



## PENERAPAN STRATEGI *ROLE PLAYING* UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SDN SINEY

Rahayu\*, Arif Firmansyah  
Universitas Tadulako, Indonesia

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima April 2019  
Disetujui Mei 2019  
Dipublikasikan Juni 2019

#### Kata Kunci:

Hasil Belajar, Model Pembelajaran Tipe Role Playing.

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Siney. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Siney dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus adapun tahapan dalam penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada tes awal siswa yang tuntas 3 orang dengan presentase ketuntasan klasikal 25% dan daya serap klasikal 58,3% pada siklus I siswa yang tuntas 8 orang dengan presentase ketuntasan klasikal 66% dan daya serap klasikal 67,5%. Hasil observasi aktivitas siswa sebesar 60% dan hasil observasi aktivitas guru sebesar 66%. Pada siklus II siswa yang tuntas meningkat menjadi 12 orang siswa dengan presentase tuntas klasikal 100% dan daya serap klasikal 87,5%. Hasil observasi aktivitas siswa meningkat menjadi 74% dan hasil observasi untuk aktivitas guru meningkat menjadi 80%. Berdasarkan daya serap klasikal minimal 65% dan ketuntasan belajar klasikal minimal 80% pada kegiatan pembelajaran siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV di SDN Siney.

### Abstract

*The problem in this research was the low of student learning outcomes in science social studies at fourth grade student of SDN Siney. The purpose in this research to improved student learning outcomes at fourth grade student of SDN Siney in through cooperative learning model type Student Role Playing. This type of research was a classroom action research conducted in two cycles. The stages in this research include planning, action, observation, and reflection. In preliminary tests student who completed 3 people with classical completeness percentage of 25% and classical absorption 58,3 %. In the first cycle student who completed 8 people percent of people with classical completed 66% and absorption 67,5%. Results observation of student activity by 60% and observation of teacher activity by 66%. In the second cycles, student who pass increased to 12 student with a percentage of 100% complete classical and classical absorption of 87,5%. The observation of student activity increased to 74% and observation for teacher activity increased to 80%. Based on the absorption of classical minimum 65% and classical learning completeness of at least 80% second cycles of learning activities, it can be concluded that by using cooperative learning type model Student Fasilitator and Explaining can improve science learning outcomes social studies at fourth grade student at SDN Siney.*

## PENDAHULUAN

Peranan pendidikan IPS sangat penting. IPS merupakan pembelajaran yang bersifat sosial, dan sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Ips saat ini hanya bersandar pada teori semata tanpa di sertai dengan metode. Saat ini, proses pembelajaran yang dilakukan cenderung pada pencapaian target materi.

Berdasarkan kenyataan tersebut, peran guru SD sangatlah dibutuhkan karena usia anak-anak SD adalah usia yang mudah untuk diarahkan. Kita sebagai penerus bangsa harus bisa menargetkan bahwa pendidikan bukan hanya perpatokan pada teori semata tetapi di dasari dengan teknik dan metode yang tepat dan searah dengan standar pendidikan yang semakin berkembang seiring berjalannya waktu.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan dari semua kemajuan pembangunan. Melalui pendidikan setiap orang dapat mewujudkan semua potensi yang dimilikinya. Sekolah dianggap sebagai suatu wadah yang tepat untuk mewujudkan semua potensi tersebut, oleh sebab itu semua komponen sekolah harus dapat difungsikan dengan semaksimal mungkin. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai SD hingga tingkat perguruan tinggi adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS di SD perlu mendapat perhatian yang serius agar kedepannya tidak mengalami masalah.

Langkah yang diambil untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan suatu model pembelajaran. Salah satu model yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif

tipe *Role Playing* Fatmawati (2015: 23) menyatakan *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapau kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Menurut Santoso (2010: 256) menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu. Metode ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal atau kemampuan individu untuk melakukan interaksi dengan orang lain.

Pendapat lain Wicaksono (2016: 15) ”menyatakan bahwa metode *role playing* memiliki dua macam pengertian. Pertama, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. Artinya terdapat pemain–pemain maupun tokoh-tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah ditulis dalam skenario, dan tujuan dari bermain peran ini adalah untuk memberikan hiburan pada orang lain. Kedua, metode bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologis, di mana pola – pola dalam berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma–norma sosial yang hidup di masyarakat”.

Metode ini banyak melibatkan peserta didik dan membuat peserta didik senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh peserta didik dan memberi kesempatan yang sama untuk

menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik.

