

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III
SD NEGERI 013 LUBUK KEMBANG SARI KECAMATAN UKUI**

Arleni Tarigan

arleni.tarigan@gmail.com

SD Negeri 013 Silikuan Hulu Kecamatan Ukui
Kabupaten Pelalawan

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in social studies on the subject matter of buying and selling activities of home and school environment, with the application of learning to play a role (role playing) in the third grade students of SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. Low grade III student learning outcomes SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui in teaching social studies teacher is caused by not applying the appropriate learning model in presenting the material. so that students are difficult to understand the material presented teacher. The subjects were students of class III with a whole number of students is 18 people consisting of 12 men and 6 women. Parameters measured were the activities of teachers, student activities and student learning outcomes. The data were analyzed descriptively. Results of data analysis obtained by percentage of activity the teachers at the first meeting of the first cycle of 75% with good category, the second meeting of the first cycle of 77.8% with good category and at the first meeting of the second cycle percentage teacher activity 86.1% with a very good category, the second meeting of the cycle II percentage teacher activity which was 88.9% with very good category. At the first meeting of the percentage of student activity activity 61.1% with good category, the second meeting of the first cycle is 77.8% with a good category and at the first meeting of the second cycle the percentage of student activity 80.6% with very good categories, namely the second meeting of the second cycle 86.1% with very good category. And the classical completeness students on basic score is 39.5% (not finished), the first daily test classical completeness of students was 81.6% (complete), and in the daily test II classical completeness of students is 92.1% (complete). Based on this study concluded that the application of learning models play a role (Role Playing) can improve student learning outcomes IPS.

Keywords: *learning model role playing, learning outcomes IPS*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada satuan pendidikan SD memuat kajian manusia, tempat dan lingkungan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta waktu, keberlanjutan dan perubahan. Melalui pelajaran IPS, siswa diarahkan, dibimbing dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang efektif. IPS sebagai salah satu bidang

studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Untuk membangun kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, guru dituntut harus dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, nyaman dan aman.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru kelas III SD Negeri 013

Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan diperoleh data hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS

masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Awal Hasil IPS

No	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa		Rata-rata kelas
			Tuntas	Tidak Tuntas	
1	18	70	6 (39,47%)	12 (60,53%)	67,89

Setelah diamati penulis menemukan gejala-gejala dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Gejala-gejala tersebut antara lain:

- Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru;
- Siswa tidak mampu mengikuti petunjuk yang diberikan guru;
- Siswa merasa bosan dan kurang perhatian ketika pembelajaran sedang berlangsung;
- Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran karena guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran (*teacher center*);
- Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran

Penyebab terjadinya gejala-gejala di atas adalah model pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif. Guru dominan menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, tidak merangsang minat dan motivasi siswa, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*), dimana siswa langsung memerankan suatu masalah yang memfokuskan pada masalah-masalah tentang hubungan manusia. Dalam model bermain peran (*role playing*) beberapa

siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa lain mengamati tentang jalannya drama, dipertengahan drama dihentikan agar siswa dapat saling mengeluarkan pendapat serta kritik mengenai materi pembelajaran.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan?” Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dipelopori oleh George Shaftel dengan asumsi bahwa bermain

peran dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis pada situasi permasalahan kehidupan nyata (Uno, 2012).

Menurut Djamarah (2010) model *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. (Hamdayana, 2014). Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru. Beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut (Djamarah, 2010), yaitu:

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul tumbuh seni drama dari sekolah.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut model pembelajaran bermain peran juga mempunyai beberapa kelemahan sebagai berikut (Djamarah, 2010).

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka jadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Menurut Uno, (2012) langkah-langkah penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut.

- a. Persiapan atau pemanasan

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema atau masalah dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut.

- b. Memilih pemain (partisipan)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya (jika siswa pasif atau diduga memiliki

keterampilan berbicara yang rendah) atau siswa sendiri yang mengusulkannya.

c. Menata panggung (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

d. Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran.

e. Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

f. Diskusi dan evaluasi

Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah.

g. Bermain peran ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Pada saat permainan peran dilakukan banyak peran yang melampaui batas kenyataan, sebagai contoh seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi.

i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi Ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

Menurut Slameto (2013) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Djamarah (2010) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Sanjaya (2011) mengatakan belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses perubahan dalam diri baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Menurut Slameto, (2013) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

Faktor-faktor intern antara lain faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmani antara meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis meliputi intelegensi,

perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Faktor-faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor keluarga antara lain cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Sedangkan faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Kemampuan siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran langsung, namun adakalanya siswa mampu menyerap semua materi yang diberikan, namun ada kala yang hanya setengah atau sebagian kecil saja. Kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran dikenal dengan hasil belajar. Menurut Bloom dalam Suprijono (2014), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Menurut Suprijono (2014) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya pada satu aspek potensi kemanusiaan saja, hasil belajar juga dipengaruhi oleh banyak faktor. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik. Dalam mengajarkan IPS, tidak saja dituntut kemampuan dalam hal menguasai materi yang akan diajarkan, namun harus mampu pula menyajikannya, baik dalam kelas maupun di luar kelas.

