **18** | 3 | 4 | 3,5 |
| Jumlah | | | 55,5 |
| Rata-rata | | | 3,08 |
| Presentase Ketuntasan (%) | | | 77,07% |

Keterangan :

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran
2. Membuka pembelajaran
3. Memberikan motivasi kepada siswa
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran
5. Memberikan permasalahan sesuai materi
6. Menggunakan media pembelajaran
7. Membimbing siswa membentuk kelompok
8. Menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan materi
9. Menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan
10. Menunjuk beberapa kelompok sebagai pengamat
11. Mengkondisikan siswa saat skenario bermain peran berlangsung
12. Mengecek pemahaman siswa
13. Membagikan LKS
14. Menyimpulkan hasil diskusi kelompok
15. Membagikan tugas lanjutan berupa lembar evaluasi
16. Memberikan reward
17. Menyimpulkan pembelajaran hari ini
18. Menutup pembelajaran

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



Dari data tabel di atas, rata-rata skor aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 3,08 termasuk kategori baik, sedangkan jumlah yang diperoleh adalah 55,5. Presentase aktivitas guru pada siklus II adalah 77,07%. Hasil ini menunjukkan aktivitas guru belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Sedangkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* tersaji dalam tabel berikut :

**Tabel 6. Data Aktivitas Siswa Siklus II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| **1** | 3,69 | 3,54 | 3,62 |
| **2** | 3,31 | 3,19 | 3,25 |
| **3** | 2,58 | 2,58 | 2,58 |
| **4** | 2,96 | 2,96 | 2,96 |
| **5** | 2,5 | 2,46 | 2,48 |
| **6** | 2,88 | 2,88 | 2,88 |
| **7** | 2,81 | 2,77 | 2,79 |
| **8** | 2,69 | 2,69 | 2,69 |
| **9** | 3,58 | 3,38 | 3,48 |
| **10** | 3,77 | 3,62 | 3,69 |
| **Jumlah** | | | 30,42 |
| **Presentase Ketuntasan (%)** | | | 76,06% |

Keterangan :

* + - 1. Mengikuti proses pembelajaran
      2. Menyimak penjelasan guru
      3. Mengajukan pertanyaan
      4. Menata panggung sesuai scenario
      5. Memberanikan diri menjadi pengamat
      6. Membagi kelompok sesuai bimbingan guru
      7. Bermain peran di depan kelas sesuai waktu yang ditentukan
      8. Mendeskripsikan karakter tokoh yang diperankan
      9. Mempresentasikan hasil diskusi
      10. Mengerjakan soal evaluasi pada lembar penilaian

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



Dari data tabel di atas, jumlah rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 30,42 sedangkan presentase aktivitas siswa mencapai 76,06%. Hasil ini menunjukkan presentase aktivitas siswa belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Berikut ini akan dipaparkan data penilaian siswa aspek afektif:

**Tabel 7. Penilaian Siswa Aspek Afektif Siklus II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| **1** | 3,38 | 3,38 | 3,38 |
| **2** | 3,08 | 3,04 | 3,06 |
| **3** | 2,92 | 2,88 | 2,90 |
| **4** | 2,85 | 3 | 2,92 |
| **5** | 3,31 | 3,04 | 3,17 |
| **Jumlah** | | | 15,44 |
| **Presentase Ketuntasan (%)** | | | 77,21% |

Keterangan :

1. Bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan
2. Bekerja sama dengan kelompok
3. Jujur dalam berbicara
4. Menghargai pendapat teman
5. Tertib mengikuti pelajaran

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi pada siklus II dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Dari data tabel di atas, jumlah rata-rata skor penilaian siswa aspek afektif pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 15,44 sedangkan presentase yang diperoleh mencapai 77,21%. Hasil ini menunjukkan presentase penilaian siswa aspek afektif belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Berikut ini akan dipaparkan data penilaian siswa aspek psikomotor:

**Tabel 8. Penilaian Siswa Aspek Psikomotor Siklus II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| 1 | 3,42 | 3,38 | 3,40 |
| 2 | 3,04 | 2,92 | 2,98 |
| 3 | 2,88 | 2,69 | 2,79 |
| Jumlah | | | 9,18 |
| Presentase Ketuntasan (%) | | | 76,44% |

Keterangan :

1. Bermain peran sesuai dengan peran yang dimainkan
2. Menghayati peran yang dimainkan
3. Menjelaskan amanat dari peran yang dimainkan

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi pada siklus II dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Dari data tabel di atas, jumlah rata-rata skor penilaian siswa aspek psikomotor pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 9,18 sedangkan presentase yang diperoleh mencapai 76,44%. Hasil ini menunjukkan presentase penilaian siswa aspek psikomotor belum mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Selanjutnya yang akan dibahas adalah hasil belajar siswa pada siklus II. Pada siklus II ini, terdapat 19 anak yang tuntas belajar atau 73,08%, dan 7 lainnya dari siswa keseluruhan masih belum dikatakan tuntas belajar karena masih belum memenuhi target peneliti yaitu nilai minimal 75 dan ketuntasan klasikalnya ≥80%.