Menurut J. Piaget yang dikutip oleh Hendy Hermawan (2010:34) bahwa data aplikasi praktisnya sangat mementingkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar, sehingga hanya dengan mengaktifkan peserta didik maka proses asimilasi /akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat membangkitkan perhatian peserta didik hingga terjadilah komunikasi timbal balik, sehingga metode kooperatif dengan teknik bermain peran ini cocok dilaksanakan pada suatu pembelajaran di madrasah.

Kondisi yang diamati selama ini pada kelas IV SDN Siney, sebagian besar siswa terlihat pasif, beberapa siswa cenderung lebih bersifat acuh atau bermain, berbicara dengan siswa lain dalam mengikuti mata pelajaran IPS terkesan berisi materi yang cukup banyak. Pembelajaran IPS pada umumnya digunakan oleh guru kelas selama ini adalah metode tradisional yang mengandalkan ceramah dan alat bantu utamanya papan tulis. Sehingga metode tradisional yang digunakan pada saat mengajar menitik beratkan pada keaktifan guru atau masih berpusat pada guru, Sedangkan siswa cenderung ditempa menjadi pasif, statis dan menjadi pendengar yang baik. Kurangnya inovasi media penunjang pembelajaran merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran sebab guru hanya mengandalkan buku ajar dalam

menyampaikan materi dan berbagai konsep, dan sangat jarang menggunakan alat atau media untuk memperlihatkan secara konkret tentang materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih jauh melalui penelitian dengan judul “Penerapan Strategi Role Playing untuk Peningkatan Keaktifan Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Siney “. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan ketentuan.

Apakah hasil belajar siswa kelas IV SDN Siney dapat meningkat melalui model pembelajaran *Role Playing*? Berdasarkan rumusan masalah *role playing* di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Siney melalui model pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian dalam penelitian adalah tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti model penelitian secara bersiklus. Model pembelajaran ini mengacu pada diagram yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Nuryeni (2013: 18). Penelitian ini berlangsung sebanyak 2 siklus. Tiap siklus dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Siney yang berlokasi di jalan trans Sulawesi Kecamatan Tinombo Selatan. Subjek penelitian ini adalah

siswa kelas IV tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah siswa 12 yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 4 orang siswa perempuan.

Jenis Data adalah data kuantitatif yaitu berupa kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan. data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dikelas.

#### Teknik Analisis Data

Menurut (Suryanto, 2010: 258), ada 2 (dua) jenis data yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

##### a) Analisis Data Kuantitatif

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam menentukan presentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumus berikut ini :

##### 1) Daya Serap Individu

Daya serap individu

$$= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum tes}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara individu jika presentase daya serap individu sekurang-kurangnya 65%.

##### 1) Ketuntasan Belajar Klasikal

Presentase tuntas klasikal =

$$\frac{\text{Banyaknya siswa yang tuntas belajar}}{\text{Banyaknya siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

suatu kelas dikatakan tuntas belajar klasikal jika presentase klasikal yang dicapai adalah 80% (sumber: SDN Siney).

##### 2) Daya Serap Klasikal

Daya serap klasikal

$$= \frac{\text{Skor total peserta tes}}{\text{Jumlah peserta tes}} \times 100\%$$

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika presentase daya serap klasikal yang dicapai adalah 80% (sumber: SDN Siney).

##### a) Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini berupa aktivitas guru dan siswa. Skor sangat baik diberikan skor 4, yang baik diberi skor 3, yang cukup diberi skor 2 dan yang kurang diberi skor 1, presentase rata-rata dapat dihitung dengan rumus berikut:

Persentase nilai rata-rata

$$= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan tindakan dapat ditentukan sebagai berikut (Trianto, 2014: 265):

90% ≤ NR ≤ 100% = sangat baik

70% ≤ NR ≤ 90% = baik

50% ≤ NR ≤ 70% = cukup

30% ≤ NR < 50% = kurang

0% NR < 30% = Kurang Baik

Adapun tahap-tahap kegiatan analisis data kualitatif adalah: 1) mereduksi data, 2) menyajikan data, dan 3) penarikan kesimpulan dan verifikasi.

1) Mereduksi Data, Mereduksi data adalah proses menyeleksi, mengumpulkan dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh sejak awal peneltian sampai akhir pengumpulan data.

2) Penyajian Data, Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi,

sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan tindakan.

3) Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi, Kegiatan ini mencakup memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi dalam bentuk kalimat atau informasi singkat dan jelas merupakan pengungkapan akhir dari hasil tindakan

Indikator keberhasilan adalah Indikator yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran atau peningkatan melalui hasil belajar yaitu jika daya serap individu memperoleh nilai minimum 65%, ketuntasan belajar klasikal dan daya serap klasikal 80%.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal melalui observasi dengan guru IPS di kelas yang akan diteliti untuk mengetahui materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu peneliti juga memberikan tes pratindakan kepada siswa dengan jumlah soal sebanyak 10 nomor untuk mengetahui kemampuan awal siswa (lampiran). Berdasarkan hasil observasi diperoleh ketercapaian hasil belajar siswa adalah 58,3%, hasil belajar ini mempengaruhi hasil belajar siswa kelas IV SDN Siney. Kemampuan awal siswa ini menjadi patokan bagi peneliti untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya, yang diistilahkan siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS materi keberagaman suku bangsa selama pelaksanaan pemberian tindakan.

Tindakan siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dikelas yaitu pertemuan pertamakegiatan belajar mengajar dan pertemuan kedua memberikan tes akhir tindakan siklus I. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada tanggal 28 januari 2019 dan 31 januari 2019 di kelas IV SDN Siney, dengan mata pelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa. Pada proses belajar mengajar diterapkan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran dengan mengikuti scenario pembelajaran (lampiran) dan rencana pelaksanaan pembelajaran (lampiran). Pada pelaksanaan tindakan ini juga menggunakan lembar kerja siswa (LKS) yang dapat dilihat pada (lampiran).

Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru. Pembelajaran pada tindakan ini berlangsung menggunakan langkah-langkah yang sesuai dalam rencana yang telah disusun berdasarkan rencana pembelajaran, dan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan materi yang dibahas adalah keberagaman suku bangsa.

Untuk tindakan siklus I, peneliti melakukan tes terkait dengan pembelajaran siklus I yang telah diajarkan dengan memberikan 10 nomor pada mata pelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa Pembelajaran dimulai dengan mengadakan tanya jawab dengan materi sebelumnya kemudian menempatkan siswa berdasarkan kelompok masing-masing, kelompok belajar terdiri dari 4-5 orang dan tiap kelompok terdapat siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Selanjutnya kegiatan

yang dilaksanakan mengacu pada pembelajaran model *Role Playing* disesuaikan dengan materi ajar yang tersusun dalam RPP.

Hasil observasi aktivitas siswa pada menunjukkan jumlah skor untuk pertemuan I adalah II dari skor maksimal 25 diperoleh persentase 56% sedangkan pada pertemuan II jumlah skor yang diperoleh adalah 16 dari skor maksimal 25 diperoleh persentase 64%. Setelah di rata-ratakan diperoleh persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 60% dengan kriteria **kurang**. Hasil yang diperoleh belum mencapai indikator yang telah ditetapkan, sehingga peneliti perlu melanjutkan penelitian pada tahap berikutnya yaitu siklus II Lembar observasi pada aktivitas guru digunakan dengan tujuan untuk melihat kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Hasil observasi aktivitas guru pada tabel 4.3 menunjukkan jumlah skor untuk pertemuan I adalah 16 dari skor maksimal 25 diperoleh persentase 64% sedangkan pada pertemuan II jumlah skor yang diperoleh adalah 17 dari skor maksimal 25 diperoleh persentase 68%. Setelah dirata-ratakan diperoleh persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 66% dengan kriteria **cukup**.

Setelah selesai pelaksanaan tindakan siklus I dengan menerapkan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, kegiatan selanjutnya memberikan tes formatif yang merupakan akhir dari siklus I. Tes formatif yang diberikan yang diberikan dalam bentuk tes uraian dengan jumlah soal sebanyak 5 nomor, dapat dilihat pada

lampiran. Hasil analisis tes formatif siklus I secara singkat dapat dilihat pada tabel 4.3 dan hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

**Tabel 4.3 Hasil Analisis Tes Formatif Siklus I**

<b>Aspek Perolehan Hasil Belajar</b>
1. Skor Tertinggi 80
2. Skor Terendah 50
3. Jumlah Seluruh Siswa 12
4. Banyaknya Siswa Yang Tuntas 8
5. Banyaknya Siswa Yang Tidak Tuntas 4
6. Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal 66%
7. Presentase Daya Serap Klasikal 67,5%

tabel 4.3 diatas, menunjukkan bahwa siswa yang tuntas adalah 8 orang dari 12 orang siswa. Diperoleh persentase ketuntasan klasikal 66% dan persentase daya serap klasikal 67,5%. Perolehan pada siswa pada siklus I dianggap belum berhasil karena masih lebih banyak siswa yang belum memahami materi yang diajarkan walaupun sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif *Role Playing*. Jadi harus ada tindakan lanjut pada siklus II