Kemampuan menyampaikan bahan pelajaran merupakan syarat yang amat penting dalam proses belajar-mengajar yang baik. Hasil belajar adalah penilaian pendidik tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkemauan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Hasil belajar dalam kegiatan belajar mengajar tidak saja dipandang dari sudut kognitif akan tetapi juga dari sudut efektif dan psikomotor. Biasanya hasil belajar dinyatakan dalam bentuk nilai dengan menggunakan tes. Maksud tes yang utama adalah untuk mengukur hasil belajar. Di samping itu, tes juga dipergunakan untuk menentukan seberapa jauh hasil belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari, karena itu tes dapat digunakan sebagai penilaian dalam penentuan tingkat pencapaian.

Menurut Sudjana (2009) inti penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Penilaian dilakukan dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran.
- b. Umpan balik bagi perbaikan proses pembelajaran.
- c. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada orang tuanya.

Untuk itu guru dituntut kreatif dalam memilih dan menggunakan metode atau model yang tepat dalam setiap mata pelajaran. Hasil belajar IPS adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang dilihat dari skor hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, sedangkan hasil belajar IPS dalam

penelitian ini adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang dilihat dari skor hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran bermain peran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan. Desain penelitian yang digunakan ini adalah PTK (penelitian tindakan kelas) yang berguna untuk memperbaiki masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Penelitian akan dilakukan dalam 2 siklus, yang terdiri dari 3 kali pertemuan tiap siklusnya. Tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, dan pertemuan ketiga pelaksanaan UH. Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah model siklus yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap rencana, tahap tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi (Arikunto, 2010). Subjek penelitian adalah siswa kelas

III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui Kabupaten Pelalawan dengan jumlah 18 orang siswa yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan teknik tes. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Aktivitas Guru dan siswa

Observasi aktivitas guru dan siswa dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pelaksanaan observasi guru dan siswa dilakukan observer dengan menggunakan lembar observasi yang mengacu pada kegiatan pembelajaran bermain peran (*role playing*). Kemudian dihitung dengan menggunakan rumus :

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100 \quad (\text{KTSP dalam Syahrilfuddin, dkk., 2011})$$

Keterangan:

- NR : Persentase rata-rata aktivitas guru dan siswa
- JS : Jumlah skor aktivitas yang dilakukan
- SM : Skor maksimum yang di dapat dari aktivitas guru dan siswa

Tabel 2. Interval dan Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

No	Interval Persentase	Kategori
1	81- 100	Amat baik
2	61-80	Baik
3	51-60	Cukup
4	Kurang dari 50	Kurang

Syahrifuddin, (2011)

2. Hasil Belajar Matematika Siswa

a) Hasil Belajar Individu

Ketuntasan individu dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$HB = \frac{SP}{SM} \times 100 \quad (\text{KTSP dalam Syahrilfuddin, dkk, 2011})$$

Keterangan:

HB = Hasil Belajar

SP = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor Maksimum

b) Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus:

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100 \% \quad (\text{Purwanto, 2008})$$

Keterangan:

PK = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa seluruhnya

c) Peningkatan hasil belajar siswa

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Basarate}}{\text{Basarate}} \times 100 \% \text{ (Purwanto, 2008)}$$

Keterangan:

P = Peningkatan hasil belajar

Posrate = Nilai sesudah diberi tindakan

Basarate = Nilai sebelum tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Hasil Tindakan

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan

siswa, data hasil belajar siswa, melalui proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada materi kegiatan jual beli.

1. Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dilakukan bersama dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar menggunakan penerapan model pembelajaran bermain peran, adapun aktivitas guru yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Data Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Uraian	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Jumlah	8	10	12	14
2	Persentase	75%	77,8%	86,1%	88,9%
3	Kategori	Baik	Baik	Amat Baik	Amat Baik

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuannya, siklus I pertemuan pertama aktivitas guru memperoleh skor 8 (75,00%) dengan kategori baik, pertemuan kedua aktivitas guru skor 10 (77,80%) dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama aktivitas guru memperoleh skor 12 (86,10%) dengan kategori amat baik dan pertemuan kedua aktivitas guru

memperoleh skor 14 (88,90%) dengan kategori amat baik.