Siklus III

Berikut ini akan dipaparkan data hasil aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa:

**Tabel 9. Data Aktivitas Guru Siklus III**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| **1** | 4 | 4 | 4 |
| **2** | 4 | 3 | 3,5 |
| **3** | 3 | 3 | 3 |
| **4** | 3 | 4 | 3,5 |
| **5** | 3 | 3 | 3 |
| **6** | 3 | 3 | 3 |
| **7** | 4 | 3 | 3,5 |
| **8** | 4 | 4 | 4 |
| **9** | 4 | 3 | 3,5 |
| **10** | 3 | 2 | 2,5 |
| **11** | 4 | 4 | 4 |
| **12** | 3 | 3 | 3 |
| **13** | 4 | 4 | 4 |
| **14** | 3 | 4 | 3,5 |
| **15** | 4 | 4 | 4 |
| **16** | 4 | 4 | 4 |
| **17** | 3 | 3 | 3 |
| **18** | 4 | 4 | 4 |
| Jumlah | | | 63 |
| Rata-rata | | | 3,49 |
| Presentase Ketuntasan (%) | | | 87,49% |

Keterangan :

1. Mempersiapkan perangkat pembelajaran
2. Membuka pembelajaran
3. Memberikan motivasi kepada siswa
4. Menyampaikan tujuan pembelajaran
5. Memberikan permasalahan sesuai materi
6. Menggunakan media pembelajaran
7. Membimbing siswa membentuk kelompok
8. Menjelaskan cara bermain peran sesuai dengan materi
9. Menentukan tokoh-tokoh yang akan diperankan
10. Menunjuk beberapa kelompok sebagai pengamat
11. Mengkondisikan siswa saat skenario bermain peran berlangsung
12. Mengecek pemahaman siswa
13. Membagikan LKS
14. Menyimpulkan hasil diskusi kelompok
15. Membagikan tugas lanjutan berupa lembar evaluasi
16. Memberikan reward
17. Menyimpulkan pembelajaran hari ini
18. Menutup pembelajaran

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus III dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



Dari data tabel di atas, rata-rata skor aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 3,49 termasuk kategori baik, sedangkan jumlah yang diperoleh adalah 63. Presentase aktivitas guru pada siklus III adalah 87,49%. Hasil ini menunjukkan aktivitas guru sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Sedangkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* tersaji dalam tabel berikut :

**Tabel 10. Data Aktivitas Siswa Siklus III**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| **1** | 4 | 4 | 4 |
| **2** | 3,96 | 3,58 | 3,77 |
| **3** | 3,08 | 3,04 | 3,06 |
| **4** | 3,69 | 3,54 | 3,62 |
| **5** | 3,15 | 3,15 | 3,15 |
| **6** | 3,19 | 3,23 | 3,21 |
| **7** | 3,19 | 3,23 | 3,21 |
| **8** | 3,31 | 3,15 | 3,23 |
| **9** | 3,73 | 3,65 | 3,69 |
| **10** | 3,92 | 3,88 | 3,9 |
| **Jumlah** | | | 34,9 |
| **Rata-rata** | | |  |
| **Presentase Ketuntasan (%)** | | | **87,24%** |

Keterangan :

1. Mengikuti proses pembelajaran
2. Menyimak penjelasan guru
3. Mengajukan pertanyaan
4. Menata panggung sesuai scenario
5. Memberanikan diri menjadi pengamat
6. Membagi kelompok sesuai bimbingan guru
7. Bermain peran di depan kelas sesuai waktu yang ditentukan
8. Mendeskripsikan karakter tokoh yang diperankan
9. Mempresentasikan hasil diskusi
10. Mengerjakan soal evaluasi pada lembar penilaian

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:



Dari data tabel di atas, jumlah rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus III dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 34,49 sedangkan presentase aktivitas siswa mencapai 87,24%. Hasil ini menunjukkan presentase aktivitas siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Berikut ini akan dipaparkan data penilaian siswa aspek afektif:

**Tabel 11. Penilaian Siswa Aspek Afektif Siklus III**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| **1** | 3,77 | 3,69 | 3,73 |
| **2** | 3,5 | 3,5 | 3,5 |
| **3** | 3,35 | 3,35 | 3,35 |
| **4** | 3,35 | 3,31 | 3,33 |
| **5** | 3,5 | 3,46 | 3,48 |
| **Jumlah** | | | 17,39 |
| **Rata-rata** | | |  |
| **Presentase Ketuntasan (%)** | | | 86,93% |