Refleksi Siklus I, Dengan jumlah siswa yang tuntas 5 orang dari 12 siswa yang mengikuti tes. Hal ini berarti bahwa peneliti perlu melanjutkan ke siklus II. Beberapa hal yang perlu di perhatikan dan di tingkatkan pada siklus II, antara lain: Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran IPS Pertemuan Pertama.

a) Kelebihan Guru : 1) Guru (peneliti) telah memberikan motivasi kepada siswa dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. 2) Guru (peneliti) mengawasi siswa dalam

bekerja kelompok sambil berkeliling diseluruh area kelas.

b) Kekurangan Guru : 1)Guru (peneliti) tidak memberikan penegasan terhadap jawaban siswa.2) Guru (peneliti) merefleksi pembelajaran tetapi tidak sesuai dengan kegiatan pelajaran yang telah dilakukan.

a) Kelebihan siswa : 1) Siswa sudah dapat menanyakan hal-hal yang belum dimengerti dengan jelas.

2)Siswa memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok lain.

Kekurangan Siswa

1) Siswa kurang memperhatikan penjelasan dari Guru (peneliti) mengenai materi berorganisasi.

2)Siswa masih kurang aktif dalam bekerja sama dengan teman kelompoknya dan hanya mengharapkan teman dalam mengerjakan LKS.

Rekomendasi Perbaikan Aktivitas Guru Dan Siswa dalam Pembelajaran IPS

---

#### Aspek Tindakan Perbaikan

---

Guru :

1. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran dan memberi penegasan yang jelas terhadap jawaban siswa.
  2. Guru merefleksi pembelajaran dan sesuai dengan kegiatan pelajaran yang telah dilakukan dengan jelas.
- 

Siswa :

1. Siswa harus lebih memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan tenang.
  2. Siswa harus lebih aktif dan mengerjakan LKS secara berkelompok dengan rapid and tenang.
- 

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dengan dua kali pertemuan kegiatan belajar mengajar sekaligus untuk tes akhir tindakan siklus II. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada tanggal 4 februari 2019 dan 7 februari 2019 dikelas IV SDN Siney. Mata pelajaran IPS dengan materi keberagaman suku bangsa. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yang menyajikan materi keberagaman suku bangsa.

Hasil observasi aktivitas siswa pada menunjukkan jumlah skor untuk pertemuan I adalah 17 dari skor maksimal 25 diperoleh persentase 68% sedangkan pada pertemuan II jumlah skor yang diperoleh adalah 20 dari skor maksimal 25 diperoleh persentase 80% setelah dirata-ratakan diperoleh persentase aktivitas siswa pada siklus II sebesar 74% dengan kriteria **Baik**. Dengan menggunakan kriteria taraf keberhasilan tindakan, dapat diketahui rata-rata aktivitas siswa dalam pelaksanaan tindakan pada pertemuan 1 berada dalam kategori baik dan pertemuan 2 dalam kategori baik.

hasil observasi aktivitas guru pada menunjukkan jumlah skor untuk pertemuan 1 adalah 20 dari skor maksimal 25 diperoleh persentase 80% sedangkan pada pertemuan II jumlah skor yang diperoleh adalah 20 dari skor maksimal 25 diperoleh persentase 80%. Setelah dirata-ratakan diperoleh persentase aktivitas guru pada siklus II sebesar 80% dengan kriteria baik.

Setelah selesai pelaksanaan tindakan siklus II dengan menerapkan penggunaan model

pembelajaran Role Playing, kegiatan selanjutnya memberikan tes formatif yang merupakan akhir dari siklus II. Tes formatif yang diberikan yang diberikan dalam bentuk tes uraian dengan jumlah soal sebanyak 5 nomor, dapat dilihat pada lampiran. Hasil analisis tes formatif siklus II secara singkat dapat dilihat pada tabel 4.6 dan hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

**Tabel 4.8 Hasil Analisis Tes Formatif Siklus II**

<b>Aspek Perolehan Hasil Belajar</b>
1. Skor Tertinggi 95 (8 orang)
2. Skor Terendah 70 (3 orang)
3. Jumlah Seluruh Siswa 12
4. Banyaknya Siswa Yang Tuntas 12
5. Banyaknya Siswa Yang Tidak Tuntas -
6. Presentase Ketuntasan Belajar Klasikal 100%
7. Presentase Daya Serap Klasikal 87,5 %

Hasil tes diatas dapat dilihat bahwa pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal bila dibandingkan dengan hasil siklus I. hal ini dilihat dari persentase ketuntasan klasikal 100% dan persentase daya serap klasikal 87,5%. Hasil tes pada siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal minimal 80%. Dari segi materi ajar, rata-rata siswa dapat menyelesaikan soal pemahaman tersebut dengan benar. Oleh karena itu, pembelajaran pada materi keberagaman suku bangsa dianggap tuntas.