2. Aktivitas Siswa

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar menggunakan penerapan model pembelajaran bermain peran, adapun aktivitas siswa yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Data Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Uraian	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Jumlah	7	11	13	15
2	Persentase	61,1%	77,8%	80,6%	86,1%
3	Kategori	Baik	Baik	Amat Baik	Amat Baik

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada setiap pertemuannya, siklus I

pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh skor 7 (61,10%) dengan kategori baik, pertemuan kedua aktivitas

siswa skor 11 (77,80%) dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh skor 13 (80,60%) dengan kategori amat baik dan pertemuan kedua aktivitas guru memperoleh skor 15 (86,10%) dengan kategori amat baik.

3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran bermain peran pada materi kegiatan jual beli, hasil belajar ulangan harian dengan menganalisa hasil ulangan harian pada siklus I dan siklus II. Berikut adalah rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 5. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari

No	Aspek	Skor Dasar	Ulangan Harian I	Ulangan Harian II
1	Jumlah	1540	2140	2370
2	Rata-Rata	66,84	82,63	88,68

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS terhadap siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. Sebelum diberi tindakan, rata-rata hasil belajar siswa pada skor dasar yaitu 66,84. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa pada UH siklus I meningkat menjadi 82,63. Selanjutnya dilaksanakan tindakan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa pada

UH siklus II semakin meningkat menjadi 88,68. Selanjutnya berdasarkan rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada UH siklus I dan UH siklus II akan dilakukan analisa peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan. Untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa

No	Data	Rata-rata	Peningkatan	
			Siklus I	Siklus II
1	Skor Dasar	66,84		
2	UH I	82,63	23,6%	32,7%
3	UH II	88,68		

Pada tabel di atas diketahui bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, maka diperoleh peningkatan hasil belajar dari skor dasar ke UH siklus I sebesar 23,6%, yaitu rata-rata hasil belajar pada skor dasar 66,84 meningkat menjadi 82,63 pada UH siklus I. Selanjutnya pada siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 32,7% dari skor dasar ke UH siklus II, yaitu rata-rata hasil belajar pada skor dasar 66,84 meningkat menjadi 88,68 pada UH siklus

II. Selanjutnya akan di analisis hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal pada penelitian ini adalah 75%. Berikut ketuntasan klasikal sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing* di kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Peningkatan Ketuntasan Belajar IPS

Data	Ketuntasan		KKM	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
	Tuntas	Tidak Tuntas			
Skor Dasar	7	11	75	39,5%	Tidak tuntas
UH Siklus I	12	8	75	81,6%	Tuntas
UH Siklus II	15	3	75	92,1%	Tuntas

Dari tabel di atas diketahui bahwa pada skor dasar siswa yang tuntas sebanyak 7 siswa dan yang tidak tuntas 11 siswa (ketuntasan klasikalnya 39,5%), berarti ketuntasan secara klasikal kategori belum tuntas. Pada siklus I pada ulangan harian I yang tuntas sebanyak 12 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa (ketuntasan klasikalnya 81,6%), berarti ketuntasan secara klasikal dinyatakan tuntas. Sedangkan pada siklus II, ulangan harian II yang tuntas 18 siswa dan yang tidak tuntas 3 siswa (ketuntasan klasikalnya 92,1%), ketuntasan secara klasikal dinyatakan tuntas. Pada ketuntasan belajar secara individu telah tercapai apabila nilai yang diperoleh siswa minimal 70 sesuai dengan KKM yang ditetapkan. Sedangkan ketuntasan secara klasikal, jika seluruh siswa yang tuntas mencapai 75% dari jumlah seluruh siswa yang hadir pada setiap pertemuan.

Pembahasan Hasil Tindakan

Berdasarkan analisis hasil tindakan diperoleh kesimpulan tentang aktivitas guru dan siswa, data hasil belajar siswa, dan keberhasilan tindakan. Analisis aktivitas guru dalam pelaksanaan *role playing* meningkat pada setiap pertemuan. Meningkatnya aktivitas guru dalam proses pembelajaran berarti guru sudah menempatkan dirinya sebagai pendidik dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran yang akan membuat pembelajaran semakin bermakna. Penggunaan waktu dalam penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) juga harus dijadwalkan sedemikian rupa

sehingga pembelajaran ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada siklus I pertemuan I persentase aktivitas guru yaitu 75% berada pada kategori baik, sedangkan pada pertemuan II angka persentase 77,8% dengan kategori baik. Pada siklus I guru masih belum memahami keseluruhan penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada siklus II pertemuan I persentase aktivitas guru meningkat menjadi 86,1% dengan kategori amat baik. Sedangkan pada pertemuan II dengan angka persentase 88,9% dan dikategorikan amat baik. Dari penjelasan di atas maka diketahui guru telah melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pengajarannya. Kualitas pengajaran guru merupakan penentu hasil belajar siswa, ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2009) faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar ialah kualitas pengajaran.

Hasil belajar yang maksimal ditentukan oleh proses pembelajaran yang bermakna. Selain aktivitas guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi keberhasilan tindakan. Pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas siswa 61,1% dengan kategori baik. Sedangkan pada pertemuan kedua persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 77,80% dengan kategori baik. Pada siklus I siswa masih belum memahami keseluruhan penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada siklus II pertemuan pertama persentase aktivitas siswa meningkat dengan angka persentase 80,6% dengan dikategorikan amat baik. Sedangkan pada pertemuan kedua semakin meningkat menjadi 86,1% dikategorikan amat baik. Pada siklus II siswa sudah banyak yang

aktif dan serius dalam mengikuti semua tahap pelajaran. Dari uraian di atas dijelaskan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* secara benar maka aktivitas siswa menjadi lebih aktif dan motivasi siswa menjadi lebih baik. Siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tapi proses pembelajaran berpusat pada siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamzah (2013) yang menyatakan dengan bermain peran (*role playing*) dapat mendorong siswa dalam mengekspresikan perasaan serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Hasil penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar siswa berupa skor yang diperoleh siswa pada UH siklus I dan UH siklus II. Hasil belajar yang diperoleh setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada data hasil belajar siswa berdasarkan skor dasar dan ulangan harian siklus I dan II. Hasil belajar siswa pada skor dasar adalah rata-rata 66,84 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 11 orang dan persentase siswa yang tidak tuntas 7 orang (ketuntasan klasikalnya 39,5% dan dinyatakan tidak tuntas). Pada waktu itu guru belum menerapkan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Kemudian untuk meningkatkan hasil belajar, penulis melakukan peningkatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Dan diperoleh rata-rata nilai ulangan harian siswa pada siklus I yaitu 82,63 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 12 orang dan persentase jumlah siswa yang tidak tuntas 6 orang (ketuntasan klasikalnya 81,6% dan dinyatakan tuntas). Selanjutnya diadakan lagi pertemuan siklus II diperoleh rata-rata nilai ulangan harian siswa yaitu 88,68 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas 15 orang dan persentase siswa yang tidak

tuntas 3 orang (ketuntasan klasikal 92,1% dan dinyatakan tuntas secara klasikal). Sedangkan peningkatan hasil belajar antara skor dasar dan siklus I yaitu 23,6%, sedangkan peningkatan antara skor dasar dan siklus II yaitu 32,7%. Berdasarkan skor dasar dan ulangan harian pada siklus I dan II dengan memperhatikan pembahasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima kebenarannya. Dengan kata lain bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS padasiswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari, pada materi pokok kegiatan jual beli dilingkungan rumah dan sekolah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. Hal ini dapat dilihat pada:

1. Aktivitas guru dan aktivitas siswa semakin baik dalam proses pembelajaran. Pada siklus I aktivitas guru pertemuan pertama adalah 75% dengan kategori baik, dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 77,8%. Selanjutnya pada siklus II persentase aktivitas guru pertemuan pertama meningkat menjadi 86,1% dengan kategori amat baik, dan semakin meningkat pada pertemuan II menjadi 88,9% dengan kategori amat baik. Seperti halnya aktivitas guru, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas siswa 61,1% dengan kategori baik, sedangkan pada pertemuan kedua persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 77,8% dengan kategori baik. Selanjutnya pada siklus II pertemuan pertama persentase aktivitas siswa

meningkat dengan angka persentase 80,6% dengan dikategorikan amat baik. Sedangkan pada pertemuan kedua semakin meningkat menjadi 86,1% dengan kategori amat baik.

2. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata skor dasar 66,84 dan ketuntasan klasikal 39,5% (tidak tuntas). Setelah dilakukan tindakan, maka pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 23,6% dengan rata-rata 82,63 dan ketuntasan klasikal 81,6% (tuntas) . Dan pada siklus II peningkatannya sebesar 32,7% dengan rata-rata 88,68 dan ketuntasan klasikal 92.1% (tuntas).

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, penulis menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini karena dengan kegiatan bermain peran akan menimbulkan rangsangan pada siswa untuk memahami materi pembelajaran.
2. Guru hendaknya lebih memberi bimbingan dan motivasi kepada siswa. Selain itu, guru yang ingin menerapkan model pembelajaran *role playing* harus mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya agar semua tahapan dapat terlaksana dengan baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi, masukan, dan perbandingan untuk dijadikan penelitian lanjutan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara

- Djamarah, S. Bahri dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Rineka Cipta
- Hamdayana, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor. Ghalia Indonesia
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung. Kencana Prenada Group
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta Rineka Cipta
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Aleasindo
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Syahrilfuddin, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru. Cendekia Insani
- Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara