

STRATEGI PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DI SEKOLAH MIN 7 LANGKAT

Kahar Mashuri

STKIP Al Maksum, Stabat, Indonesia, Email : kaharmashuri@gmail.com

Abstrak : Riset ini bertujuan untuk mengenali Proses, Penerapan serta hasil Nilai perencanaan pelaksanaan strategi pendidikan IPS lewat Pelaksanaan Model Role Playing dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS MIN 7 Langkat yang terletak di Kecamatan Bahorok Kabupaten Langkat, dan hambatan dalam pelaksanaan strategi pendidikan IPS melalui Pelaksanaan Model Role Playing dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI serta berikutnya upaya yang ditempuh untuk menanggulangi kendala- hambatan dalam mempraktikkan strategi pendidikan IPS melalui Pelaksanaan Model Role Playing dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS di MIN 7 Langkat. Ada pula tata cara yang digunakan dalam riset ini ialah riset kualitatif. Metode pengumpulan informasi ialah dengan metode observasi, interview/ wawancara serta dokumentasi. Sebagian tahapan riset ini berbentuk tingkat yang meliputi perencanaan, penerapan, pengamatan, serta refleksi. Hasil riset meyakinkan kalau strategi pendidikan IPS melalui penerapan Model Role Playing bisa meningkatkan prestasi siswa dalam pelajaran IPS kelas VI MIN 7 Langkat. Hasil observasi di lapangan menampilkan kalau dari sesi I, sesi II, serta sesi III nampak terjalin pergantian yang signifikan pada proses pendidikan IPS. Perihal ini bisa dibuktikan dengan pergantian kedatangan ataupun prestasi yang tiap harinya kian bertambah, ditambah siswa lebih aktif serta bergairah dalam proses pembelajaran IPS.

Kata kunci:Strategi Pembelajaran, Model *Role Playing*

PENDAHULUAN

Menghasilkan pendidikan yang baik, tentunya harus memiliki strategi dalam proses belajar mengajar (pembelajaran). Oleh karena itu penetapan strategi yang sesuai merupakan suatu keharusan. Strategi pembelajaran yang tepat akan membina peserta didik (Siswa). Strategi pembelajaran merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk didalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu

pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran didalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik.

Menurut Miarso (2005), strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar

tertentu. Seels dan Richey (1994: 31) menyatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan rincian dari seleksi pengurutan peristiwa dan kegiatan dalam pembelajaran, yang terdiri dari metode-metode, teknik-teknik maupun prosedur-prosedur yang memungkinkan peserta didik mencapai tujuan.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup penting bagi siswa, sebab IPS akan membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang sangat berguna di kehidupan sehari-hari siswa dalam lingkungan masyarakat. Rudy Gunawan (2013:16) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, selalu berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat. Perubahan yang terjadi dalam pelajaran IPS sesuai dengan perkembangan masyarakat Indonesia.

Dengan perubahan yang terjadi tersebut, berubah pula kurikulum IPS sehingga menyebabkan perubahan pula terhadap jumlah dan isi mata pelajaran IPS tersebut. Hamid Hasan mengemukakan bahwa konsep kurikulum dapat ditinjau dalam empat dimensi, yaitu:

1. Kurikulum sebagai suatu ide, yang dihasilkan melalui teori-teori dan penelitian, khususnya dalam bidang kurikulum dan pendidikan.
2. Kurikulum sebagai suatu rencana tertulis, sebagai perwujudan dari kurikulum sebagai suatu ide, yang di dalamnya memuat tentang tujuan, bahan, kegiatan, alat-alat, dan waktu.
3. Kurikulum sebagai suatu kegiatan, yang merupakan pelaksanaan dari kurikulum sebagai suatu rencana tertulis, dalam bentuk praktek pembelajaran
4. Kurikulum sebagai suatu hasil yang merupakan konsekuensi dari kurikulum sebagai suatu kegiatan, dalam bentuk ketercapaian tujuan kurikulum yakni tercapainya perubahan perilaku atau kemampuan tertentu dari para peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD/ MI hingga SMA/ MA. Pelajaran ini membagikan pengetahuan tentang indikasi satu permasalahan sosial yang berkaitan dengan isu sentral yang terjaln dalam kehidupan penduduk. Pada jenjang SD/ MI mata pelajaran IPS muat modul Geografi, Sejarah, Sosiologi, serta Ekonomi. Pendidikan IPS di MI yang