Refleksi hasil tes terhadap siswa, maka dapat direfleksikan pelaksanaan dan hasil tindakan siklus II sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran telah terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Adanya kesiapan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- 3) Meningkatnya keaktifan siswa dalam hal mengisi LKS, saling bekerja sama, berani mengungkapkan pendapat ataupun bertanya seputar materi yang tidak dipahami
- 4) Meningkatnya kemauan siswa untuk belajar yang ditandai dengan peningkatan hasil tes akhir siswa dari siklus I ke siklus II dan hasil observasi kegiatan siswa dalam kategori baik.

Hasil pratindakan yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN Siney menunjukkan bahwa dari hasil analisis pelaksanaan tes pratindakan yang dilakukan, masih ada sebagian besar siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dilihat dari hasil analisis tes awal dari 12 orang siswa, siswa yang tuntas 3 orang dengan persentase ketuntasan klasikal 25% dan daya serap klasikal 55,8%. Untuk mengantisipasi hal tersebut maka peneliti mengupayakan perbaikan terhadap kemampuan siswa memahami konsep IPS. Alternatif yang ditempuh adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran Ilmu



Pengetahuan Sosial (IPS) di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Pembelajaran IPS mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadikan apa yang dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat di lingkungannya.

Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai-moral, dan keterampilan siswa agar menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama.

Sintak/langkah-langkah pembelajaran *Role playing* Langkah-langkah model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan scenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakoni skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan

oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, pada pertemuan pertama sudah mulai ada peningkatan. Pada pertemuan pertama jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 orang siswa dengan persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh 66% dan daya serap klasikal 67,5%. Perolehan hasil belajar tindakan siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran siklus I belum sepenuhnya berhasil. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II yaitu guru membantu dan membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran. Perlakuan ini memberikan dampak yang baik, ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% dan daya serap klasikal 87,5% dari jumlah 12 orang yang tuntas dari jumlah keseluruhan siswa 12 orang. Persentase daya serap klasikal dan ketuntasan klasikal ini sudah dapat dikatakan telah melewati indikator keberhasilan yaitu sebesar 65% untuk daya serap klasikal 80% untuk ketuntasan klasikal. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPS dikelas IV SDN Siney dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Heni Sunaeni.pada tahun (2014 : 136) dengan judul penelitian Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Singawada II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka Dari hasil belajar peserta didik pada siklus I, II dan III secara

keseluruhan sebanyak 30 siswa dari 30 siswa yang mencapai ketuntasan kriteria minimal (KKM)  $\geq 63$  sebanyak 24 orang atau sebesar 80,00% dan yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)  $\leq 63$  sebanyak 6 orang atau sebesar 20,00%. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran tipe Role Playing pada proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Serta sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu Sinanglingtyas. Pada tahun (2013: 54) dengan judul penelitian Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa kelas V di SDN Tukum 01 Lumajang. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penerapan metode role playing pada pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama pada siklus I dan siklus II dengan kriteria aktif. Siklus pertama dengan jumlah siswa sangat aktif 18 siswa, aktif 15 siswa, dan cukup aktif 13 siswa. Siklus kedua dengan jumlah siswa sangat aktif 29 siswa, aktif 14 siswa, dan cukup aktif 3 siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 78,80% dan pada siklus II sebesar 85,65 % sehingga mengalami peningkatan sebesar 6,85%. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing pada proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran PKN.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Siney. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dari tes awal, siklus I, siklus II serta aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

- 1) Dalam pembelajaran IPS disekolah dasar, siswa diharapkan lebih aktif dalam memahami konsep yang dipelajari.
- 2) Kepada guru khususnya bidang studi IPS diarpakan dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, karena model pembelajaran tipe *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan siswa, rasa kebersamaan antar anggota kelompok dan saling memberikan keuntungan dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, S. 2015. *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hermawan, Hendy. 2010. *Teori Belajar dan Motivasi*. Bandung: CV.Citra Praya
- Sunaeni, Heni, 2014. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Singawada II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka. *Skripsi* tidak dipublikasikan. Majalengka Universitas Pasundan.
- Sinanglingtyas, Rahayu, 2013. Penerapan Metode Role Playing untuk

Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa kelas V di SDN Tukum 01 Lumajang. *Skripsi*. Tidak dipublikasikan. Lumajang Universitas Jember (UNEJ).

Suryanto, Bagong. Sutina. 2010. *Metode Penelitian Sosial*. Kencana. Jakarta.

Wicaksono, A., dkk. 2016. Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi. Yogyakarta: Garudhawaca

Santoso, B, 2010. Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANG).