

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN TANGGUNG JAWAB DAN PRESTASI BELAJAR**(Studi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Rejang Lebong)****Aswan Milaga¹⁾, Alexon²⁾****¹⁾SMPN 1 Rejang Lebong, ²⁾Universitas Bengkulu****¹⁾asone369a@gmail.com, ²⁾alexon@unib.ac.id****Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, pertama penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik, kedua model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik, ketiga efektifitas penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dan dilanjutkan dengan kuasi eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan observasi. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas VIII.C SMP Negeri 1 Rejang Lebong. Peserta didik kelas VIII.D sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas VIII.B sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan tanggung jawab dan prestasi belajar IPS peserta didik, dan penerapan model pembelajaran *role playing* efektif dapat meningkatkan prestasi belajar IPS di SMP Negeri 1 Rejang Lebong.

Kata Kunci : model *role playing*, tanggung jawab, prestasi belajar.

THE APPLICATION OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL TO IMPROVE RESPONSIBILITY AND LEARNING ACHIEVEMENTS

(Study at Social Science Subject In VIII Grade Students of Junior High School 1 Rejang Lebong)

Aswan Milaga¹⁾, Alexon²⁾

¹⁾SMPN 1 Rejang Lebong, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾asone369a@gmail.com, ²⁾alexon@unib.ac.id

Abstract

This research was aimed to describe, first the application of the role playing learning model that can improve the students' responsibility, the second role playing learning models can improve the students' social studies learning achievements, third the effectiveness of applying the role playing learning model to improve students' social studies learning achievements. This research used a classroom action research design and continued with quasi-experiments. The data collection was done by tests and observation. The subject of this classroom action research was the VIII.C grade students of Junior High School 1 Rejang Lebong. The students in class VIII.D was used as the experimental class and the students in class VIII.B was used as the control class. The results of this research showed that the application of the role playing learning model can improve responsibility and learning achievement of social studies students, and the application of role playing learning models can improve social studies learning achievement at Junior High School 1 Rejang Lebong.

Keywords: *role playing model, responsibility, learning achievement*

PENDAHULUAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari survei awal yang dilakukan pada bulan September tahun 2018 di kelas VIII SMP Negeri 1 Rejang Lebong, ditemukan prestasi belajar pelajaran IPS peserta didik semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 menjelaskan masih rendah karena nilai ulangan mereka tidak sampai 60% yang bisa mencapai nilai KKM. Sementara kegiatan pengajaran dikatakan berhasil apabila 85% peserta didik di kelas itu dapat mencapai KKM (Depdiknas, 2004). Hal itu menandakan bahwa pembelajaran IPS kurang menarik, karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang merangsang peserta didik untuk belajar lebih giat, dan proses pembelajaran masih menekankan pada aspek pengetahuan saja, belum menyentuh pada sikap dan kreatifitas peserta didik, karena guru kurang melibatkan peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran. Penyebab mengapa prestasi belajar peserta didik rendah pada setiap ulangan dapat diduga antara lain karena peserta didik kurang memahami konsep pengajaran.

Selain prestasi belajar, tuntutan kurikulum mengenai pendidikan karakter/moral menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Pendidikan karakter sangat diperlukan di zaman modern saat ini, supaya generasi muda bisa memiliki karakter/ moral yang baik. Menurut Lickona (1991: 6) menjelaskan bahwa *"moral education is not a new idea. It is, in fact, as old as education itself. Down through history, in countries all over the world, education has had two great goals: to help young people become smart and to help them become good"*.

Dalam penelitian ini salah satu contoh karakter yang dikembangkan adalah tanggung jawab. Dari hasil pengamatan selama ini tanggung jawab peserta didik SMP Negeri 1 Rejang Lebong masih sangat kurang sekali, hal ini dapat

dilihat ketika dalam proses belajar mengajar masih banyak peserta didik yang sering menyontek pekerjaan teman, pekerjaan tidak tuntas sesuai waktu yang sudah diberikan guru, banyak bermain serta ketika diskusi malah banyak mengobrol dan sebagian saja yang mau bekerja.

Permasalahan seperti yang telah diungkapkan di atas, perlu dicari pemecahannya. Salah satunya dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Model mengajar yang tepat sangat berperan dalam membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Bahkan peserta didik akan semakin bersemangat dan merasa senang untuk belajar bila model mengajar guru sangat menarik dan mudah dipahami.

Model mengajar guru tersebut dapat diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* ini dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik karena dalam kegiatan belajar peserta didik diharuskan aktif secara personalnya sehingga memaksa mereka untuk lebih bertanggung jawab kepada tugasnya atau perannya. Dalam pembelajaran yang akan diajarkan adalah oleh peserta didik materi yang sesuai adalah mengenai sejarah, dalam materi tersebut banyak tokoh-tokoh pejuang bangsa yang dapat diperankan oleh peserta didik. Dan dengan berperan sebagai tokoh bangsa diharapkan tanggung jawab yang dimiliki oleh tokoh-tokoh tersebut dapat tumbuh juga di dalam diri peserta didik.

Adapun materi yang cocok diterapkan menggunakan model pembelajaran *role playing* menurut Waney (Hidayati, 2002: 93-94) yaitu materi mengenai pertentangan, sehingga di dalamnya termuat peran dan cara pemecahan pertentangan tersebut. Proses

pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing*

tersebut juga sebagai wujud penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam mengatasi rendahnya prestasi belajar IPS terutama materi sejarah khususnya perjuangan bangsa. Peserta didik belajar IPS dengan model pembelajaran *role playing*, maka ia akan merasa tertarik dan dapat memperkuat kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor serta tujuan pembelajaran IPS di Sekolah tercapai. Hal ini, sesuai dengan proses pembelajaran dalam K13 yang diharapkan adanya partisipasi aktif dari seluruh peserta didik. Kegiatan belajar berpusat pada peserta didik, guru sebagai motivator dan fasilitator, sehingga suasana kelas lebih hidup. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* dapat menjadi solusi untuk mencapai proses pembelajaran tersebut.

Dari hasil pengamatan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang melatar belakangi dilakukannya penelitian ini, diantaranya: (1) model pembelajaran yang digunakan guru tidak bervariasi dan konvensional, dalam artian guru cenderung menggunakan pendekatan ceramah tanpa diringi pendekatan lainnya, (2) prestasi belajar peserta didik yang masih rendah, (3) peserta didik kurang bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri, (4) Penggunaan pendekatan kurang sesuai dengan materi pembelajaran, seperti tidak dihubungkan dengan bentuk nyata, (5) materi pembelajaran IPS yang terlalu kompleks dan bersifat hafalan, dan (6) tuntutan kurikulum tentang pendidikan karakter.

Tujuan dari penelitian ini diantaranya untuk; (1) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik kelas VIII mata pelajaran IPS, (2) mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *role playing* yang tepat

sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas VIII mata pelajaran IPS, dan (3) mendeskripsikan efektifitas penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan Prestasi Belajar IPS bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Menurut Arikunto Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2010:58) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan penelitian Campuran atau *Mixed Methods Research*. *Mixed Methods Research* menggunakan elemen-elemen kualitatif dan kuantitatif. Prosedur yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis dan MC. Taggart. Hasil dari kelas PTK diujikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 1 Rejang Lebong Kecamatan Curup Kabupaten Rejang Lebong. Subjek Penelitian adalah peserta didik kelas VIII.C tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 35 orang yang terdiri dari 14 laki-laki dan 21 perempuan. Untuk kelas kuasi eksperimen yang menjadi sampel adalah kelas VIII.D sebagai kelas eksperimen, dengan jumlah peserta didik 35 orang yang terdiri dari 18 laki-laki dan 17 perempuan dan kelas VIII.B sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 35 orang dengan yang terdiri dari 14 laki-laki dan 21 perempuan. pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan

observasi dan tes. Observasi yang dilakukan yaitu aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dan observasi tanggung jawab peserta didik. Data tes diperoleh dari hasil *post-test* peserta didik.

Kuasi eksperimen data diperoleh dari tes prestasi belajar, *pre-test* sebelum melakukan pembelajaran berlangsung dan *post-test* setelah pembelajaran. Tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang terdiri dari 4 pilihan jawaban setiap soalnya. Skor 5 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan tanggung jawab peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung adalah menggunakan *skala likert*, menurut widoyoko (2012: 113) jarak interval = (Skor maksimal - skor minimal) : kelas interval. Dengan kriteria sebagai berikut; (a) Sangat Baik (>4,2 - 5,0), (b) Baik (3,4 - 4,2), (c) Cukup (>2,6 - 3,4), (d) Kurang (>1,8 - 2,6), dan (e) Sangat Kurang (1 - 1,8)

Data tes kelas PTK dianalisis dengan menggunakan perhitungan berdasarkan kriteria hasil tes peserta didik secara klasikal yaitu nilai prestasi rata-rata peserta didik dalam satu kelas. Kriteria klasikal adalah 85% dari jumlah peserta tes telah mendapatkan nilai di atas atau sama dengan 70. Kemudian data prestasi belajar untuk kelas kuasi eksperimen di olah menggunakan *uji-t Independent*. Prestasi belajar hasil penerapan model pembelajaran *role playing* akan dihitung tingkat signifikannya dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan *post-test* untuk kelas eksperimen. Penghitungannya menggunakan rumus *t-test* dari Sugiyono (2013: 259) dengan menggunakan program excel.

Nilai t-hitung dibandingkan dengan t-tabel sesuai dengan subjek yang menjadi responden penelitian pada taraf signifikan 0,05 dan 0,01. Jika t-hitung \geq t-tabel maka

H0 di tolak dan H1 diterima tapi bila t-hitung \leq t-tabel maka H0 diterima dan H1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Observasi Kelas

Dari hasil observasi yang dilakukan pengamat dalam kelas PTK pada siklus I diperoleh hasil observasi dengan skor rata-rata 3,59 dengan kategori baik, pada siklus II diperoleh skor rata-rata 4,41 dengan kategori sangat baik, sedangkan pada siklus III diperoleh skor rata-rata sebesar 5,00 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role playing*.

2. Tanggung Jawab

Data hasil observasi tanggung jawab peserta didik selama proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dan diperbaiki. Pada siklus I tanggung jawab peserta didik masih rendah yaitu dengan skor 3,39 pada kategori cukup. Hal ini disebabkan perubahan perilaku peserta didik masih rendah namun sudah mengalami peningkatan dibandingkan sebelum dilakukan tindakan siklus I. Selain itu masih banyak peserta didik yang masih malu-malu dalam mengikuti proses pembelajaran terutama dalam memerankan adegan.

Hasil pengamatan pada siklus II dengan skor 3,52 kategori baik, hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran sudah lebih efektif dari pada siklus I. Sebagian besar peserta didik sudah mulai aktif, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain peran. Peserta didik juga sudah mulai percaya diri berbaur dengan lawan jenis. Peserta didik juga lebih cepat memahami materi pembelajaran.

Sedangkan pada siklus III tanggung jawab peserta didik meningkat menjadi 4,24 dengan kategori sangat baik,

peningkatan tersebut ditandai dengan suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar peserta didik mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain peran. Peserta didik juga lebih percaya diri berbaur dengan lawan jenis. Peserta didik juga tampak berantusias dan berekspresi dalam menghayati peran mereka masing-masing. Selain itu peserta didik juga lebih cepat memahami materi pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Berdasarkan indikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan tanggung jawab. Dengan demikian, keberhasilan proses pun tercapai.

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik. Hal tersebut sesuai yang dikemukakan oleh Sudjana (2004: 84) bahwa tujuan yang ingin dicapai dari penerapan model pembelajaran *role playing* adalah a) peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, b) Peserta didik dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dan c) peserta didik dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.

3. Prestasi Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal baru 37,1% peserta didik yang mencapai KKM. Berangkat dari temuan tersebut guru berusaha meningkatkan prestasi belajar IPS menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 28,6% dari 37,1% menjadi 65,71%. Hal ini membuktikan bahwa tindakan pada siklus I memiliki pengaruh terhadap Prestasi Belajar IPS peserta didik. Akan

tetapi, peningkatan tersebut belum dikatakan berhasil. Hal ini dikarenakan persentase nilai peserta didik belum mencapai $\geq 85\%$ yang tuntas KKM. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I masih dirasa kurang optimal dan belum sesuai dengan hasil yang diharapkan. Meskipun sudah berjalan sesuai perencanaan awal, tetapi masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki, yakni: ada beberapa peserta didik yang belum memahami tahapan-tahapan model pembelajaran *role playing*, peserta didik kurang terbuka dan mengomunikasikan dengan guru apabila menemui kesulitan, peserta didik malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain drama dan komunikasi antara guru dan peserta didik kurang komunikatif sehingga peserta didik masih cenderung kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus II dengan menciptakan suasana pembelajaran yang santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak peserta didik berdiskusi dalam menentukan tempat penampilan drama supaya peserta didik merasa dihargai dan dipenuhi kemauannya supaya peserta didik bisa lebih komunikatif dengan guru. Selain itu, guru melakukan pendekatan dengan peserta didik sehingga peserta didik yang tadinya mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS mau terbuka dan mengungkapkan kepada guru. Hal ini dilakukan agar pembelajaran bisa optimal.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa prestasi belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan sebesar 19,99% yakni dari 65,71% menjadi 85,71%. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus II masih dirasa kurang optimal. Meskipun sudah berjalan sesuai perencanaan awal, tetapi masih ada

kekurangan yang perlu diperbaiki, yakni ada beberapa peserta didik yang masih malu dan kurang percaya diri pada saat tampil bermain peran, peserta didik yang menjadi penonton kurang fokus dalam mengobservasi.

Kekurangan tersebut diperbaiki pada siklus III dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai, menyenangkan namun terkendali yaitu dengan lebih banyak mengajak peserta didik berdiskusi supaya peserta didik merasa lebih percaya diri dan lebih komunikatif dengan guru dan guru. Selain itu, agar peserta didik yang menjadi penonton lebih terfokus dalam mengobservasi dan mengevaluasi penampilan drama, maka penonton akan diberi LKS.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus III menunjukkan bahwa Prestasi Belajar IPS peserta didik mengalami peningkatan sebesar 8,58% yakni dari 85,71,% menjadi 94,29%. Peningkatan prestasi belajar peserta didik dari pratindakan sampai siklus III dapat diakumulasikan sebesar 57,17%.

Prestasi belajar IPS yang peserta didik peroleh dirasa cukup memuaskan bagi guru, karena indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu 33 peserta didik telah mencapai KKM atau 94,29% dari jumlah keseluruhan peserta didik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap siklus I sampai dengan tindakan siklus III, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* memberikan dampak positif, karena penggunaan model pembelajaran *role playing* dinilai berhasil dan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik. Sesuai yang dikatakan Darsono (2000: 67) bahwa peserta didik mengalami suatu proses yang disebut belajar karena peserta didik mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Purwanto (2005: 147) juga menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan

perilaku peserta didik akibat belajar. Sedangkan menurut Arikunto (2009: 76) menyatakan prestasi belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan prestasi belajar ini dinyatakan dalam bentuk angka, huruf ataupun kata-kata. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan tiga siklus, terjadi perubahan dan peningkatan dalam proses pembelajaran disetiap siklus.

4. Efektifitas Implementasi Tindakan

Keefektifan dari penerapan model pembelajaran *role playing* dilihat dari perbandingan hasil *uji t post test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Diperoleh thitung sebesar 4,429 bila dikonsultasikan dengan ttabel dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% di peroleh ttabel sebesar 1,995, ternyata thitung lebih besar dari pada ttabel. Berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dengan pembelajaran konvensional. Dari data di atas terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan prestasi belajar peserta didik menggunakan model konvensional. Ini membuktikan bahwa secara efektif model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Peningkatan yang terjadi pada prestasi belajar peserta didik ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini sesuai yang disampaikan oleh menurut Djamarah dan Zain (2002: 67) *role playing* mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut; a)

peserta melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperkannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, b) peserta didik akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, c) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, d) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, d) peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, dan e) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik dalam pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Rejang Lebong. Keberhasilannya dapat terlihat dari suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar peserta didik sudah aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain peran dan lebih percaya diri berinteraksi dengan lawan jenis. Peserta didik juga tampak berantusias dan berekspektasi dalam menghayati peran mereka masing-masing. Peningkatan tanggung jawab peserta didik dapat dilihat dari perubahan hasil observasi setiap siklusnya yang selalu mengalami

peningkatan. Siklus I pada kategori cukup, siklus II naik menjadi kategori baik dan siklus III naik lagi menjadi kategori sangat baik.

2. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Rejang Lebong. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh peserta didik pada setiap akhir siklus menunjukkan peningkatan prestasi belajar IPS dari sebelum dilaksanakannya tindakan sampai dilaksanakan tindakan. Secara produk prestasi belajar peserta didik sudah mencapai ketuntasan klasikal $\geq 85\%$ dan ketuntasan belajar minimal ≥ 70 . Secara proses hasil belajar IPS dapat terlihat dari meningkatnya kualitas proses pembelajaran, terlihat dari peserta didik yang lebih aktif, komunikatif serta suasana pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga peserta didik lebih cepat memahami materi pelajaran.
3. Penerapan model pembelajaran *role playing* efektif dapat meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Rejang Lebong. Dibuktikan melalui uji beda (uji-t) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan hasilnya terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *role playing* dengan prestasi belajar peserta didik menggunakan model konvensional. Peningkatan yang terjadi pada prestasi belajar peserta didik ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Saran

Saran yang dapat dilakukan adalah Guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran *Role playing* dengan tepat dalam setiap pembelajaran khususnya

mata pelajaran IPS agar proses pembelajaran lebih baik dan kemampuan mengelola kelas lebih meningkat. Kemudian tanggung jawab yang peserta didik dapatkan selama proses pembelajaran supaya dapat diaplikasikan juga dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Darsono. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Press.
- Depdiknas. (2004). *Evaluasi Pembelajaran IPS*. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta. Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character how our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algresindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian Kuantitatif dan kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, Eko Putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.