diamksid dalam riset ini merupakan proses interaksi antara pendidik dengan partisipan didik buat menekuni tentang konsep, kejadian, kenyataan yang terjalin dalam kehidupan penduduk sosial. Lewat mata pelajaran IPS ini, siswa dituntut bisamenjadi masyarakat Negeri Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan masyarakat dunia yang cinta damai. Buchari Alma(2010: 6) menerangkan Tujuan utama pendidikan IPS di MI merupakan guna meningkatkan kemampuan peserta didik supaya peka terhadap permasalahan sosial yang terjalin dalam kehidupan masyarakat, mempunyai perilaku mental positif terhadap perbaikan serta terampil menanggulangi tiap permasalahan yang terjalin tiap hari baik yang mengenai dirinya ataupun yang mengenai penduduk.

Namun IPS dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan untuk sebagian besar siswa. Setiap tiba jam pelajaran IPS banyak siswa seolah resah, jenuh serta tidak bergairah untuk mengikutinya sebab banyaknya materi yang mesti dipelajari. Terlebih lagi pada sebagian permasalahan terdapat siswa yang ngantuk pada saat mengikuti pelajaran IPS.

Dalam pembelajaran mata pelajaran IPS guru diharapkan dapat menciptakan kondisi yang maksimal dan mengasyikkan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS tersebut. Guru sebagai pendidik harus bisa memilah model dan tata teknik apa yang hendak digunakan buat tingkatan motivasi belajar para partisipan didik. Hal ini sangat berarti untuk guru karena model dan juga tata teknik sangat mempengaruhi pada daya guna dan hasil belajar peserta didik. Apabila guru hanya mengajar dengan tata cara yang sama secara terusmenerus, sampai siswa cenderung merasa bosan sehingga mereka selalu tidak fokus dalam mencerna ajaran dari gurunya sehingga hasil belajar siswa juga cenderung rendah. Jadi, guru harus memiliki kemampuan profesional dan kemampuan dalam memakai dan mengenakan tata metode maupun model yang cocok dalam pembelajaran.

Bermain peran pada prinsipnya adalah tata cara untuk memperkenalkan peran- peran yang terdapat dalam dunia nyata ke dalam sesuatu pertunjukan peran di dalam kelas pertemuan yang setelah itu dijadikan sebagai bahan refleksi supaya peserta membagikan penilaian. Metode ini lebih menekankan terhadap

permasalahan yang dinaikan dalam pertunjukan serta bukan pada keahlian pemain dalam melaksanakan permainan peran. Bermain peran mempunyai bermacam- macam keuntungan ialah tidak memerlukan banyak bayaran serta membuat seseorang anak belajar untuk mempraktikkan suatu sikap ataupun kemampuan.

Ada 4 anggapan yang mendasari pembelajaran bermain peran buat meningkatkan perilaku serta nilai- nilai sosial, antara lain sebagai berikut:

1. Secara implisit bermain peran menunjang suasana belajar bersumber pada pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran. Model ini yakin kalau sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menghasilkan analogi mengenai suasana kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik bisa menunjukkan reaksi emosional sembari belajar dari respon orang lain.
2. Bermain peran membolehkan para peserta mengatakan perasaan untuk kurangi beban emosional ialah tujuan utama dari psikodrama(tipe bermain kedudukan yang lebih menekankan pada pengobatan).

3. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi serta ide- ide bisa dinaikan ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak sering datang dari orang tertentu, namun dapat saja timbul dari respon pengamat terhadap permasalahan yang lagi diperankan. Model ini menekan peserta didik untuk aktif dalam pemecahan permasalahan sembari menyimak secara seksama bagaimana orang lain berdialog mengenai permasalahan yang lagi dialami.

4. Model bermain peran berasumsi kalau proses psikologis yang tersembunyi, bisa diangkat ke taraf sadar melalui campuran pemeranan secara otomatis.

Dengan demikian, para peserta didik bisa menguji sikap serta nilainya yang cocok dengan orang lain, apakah sikap serta nilai yang dimilikinya butuh dipertahankan ataupun diganti. Tanpa dorongan orang lain, peserta didik tidak mudah untuk memperkirakan perilaku serta nilai yang dimilikinya(Istarani, 2014: 228- 231).

Menurut Nurochim(2013: 60- 61) menyatakan Model pembelajaran Role Playing merupakan sesuatu metode kemampuan bahanbahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi serta

penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi serta penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup ataupun benda mati. Game ini pada biasanya dilakukan lebih dari satu orang, perihal itu tergantung kepada apa yang diperankan. Kelebihannya ialah sebagai berikut:

1. Melibatkan seluruh siswa bisa berpartisipasi memiliki peluang untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
2. Siswa bebas mengambil keputusan serta berekspresi secara utuh.
3. Permainan menggambarkan temuan yang gampang serta bisa digunakan dalam situasi serta waktu yang berbeda.
4. Guru bisa mengevaluasi penjelasan setiap siswa melalui pengamatan pada waktu melaksanakan permainan.
5. Permainan ialah pengalaman belajar yang mengasyikkan untuk anak.

Menurut Rusman(2013: 232) hal-hal yang butuh dicermati dalam penerapan model bermain peran dalam proses belajar mengajar merupakan sebagai berikut:

- a. Permasalahan yang dijadikan tema cerita sebaiknya dirasakan oleh sebagian besar peserta didik.

- b. Penentuan pemeran sebaiknya cara sukarela serta memotivasi dari guru.
- c. Jangan begitu banyak disutradarai biarkan peserta didik meningkatkan kreatifitas mereka.
- d. Dialog ditunjukkan kepada penyelesaian akhir(tujuan), bukan kepada baik ataupun tidaknya seorang peserta didik berfungsi.
- e. Kesimpulan dialog dapat diresumekan oleh guru.
- f. Bermain peran bukanlah sandiwara ataupun drama bisa melainkan ialah peranan situasi sosial yang ekspresif serta cuma dimainkan satu babak saja.

Menurut Hamzah B. Uno(2011: 26) berkata jika bermain peran sebagai sesuatu model pembelajaran bertujuan untuk menolong siswa mendapatkan arti diri(jati diri) di dunia sosial serta memecahkan dilema dengan dorongan kelompok. Maksudnya, melalui bermain peran siswa belajar memakai konsep peran, menyadari terdapatnya peran-peran yang berbeda serta memikirkan perilaku dirinya serta perilaku orang lain. Proses bermain peran ini bisa membagikan contoh kehidupan perilaku manusia yang bermanfaat selaku fasilitas bagi siswa untuk:(1) menggali perasaannya,(2) mendapatkan inspirasi serta penjelasan yang mempengaruhi

terhadap perilaku, nilai, serta persepsinya,(3) meningkatkan keahlian serta perilaku dalam memecahkan permasalahan, serta(4) mendalami mata pelajaran dengan bermacam berbagai teknik.

METODE

Dalam riset kali ini pendekatan yang digunakan merupakan penelitian kualitatif dengan memakai metode survey. Penelitian kualitatif merupakan sesuatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi sebab umumnya peneliti mengumpulkan informasi dengan metode bertatap muka langsung serta berinteraksi dengan orang- orang di tempat penelitian. Tempat Penelitian dilaksanakan di MIN 7 Langkat pada Kelas VI tahun pelajaran 2021-2022. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus sampai September Tahun ajaran 2021- 2022 sepanjang kurang lebih 8 pekan, adapun agenda aktivitas penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Minggu ke							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Studi Literatur	✓							
2	Penyusunan Proposal		✓	✓					
3	Survey Lapangan				✓	✓	✓		
4	Analisa							✓	
5	Penyusunan Laporan							✓	✓

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka fokus penelitian adalah

sebagai berikut :

1. Bagaimana proses perencanaan penerapan strategi pembelajaran IPS melalui Penerapan Model *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI MIN 7 Langkat ?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan strategi pembelajaran IPS melalui Penerapan Model *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI MIN 7 Langkat?
3. Bagaimana hasil penilaian pembelajaran penerapan strategi pembelajaran IPS melalui Penerapan Model *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI MIN 7 Langkat?
4. Apa yang menjadi kendala penerapan strategi pembelajaran IPS melalui Penerapan Model *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI MIN 7 Langkat?
5. Upaya apa saja yang ditempuh untuk mengatasi kendala- kendala penerapan strategi pembelajaran IPS melalui Penerapan Model *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI MIN 7 Langkat?

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data utama dan data pendukung. Data utama bersumber

pada guru dan siswa kelas VI MIN 7 Langkat Tahun Pelajaran 2021/2022. Sedangkan data pendukung didapat dari studi pustaka dan buku-buku nilai hasil belajar siswa.

Untuk memperoleh data yang diperlukan, maka penulis menggunakan beberapa metode yaitu metode observasi, metode interview, dan dokumentasi.

PEMBAHASAN

Proses Perencanaan Penerapan Strategi Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Model *Role Playing*

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan terhadap subjek penelitian, yaitu Ibu Irawati S.Pd sebagai guru yang mengampu mata pelajaran IPS kelas VI di MIN 7 Langkat.

“Dalam menerapkan Model *Role Playing*, hal-hal yang harus di persiapkan diantaranya menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mencari siswa yang dianggap berprestasi, sedang atau rata-rata, dan di bawah rata-rata, kemudian membagi kelompok”.

“Hal-hal yang harus dipersiapkan dalam menerapkan Model *Role Playing* yaitu yang pertama jelas kita harus menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kemudian

menentukan siswa yang dianggap berprestasi, sedang atau rata-rata, dan di bawah rata-rata, setelah itu baru kita membagi kelompok”.

Dari hasil wawancara peneliti dengan subyek penelitian, yaitu dengan Ibu Irawati, S.Pd guru yang mengampu mata pelajaran IPS kelas VI dapat disimpulkan bahwa di dalam proses perencanaan penerapan strategi pembelajaran IPS melalui Penerapan Model *Role Playing*, hal-hal yang harus dipersiapkan adalah :

1. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)
2. Mencari siswa yang dianggap berprestasi, sedang atau rata-rata, dan di bawah rata-rata
3. Kemudian membagi kelompok.

Pelaksanaan Penerapan Strategi Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Model *Role Playing*

Dari hasil observasi dan dilakukan oleh peneliti bahwa pelaksanaan penerapan strategi pembelajaran IPS melalui Penerapan Model *Role Playing* dilakukan adalah sebagai berikut:

Dalam sesi penerapan periset merancang serta mempersiapkan sebagian perihal yang dibutuhkan serta

digunakan dalam proses pendidikan. Ada pula perihal yang wajib dipersiapkan antara lain merupakan memastikan modul pendidikan, memastikan sumber belajar, menyesuaikan RPP lengkap dengan LKPD(Lembar Kerja Peserta Didik) yang cocok dengan kompetensi inti serta kompetensi bawah, dengan bermain kedudukan siswa bisa mengenali perbandingan area bersih serta area tidak bersih, dan menyusun soal test serta lembar observasi yang dibutuhkan. Perencanaan ini wajib disesuaikan dengan modul serta bahan ajar yang dibutuhkan dalam proses pendidikan dengan tujuan supaya bisa menimbulkan sikap serta keahlian baru yang wajib dipunyai siswa, guna meningkatkan hasil belajar siswa pada modul tentang Area Alam Dekat.

Dalam aktivitas belajar mengajar dengan pelaksanaan model Role Playing yang dicoba cocok dengan skenario yang terdapat dalam RPP. didalam proses pendidikan yang pertamakali dicoba guru merupakan membuka pendidikan dengan berikan salam dan pengelolaan kelas supaya atmosfer kelas terkondisi dengan baik. Setelah itu guru mengajak partisipan didik buat berdoa serta menanyakan kondisi siswa. Memotivasi siswa serta membagikan sebagian

persoalan kepada siswa dengan mengaitkan kehidupan tiap hari terhadap modul yang hendak dipelajari. Berikutnya mengantarkan tujuan pendidikan yang mau dicapai. Setelah itu guru memberitahu tema yang hendak dipelajari ialah Benda- Benda di Area Dekat. Aktivitas berikutnya ialah aktivitas inti, guru melekatkan sebagian foto yang berhubungan dengan modul yang hendak dipelajari serta menyakan kepada siswa menimpa foto tersebut. Setelah itu guru membagikan penguatan atas jawaban yang diberikan siswa dan menarangkan tentang modul yang hendak dipelajari. Sehabis itu guru membagi siswa kedalam sebagian kelompok setelah itu tiap kelompok diberikan wacana berbentuk bahan teks dan LKPD buat didiskusikan. Tiap kelompok hendak bermain kedudukan buat memperagakan dari teks tersebut. Tiap- tiap kelompok yang bermain kedudukan hendak memerankan siapa yang hendak jadi orang yang membuang sampah sembarangan, serta orang yang melindungi lingkungannya dengan baik dan peran- peran yang lain. Setelah itu siswa hendak membedakan kedudukan perilaku siapa yang wajib diiringi serta tidak diiringi. Tiap kelompok mendiskusikan LKPD tentang memilah

perbandingan foto area bersih yang dilekatkan dengan pasir serta foto area tidak bersih dilekatkan dengan daun-daun yang berbentuk sampah. Guru membimbing kerja siswa dalam kelompok. Sehabis dialog berakhir tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya serta guru mencermati ide-ide pokok yang diinformasikan siswa supaya senantiasa cocok dengan modul yang lagi dipelajari. Membagikan penghargaan berbentuk tepuk tangan kepada siswa atas keberhasilannya.

Pada sesi akhir aktivitas akhir guru membimbing siswa serta bersama-sama merumuskan modul yang hendak dipelajari setelah itu guru berikan penguatan serta refleksi di akhir pendidikan. Sehabis itu guru membagikan soal post test kepada siswa buat mengenali keahlian akhir siswa sehabis belajar dengan pelaksanaan model Role Playing dan membagikan pesan moral kepada siswa serta diakhiri menutup pendidikan dengan berdoa serta salam.

Hasil Penilaian Pembelajaran Penerapan Strategi Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Model *Role Playing*

Adapun hasil wawancara peneliti

dengan Wakil Kepala MadrasahMIN 7 Langkat (Bpk. Drs Amri Ginting) apakah dengan Penerapan Model *Role Playingsiswa* akan memperoleh nilai yang baik. Beliau menjawab :

“Sangat benar, kami yakin, karena dilihat dari hasil nilai siswa, mengalami peningkatan yangcukup baik.” Hal senada juga dikemukakan oleh Ibu Windi Diana Atika S.Pd selaku guru yang mengampu mata pelajaran IPS bahwa :

“Hasil nilai yang diperoleh siswa selalu mengalami peningkatan yang cukup baik.”

Jawaban serupa juga dikatakan oleh siswa kelas VI yang bernama Ahmad Fahrezy ketika peneliti tanya “Dengan metoda pembelajaran IPS yang dipakai oleh guru, apakah ada kenaikan prestasi belajar atau nilai pada mata pelajaran IPS kamu ? Dia menjawab :

“Ada, tadinya nilai saya 5,00 sekarang alhamdulillah naik menjadi 7,50,” saya dan teman-teman sangat senang dan dapat lebih mudah mengerti pelajaran yang diajarkan guru kami.

Hal serupa juga dikatakan oleh salah satu siswi yang namanya Fitri Yunanda’ ketika peneliti wawancara dengan pertanyaan yang sama Dia menjawab :

“Ada, dulunya nilai saya selalu

dibawah 7,00 sekarang bisa mencapai 8,00”

Jawaban yang tidak jauh berbeda juga dikemukakan oleh salah satu teman mereka yang bernama Ibra Alic Al katras. , dia menjawab

“Ada Pak, dulu nilai saya dibawah 7,00 sekarang bisa mencapai 8,50.”

Berdasarkan beberapa hasil wawancara di atas dengan beberapa subyek penelitian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil nilai yang diperoleh siswa, terbukti bahwa di tiap-tiap tahap mengalami peningkatan dalam Penerapan Model *Role Playing* pada mata pelajaran IPS.

Tabel 2. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI
MIN 7 Langkat

Aspek	Skor Dasar	Ulangan Harian I	Ulangan Harian II
Rata-Rata	5,00	7,00	8,50

Kendala Dalam Penerapan Strategi Pembelajaran IPS Melalui Penerapan Model *Role Playing*

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Bpk. Drs Amri Ginting (guru yang mengampu mata pelajaran IPS di MIN 7 Langkat) ketika

peneliti tanya mengenai kendala atau kesulitan dalam Penerapan Model *Role Playing* beliau menjawab bahwa :

“ Kami (guru) masih kurang dalam memotivasi siswa dan sering kita jumpai ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran selain itu tidak semua sub pokok materi IPS dapat dilaksanakan dengan Model *Role Playing*”.

Jawaban serupa juga dikatakan oleh Bapak Muhijar, S.Pdi selaku Kepala Sekolah MIN 7 Langkat:

“Selama ini yang menjadi kendala adalah guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran selain itu guru kurang maksimal dalam pengelolaan waktu dan masih dijumpai ada beberapa siswa yang kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.”

Hal senada juga dikatakan oleh Bapak Drs. Amri Ginting selaku Waka Kurikulum di MIN 7 Langkat, ketika peneliti tanya dengan pertanyaan yang sama mengenai kendala dan kesulitan dalam menerapkan Model *Role Playing*, beliau menjawab :

“ Masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa. Selain itu tidak

semua materi pelajaran IPS bisa dilakukan dengan metoda ini.”

Berdasarkan beberapa hasil wawancara diatas dengan beberapa subyek penelitian dapat disimpulkan bahwa kendala atau kesulitan yang dihadapi dalam menerapkan Model *Role Playing* adalah :

1. Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru kurang maksimal dalam pengelolaan waktu.
3. Masih dijumpai ada beberapa siswa yang kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.
4. Tidak semua sub pokok materi IPS dapat dilaksanakan dengan Model *Role Playing*.

Upaya- Upaya yang Ditempuh Guna Menangani Hambatan-hambatan dalam Menerapkan Strategi Pembelajaran IPS Penerapan Model *Role Playing*

Bersumber pada hasil interview antara peneliti serta Waka Kurikulum MIN 7 Langkat(Bpk. Drs. Amri Ginting) bahwa upaya yang ditempuh guna menanggulangi hambatan- hambatan dalam menerapkan strategi pembelajaran IPS melalui Penerapan Model *Role Playing* merupakan:

1. Membagikan reward kepada siswa guna memunculkan motivasi guna tingkatan rasa pingin tahu siswa.
2. Memberikan pemahaman yang lebih perinci sert jelas. Perihal ini bakal menggerogoti rasa kurang percaya dirian siswa serta pimpinan kelompok, serta ingin mecoba memerangkan pelajaran tanpa ditunjuk lagi.
3. Guna tingkatan hasrat belajar siswa, pimpinan kelompok harus didorong agar ikut serta secara aktif.
4. Mendesain ulang materi pembelajaran dengan membiasakan siswanya.

KESIMPULAN

Menurut hasil riset yang sudah dipaparkan, hasil segala ulasan dan analisis yang sudah dilakukan bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses perencanaan pembelajaran dengan menggunakan Pelaksanaan Model *Role Playing* dalam menambah prestasi belajar siswa kelas VI pada pelajaran IPS di MIN 7 Langkat, dimulai dengan aktivitas menjabarkan kompetensi bawah yang sudah terdapat dalam silabus ke dalam rencana penerapan pembelajaran(RPP). RPP dibesarkan dengan mengacu pada tata cara pembelajaran Penerapan Model *Role Playing*, sehingga komponen lain seperti:

- sumber belajar dan model penialiannya membiasakan dengan aktivitas pendidikan yang diajarkan.
2. Proses Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan Penerapan Model Role Playing dalam menambah prestasi belajar siswa kelas VI pada pelajaran IPS di MIN 7 Langkat bisa berjalan dengan mudah sebagaimana yang sudah direncanakan, penerapan tata cara pembelajaran tersebut sudah membagikan pengalaman terhadap guru serta siswa. Sehingga suasana pembelajaran jadi lebih hidup serta menarik dan berikan kesan yang berarti bagi siswa.
 3. Proses Penilaian prestasi belajar dalam pendidikan dengan menggunakan Penerapan Model Role Playing dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI pada pelajaran IPS di MIN 7 Langkat terjalin perubahan yang signifikan terhadap hasil pendidikan, perihal ini diisyaratkan dengan kenaikan prestasi belajar siswa, ditambah siswa lebih aktif serta antusias dalam proses pembelajaran IPS.
 4. Hambatan dalam penerapan strategi pembelajaran IPS lewat Pelaksanaan Model Role Playing dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS di MIN 7 Langkat yaitu guru masih kurang dalam memotivasi siswa dan sering ditemukan terdapat sebagian siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran selain itu tidak semua sub pokok materi IPS bisa dilaksanakan dengan Penerapan Model Role Playing.
 5. Upaya yang ditempuh guna menanggulangi kendala- hambatan dalam mempraktikkan strategi pembelajaran IPS melalui Penerapan Model Role Playing dalam tingkatkan prestasi hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS di MIN 7 Langkat adalah:
 - a. Membagikan reward kepada siswa guna menimbulkan motivasi guna menambah rasa kepingin tahu siswa.
 - b. Memberikan pemahaman yang lebih perinci serta “mengenai”. Tentang ini bakal menggerogoti rasa kurang percaya diri siswa serta pimpinan kelompok, serta ingin mencoba memerangkan pelajaran tanpa ditunjuklagi.
 - c. Guna menambah hasrat belajar siswa, pimpinan kelompok mesti didorong agar ikut serta secara aktif.
 - d. Mendesain ulang materi pembelajaran dengan menyesuaikan siswanya.

PUSTAKA

Alma, Buchari, 2010, Pembelajaran Studi Sosial. Bandung: Alfabeta

B. Uno, Hamzah, 2011, Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara

Gunawan, Rudy, 2013, Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta

Istrani, 2014, 58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran). Medan: Media Persada

Miarso, Yusufhadi. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana, 2004

Nurochim, 2013, Perencanaan Pembelajaran Ilmu-Ilmu Sosial. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Rusman, 2013, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Seels, Barbara B and Rita C. Richey. Instructional Technology: The Definition and Domains of The Field. Washington, DC : AECT, 1994