Keterangan :

1. Bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan
2. Bekerja sama dengan kelompok
3. Jujur dalam berbicara
4. Menghargai pendapat teman
5. Tertib mengikuti pelajaran

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi pada siklus III dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Dari data tabel di atas, jumlah rata-rata skor penilaian siswa aspek afektif pada siklus III dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 17,39 sedangkan presentase yang diperoleh mencapai 86,93%. Hasil ini menunjukkan presentase penilaian siswa aspek afektif sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Berikut ini akan dipaparkan data penilaian siswa aspek psikomotor:

**Tabel 12. Penilaian Siswa Aspek Psikomotor Siklus III**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Skor** | | **Rata-Rata Skor** |
| **O1** | **O2** |
| 1 | 3,81 | 3,62 | 3,71 |
| 2 | 3,50 | 3,38 | 3,44 |
| 3 | 3,12 | 3,12 | 3,12 |
| Jumlah | | | 10,27 |
| Rata-rata | | |  |
| Presentase Ketuntasan (%) | | | 85,57% |

Keterangan :

1. Bermain peran sesuai dengan peran yang dimainkan
2. Menghayati peran yang dimainkan
3. Menjelaskan amanat dari peran yang dimainkan

Jumlah skor keseluruhan dari hasil observasi pada siklus III dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Dari data tabel di atas, jumlah rata-rata skor penilaian siswa aspek psikomotor pada siklus III dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* adalah 10,27 sedangkan presentase yang diperoleh mencapai 85,57%. Hasil ini menunjukkan presentase penilaian siswa aspek psikomotor sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu ≥80%.

Selanjutnya yang akan dibahas adalah hasil belajar siswa pada siklus III. Pada siklus III ini, terdapat 23 anak yang tuntas belajar atau 88,46%, dan 3 lainnya dari siswa keseluruhan masih belum dikatakan tuntas belajar karena masih belum memenuhi target peneliti yaitu nilai minimal 75 dan ketuntasan klasikalnya ≥80%. Itu menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal sudah memenuhi indikator keberhasilan.

1. Aktivitas Guru

Perbandingan aktivitas guru pada siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut:

**Diagram 1. Perbandingan aktivitas Guru Siklus I-III**

Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan presentase aktivitas guru mulai siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus III, presentase yang diperoleh adalah 87,49% yang berarti bahwa sudah mencapai presentase ketuntasan yang ditetapkan yaitu ≥80%.

1. Aktivitas Siswa

Perbandingan aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut:

**Diagram 2. Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I-III**

Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan presentase aktivitas siswa mulai siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus III, presentase yang diperoleh adalah 87,49% yang berarti bahwa sudah mencapai presentase ketuntasan yang ditetapkan yaitu ≥80%.

1. **Hasil Belajar Siswa**

Perbandingan aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut:

**Diagram 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I-III**

Dari diagram di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan presentase ketuntasan klasikal siswa mulai siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus III, presentase yang diperoleh adalah 88,46% yang berarti bahwa sudah mencapai presentase ketuntasan yang ditetapkan yaitu ≥80%.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Jombang dapat meningkatkan aktivitas guru pada setiap siklusnya. Pada siklus I sebeesar 63,88%, siklus II sebesar 77,07%, dan siklus III sebesar 87,49.
2. Model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Jombang dapat meningkatkan aktivitas siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I sebeesar 63,85%, siklus II sebesar 76,06%, dan siklus III sebesar 87,24%.
3. Model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Jombang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Presentase ketuntasan klasikal pada siklus I sebeesar 57,69%, siklus II sebesar 73,08%, dan siklus III sebesar 88,46%.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka penulis menyarankan:

1. Bagi sekolah, perlu dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran atau strategi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar hasil belajar siswa dapat meningkat.
2. Bagi guru, hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok pembelajaran.
3. Bagi siswa, kelompok belajar perlu digabung antara laki-laki dan perempuan agar tidak terjadi perbedaan saat model pembelajajaran *role playing* diterapkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Isjoni. 2007. Cooperative Learning. Bandung: Alfabeta

Trianto. 2007. Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: *Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya.* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

Tuti Istianti, Hj. Entang Kartika. 2007. “Pengembangan Strategi Pengajaran Konsep dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar.* Vol. V (7): hal. 1

I Md. Adi Ary Martha, I Gd Meter, I Wyn Sujana. 2014. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbasis Karakter Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Gugus 4 Kerobokan Kelod”. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. Vol. 2 (1): hal. 3

Enok Maryani, Helius Syamsudin. 2009. “Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial”. *Jurnal Penelitian*. Vol. 9 (1): hal. 1

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara

Mulyasa. 2013. Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Uno, B. Hamzah. 2009. Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: PT Bumi Aksara

Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: *Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.