

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD NEGERI 183 PEKANBARU

Siti Rohani, Mahmud Alpusari, Zariul Antosa
Sitirohani.Hamizan@gmail.com, Mahmud_13079@yahoo.id, Antosazairul@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau
Pekanbaru

Abstract: *This research aims to improve student learning outcomes in social studies in the subject matter of buying and selling activities within the home and school, with the application of role playing learning model in the third-grade students of SDN 183 Pekanbaru. The low learning outcomes third grade students of SDN 183 Pekanbaru in learning social studies is caused the teacher not applying the appropriate learning model in presenting the material. Making it difficult for students to understand the material presented teachers. The subjects were students of class III student with a numbers are all 38 people consisting of 14 men and 24 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 the percentage of the activity of teachers at the first meeting of the first cycle of 75% with the good category, the second meeting of the first cycle of 77.8% with the 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 61.1% with the good category, the second meeting of the first cycle is 77.8% with the good category and at the first meeting of the second cycle the percentage of student activity 80.6% with a very good category, the second meeting of the second cycle, namely 86.1% with very good category. And the score of students in the classical completeness basis is 39.5% (not complete), the first daily test classical completeness of students was 81.6% (completed), and the second daily test classical completeness students was 92.1% (completed). Based on this study concluded that the application of role playing learning model can increase student IPS learning outcomes.*

Keywords: *Role Playing Learning Model, IPS Learning Outcomes*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SD NEGERI 183 PEKANBARU

Siti Rohani, Mahmud Alpusari, Zariul Antosa
Sitirohani.Hamizan@gmail.com, Mahmud_13079@yahoo.id, Antosazairul@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau
Pekanbaru

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi pokok kegiatan jual beli dilingkungan rumah dan sekolah, dengan penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas III SDN 183 Pekanbaru. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN 183 Pekanbaru dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh guru tidak menerapkan model pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan materi. sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan guru. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III dengan jumlah siswa seluruhnya adalah 38 orang yang terdiri dari 14 laki-laki dan 24 perempuan. Parameter yang diukur adalah aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Hasil analisis data diperoleh persentase aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I 75% dengan kategori baik, pertemuan kedua siklus I 77,8% dengan kategori baik dan pada pertemuan pertama siklus II persentase aktivitas guru 86,1% dengan kategori amat baik, pertemuan kedua siklus II persentase aktivitas guru yaitu 88,9% dengan kategori amat baik. Pada aktivitas siswa pertemuan pertama persentase aktivitasnya 61,1% dengan kategori baik, pertemuan kedua siklus I yaitu 77,8% dengan kategori baik dan pada pertemuan pertama siklus II persentase aktivitas siswa 80,6% dengan kategori amat baik, pertemuan kedua siklus II yaitu 86,1% dengan kategori amat baik. Dan ketuntasan klasikal siswa pada skor dasar adalah 39,5% (tidak tuntas), pada ulangan harian I ketuntasan klasikal siswa adalah 81,6% (tuntas), dan pada ulangan harian II ketuntasan klasikal siswa adalah 92,1% (tuntas). Berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar 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 dimasyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Maka 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 183 Pekanbaru Kecamatan Tampan 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 sebelum penelitian diambil dari nilai UH

Materi	Jumlah siswa	KKM	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Rata-rata kelas
Kenampakkan Alam dan Buatan	38	75	15 (39, 47%)	23 (60, 53%)	67,89

Sumber: Dokumen guru kelas III SDN 183 Pekanbaru

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 aktifitas 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.

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 183 Pekanbaru? ”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas III Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru Kecamatan Tampan, Pekanbaru. Penelitian akan dilaksanakan pada semester II T.A 2014/2015. 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. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 183 Pekanbaru Kecamatan Tampan dengan jumlah 38 orang siswa yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 24 orang siswa perempuan.

Data dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpul data. Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar kerja siswa (LKS). Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan teknik tes.

Untuk mengetahui keberhasilan tindakan setelah menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, peneliti menggunakan analisa data dengan menggunakan:

1. Analisis Aktifitas Guru dan aktifitas siswa

Rumus yang digunakan pada observasi aktivitas guru adalah sebagai berikut:

Rumus : $NR = \frac{JS}{SM} \times 100$ (KTSP dalam Syahrilfuddin,dkk., 2011: 114)

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

Sumber: Syahrilfuddin, (2011: 115)

2. Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa

a) Hasil Belajar Individu

Ketuntasan individu dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$HB = \frac{SP}{SM} \times 100 \text{ (KTSP dalam Syahrilfuddin, dkk, 2011: 115)}$$

Keterangan: HB = Hasil Belajar

SP = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor Maksimum

b) Ketuntasan Klasikal

Rumus yang digunakan untuk menentukan klasikal yaitu:

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100 \% \text{ (Purwanto dalam Syahrilfuddin, 2011:115)}$$

Keterangan: PK = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa seluruhnya

c) Peningkatan hasil belajar siswa

Untuk mengetahui besarnya persentase peningkatan hasil belajar, maka rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Basarate}}{\text{Basarate}} \times 100 \%$$

Keterangan: P = Peningkatan hasil belajar

Posrate = Nilai sesudah diberi tindakan

Basarate = Nilai sebelum tindakan (Aqib, dkk, 2009: 53).

HASIL PENELITIAN

Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan, peneliti telah merancang perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), evaluasi, wacana dan skenario, dan LKS.

Sedangkan instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, kisi-kisi soal ulangan harian, soal ulangan harian dan kunci jawaban.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus pertama dan siklus kedua dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS. Tindakan ini melaksanakan penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 183 Pekanbaru.

Langkah pertama kegiatan pembelajaran adalah persiapan atau pemanasan, yaitu guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsensi kehadiran siswa. Kemudian guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pada siswa yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya adalah guru

meminta kesediaan salah seorang siswa untuk membacakan wacana yang telah dibagikan guru pada siswa sehari sebelumnya, Setelah selesai membaca, guru mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan wacana pada siswa. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang wacana yang telah dibaca. Kemudian guru menjelaskan bahwa wacana tersebut akan diperankan dalam kegiatan bermain peran, dan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Guru menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siswa.

Langkah kedua yaitu memilih partisipan atau pemain, yaitu proses pembelajaran berikutnya adalah guru bertanya tentang pemain atau tokoh yang terdapat wacana dan karakter setiap tokoh, kemudian guru memberikan penjelasan tentang tokoh dan karakter setiap tokoh. Saat penetapan pemain, guru bertanya tentang siswa yang bersedia bermain peran. Setelah itu, guru membagi siswa menjadi 7 kelompok, yang mana setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Guru meminta perwakilan kelompok mengambil LKS yang akan dibahas dan dikerjakan secara berkelompok. Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan mendiskusikan dan mengerjakan LKS berdasarkan pemahaman siswa terhadap kegiatan yang akan diperankan.

Langkah ketiga yaitu menata panggung, pada langkah ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta kebutuhan apa saja yang diperlukan, kemudian guru meminta siswa membantu guru menata panggung untuk menunjang kegiatan bermain peran.

Langkah keempat yaitu menyiapkan pengamat, dimana guru meminta siswa yang tidak terpilih sebagai pemain ditugaskan untuk menjadi pengamat, yaitu penonton yang aktif karena harus bisa memberi saran dan kritik setelah kegiatan bermain peran (*Role playing*) selesai.

Langkah kelima yaitu memainkan peran, yaitu guru meminta siswa yang menjadi pemain maju ke depan kelas dan bermain peran. Para pemain diberi kesempatan untuk memahami peran mereka masing-masing. Selama proses bermain peran (*Role playing*) berlangsung guru memberikan pengawasan dan penilaian.

Langkah keenam yaitu diskusi dan evaluasi. Saat kegiatan bermain peran berlangsung, guru menghentikan kegiatan bermain peran dan mengajukan pertanyaan tentang hambatan dan kesalahan yang terjadi pada kegiatan bermain peran. Guru juga memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang hal yang tidak dipahami. Saat siswa berdiskusi mengerjakan LKS, guru berkeliling mengamati diskusi kelompok dan memberikan bimbingan pada kelompok yang menemui kesulitan.

Langkah ketujuh yaitu bermain peran ulang, yaitu setelah waktu diskusi kelompok selesai, guru meminta siswa yang bertugas menjadi pemain melanjutkan kegiatan bermain peran. Siswa pun kembali melanjutkan kegiatan bermain peran.

Langkah kedelapan yaitu diskusi dan evaluasi kedua, dimana setelah kegiatan bermain peran selesai, guru meminta siswa untuk kembali mendiskusikan dan memeriksa jawaban pada LKS. Setelah waktu diskusi kelompok selesai, guru meminta siswa mengumpulkan LKS. Selanjutnya guru dan siswa membahas LKS secara bersama-sama. Proses pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberi soal evaluasi pada tiap siswa. Siswa diminta mengerjakan evaluasi individu.

Langkah kesembilan yaitu Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan. Pada akhir pertemuan, guru meminta siswa bercerita tentang pengalamannya mengenai topik yang diajarkan. Kemudian guru membimbing siswa dalam menyimpulkan pembelajaran, memberi penguatan, dan menutup pembelajaran.

Hasil Tindakan

Untuk mengetahui keberhasilan tindakan, maka dilakukan analisa data. 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

Adapun aktivitas guru yang diamati meliputi 9 aktivitas sesuai dengan tahapan model pembelajaran bermain peran, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Uraian	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Pert 1	Pert2	Pert 1	Pert2
1	Jumlah	27	28	31	32
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 75% dengan kategori baik, pertemuan kedua 77,8% dengan kategori baik. Siklus II pertemuan pertama 86,1% dengan kategori amat baik dan pertemuan kedua 88,9% dengan kategori amat baik.

2. Aktivitas Siswa

Hasil analisis lembar observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Uraian	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Pert 1	Pert2	Pert 1	Pert2
1	Jumlah	22	28	29	31
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 pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama 61,1% dengan kategori baik, pertemuan kedua 77,8% dengan kategori baik. Siklus II pertemuan pertama 80,6% dengan kategori amat baik dan pertemuan kedua 86,1% dengan kategori amat baik. Observasi aktivitas siswa dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

3. Peningkatan Hasil belajar Siswa

Berikut adalah rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 5 Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 183 Pekanbaru

No	Aspek	Skor Dasar	UH 1	UH 2
1	Jumlah	2540	3140	3370
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 SDN 183 Pekanbaru. 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 SD Negeri 183 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6 Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 183 Pekanbaru

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* dikelas III SDN 183 Pekanbaru, data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Peningkatan Ketuntasan Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 183 Pekanbaru

No	Data	Ketuntasan		KKM	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
		T	TT			
1	Skor Dasar	15	23	75	39,5%	Tidak tuntas
2	UH Siklus I	31	7	75	81,6%	Tuntas
3	UH Siklus II	35	3	75	92,1%	Tuntas

Dari tabel di atas diketahui bahwa pada skor dasar siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dan yang tidak tuntas 23 siswa (ketuntasan klasikalnya 39,5%), berarti ketuntasan secara klasikal kategori belum tuntas. Pada siklus I pada ulangan harian I yang tuntas sebanyak 31 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa (ketuntasan klasikalnya 81,6%), berarti ketuntasan secara klasikal dinyatakan tuntas. Sedangkan pada siklus II, ulangan harian II yang tuntas 35 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 75 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.

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 pada siswa kelas III SDN 183 Pekanbaru, pada materi pokok kegiatan jual beli dilingkungan rumah dan sekolah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 183 Pekanbaru. 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).

B. Rekomendasi

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. RinekaCipta.
- Hamdayana, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*.Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusnadi, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran IPS*. Pekanbaru: Yayasan Pustaka
- 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.
- Tim Bina Karya Guru. 2012. *IPS Terpadu 3*. Jakarta: Erlangga.

Tim Penyusun. 2014. *Buku Pedoman dan Bimbingan Karya Ilmiah Mahasiswa PGSD*. Pekanbaru: PGSD FKIP UR.

Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Warsito Adnan. 2004. *Pengetahuan Sosial Menuju Indonesia Baru*. Solo: Tiga Serangkai.