

THE APPLIMENT OF ROLEPLAYING LEARNING MODEL TO IMPROVE 5 STUDENT'S SOCIAL SUBJEK OUTCOMES AT 009 DELIK ELEMENTARY SCHOOL

Novia Dwi Maulani, Lazim N, Otang Kurniaman
Maulaninoviadwi@gmail.com, LazimPGSD@gmail.com, Otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id
082169993358,08126807039,081395278819.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract : *this research do it because study result of social science from students SDN 009 Delik grades V very bad. The KKM in the school about 72. There are 27 students in the class but just 6 students (22,22%) reach the point of KKM. while 21 student (77,78%) not reach get it. With class scores 55,70. The purpose from research is to increase result and process social science learning at students of SDN 009 Delik grades V in using learning model of role playing. The result of this research get average base score about 55,70 increase about 36,30% to be 75,92. At cycle 2 average student score have increase too about 54,92% to be 86,29. At the complete clasical base score of social science mayor about 22,22% (not passed). After used model of role playing in cycle 1 get increase result in complite clasical score about 66,67% (still not passed) and in cycle 2 get increase result of complite clasical score about 92,59% (passed). The teacher activity in 1st metting in cycle 1 in percentage about 61,11% with enough category, 2nd metting increase to be 83,33% with good category. The teacher activity 1st metting in cycle 2 have 88,89% with very good category, 2nd metting increase to be 91,67% with very good category. The student activity ties 1st metiing in cycle 1 have 58,33% with enough category, and 2nd metting increase to be 63,88% with enough category. The student activity 1st metting in cycle 2 have 77,78% with good category, 2nd metting increase to be 86,88% with very good category.*

Key Words: *role playing, learning result of social science*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 009 DELIK

Novia Dwi Maulani, Lazim N, Otang Kurniaman
Maulaninoviadwi@gmail.com, LazimPGSD@gmail.com, Otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id
082169993358,08126807039,081395278819.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 009 Delik, di mana KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 72, dari 27 orang siswa, yang mencapai KKM hanyalah 6 orang siswa (22,22%) , sedangkan siswa yang belum mencapai KKM adalah 21 orang siswa (77,78%) dengan rata-rata kelas 55,70. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 009 Delik dengan penerapan model pembelajaran *role playing*. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pada skor dasar 55,70 meningkat pada siklus I sebesar 36,30% menjadi 75,92. Pada siklus II nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan sebesar 54,92% menjadi 86,29. Pada skor dasar ketuntasan klasikal belajar IPS siswa adalah 22,22% (tidak tuntas). Setelah diterapkan model *role playing* pada siklus I ketuntasan klasikal belajar siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal 66,67% (tidak tuntas) dan pada siklus II ketuntasan klasikal belajar siswa mengalami peningkatan lagi dengan ketuntasan klasikal 92,59% (tuntas). Aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I persentasenya 61,11% dengan kategori cukup, pertemuan kedua meningkat menjadi 83,33% dengan kategori baik. Pada pertemuan pertama siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 88,89% dengan kategori sangat baik, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 91,67% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I persentasenya 58,33% dengan kategori cukup, pertemuan kedua meningkat menjadi 63,88% dengan kategori cukup. Pada pertemuan pertama siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 77,78% dengan kategori baik, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 86,88% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: *role playing*, hasil belajar IPS.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu bidang studi yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari ilmu pengetahuan lainnya.

Menurut Sapriya (2015: 20) istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dilihat dari proses pembelajaran IPS selama ini, pembelajaran IPS masih ditekankan pada penguasaan materi, sehingga suasana belajar menjadi kaku, membosankan dan siswa kurang aktif dalam belajar. Pada penyampaian materinya pun masih berpusat pada satu arah, yang artinya guru yang mendominasi selama proses pembelajaran berlangsung yang berakibat nilai siswa banyak yang tidak mencapai KKM.

Berdasarkan observasi dan dokumentasi peneliti dengan Suratmi S.Ag selaku guru kelas V SDN 009 Delik pada tahun ajaran 2016/2017 semester genap, menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah, hal ini dikarenakan dalam proses belajar mengajar guru hanya menerapkan metode ceramah sehingga siswa dalam mengikuti pelajaran tidak aktif dan akibatnya siswa tidak memiliki konsentrasi penuh pada pelajaran. Guru menerapkan model pembelajaran yang tidak bervariasi dan monoton dalam penyampaian materi. Dalam proses pembelajaran siswa hanya menerima materi melalui penjelasan guru, sehingga siswa kurang berperan dalam proses pembelajaran.

Hal ini terbukti dengan masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM pada ulangan harian sebelumnya yaitu Dari 27 siswa, jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 orang atau (22,22%) dan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 21 orang atau (77,78%) dengan rata-rata kelas 55,70, yang disebabkan karena Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Masih banyak siswa yang kurang berani mengungkapkan pendapatnya saat pembelajaran berlangsung. Siswa kurang percaya diri dalam menjawab setiap pembelajaran, sehingga prestasi belajar siswa rendah.

Mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu bentuk pembelajaran efektif dan efisien, antara lain dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa serta dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Karena dengan model pembelajaran yang sesuai akan lebih dapat menerima materi pelajaran.

Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu model yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Dalam model pembelajaran *role playing* ini, beberapa siswa diberikan kesempatan untuk menggambarkan atau mengekspresikan suatu tokoh yang diperankan dan siswa lain mengamati tentang jalannya drama. Kemudian siswa diberikan

kesempatan untuk mengkritisi dan menjawab setiap permasalahan yang terjadi dari apa yang mereka lihat. Sehingga siswa tidak hanya menonton atau menjadi objek dari sebuah pembelajaran melainkan mereka semua menjadi subjek dari pembelajaran yang berlangsung yang menuntut mereka agar berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga rumusan penelitian dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 009 Delik? Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 009 Delik dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 009 Delik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei 2017 semester genap pada tahun ajaran 2016/2017, sebanyak 27 siswa yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan empat kali pertemuan dan pada akhir siklus diadakan ulangan harian. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Peneliti di bantu oleh observer untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Observer pada penelitian ini yaitu Suratmi S.Ag. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, maka rancangan penelitian tindakan kelas adalah model siklus dengan pelaksanaannya dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data hasil belajar IPS yang diperoleh melalui tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus dan data observasi aktivitas guru dan siswa. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, RPP, LKS, soal evaluasi. Kemudian instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa dan tes hasil belajar IPS. teknik pengumpulan data diperoleh dari teknik observasi dan teknik hasil belajar. Teknik analisis data bertujuan menyatakan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *role playing*. Dan mengamati sejauh mana ketercapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Analisis data aktivitas guru dan siswa

Analisis data aktivitas guru dan siswa adalah hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dengan melihat aktivitas guru dan siswa berdasarkan hasil dari lembar pengamatan/observasi yang mengacu pada model pembelajaran *role playing*. Analisis data aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar ditentukan dengan rumus :

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\%$$

(Syahrilfuddin, 2011:114)

Keterangan :

- NR : Presentase rata-rata aktivitas guru/siswa.
 JS : Jumlah skor aktivitas yang dilakukan.
 SM : Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru/siswa.

Kategori penilaian aktivitas guru dan siswa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel.1 Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

No	Interval	Kategori
1	85-100 %	Sangat baik
2	65-84 %	Baik
3	55-64 %	Cukup
4	0-54 %	Kurang

Aqib (2009:160)

Analisis Ketercapaian Hasil Belajar

a. Ketuntasan hasil belajar Individu

Penelitian ini setiap siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai maksimal 72 berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \quad (\text{Purwanto, 2009: 112})$$

Keterangan :

- S : Nilai yang diharapkan (dicari)
 R : Jumlah skor dan item atau soal yang dijawab benar
 N : Skor maksimum dari tes tersebut.

Ketuntasan klasikal

Menurut Depdikbud dalam Trianto (2011: 241) Ketuntasan klasikal tercapai apabila $\geq 85\%$ dari seluruh siswa mencapai KKM maka kelas itu dikatakan tuntas. Yang mana KKM yang ditetapkan sekolah dasar adalah 72. Untuk menghitung ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% \quad (\text{Aqib dkk, 2009: 41})$$

Peningkatan hasil belajar

Meningkatkan hasil belajar digunakan dengan rumus:

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\% \quad (\text{Aqib dkk, 2009: 53})$$

Keterangan :

P : Persentase peningkatan
 Posrate : Nilai rata-rata sesudah tindakan
 Baserate : Nilai rata-rata sebelum tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dimana pada tahap ini peneliti menyiapkan segala perlengkapan penelitian yaitu silabus, RPP, LKS, kriteria penilaian aktivitas guru, kriteria penilaian aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, kisi-kisi ulangan harian, soal ulangan harian, kunci jawaban ulangan, analisis ulangan harian. Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran *role playing* pada penelitian ini menggunakan dua siklus yang terdiri dari tiga kali pertemuan yaitu dua kali pertemuan tindakan, satu kali pertemuan ulangan harian. Pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan jalannya proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa oleh observer dengan berpedoman dengan rubrik penilaian aktivitas guru dan siswa. Refleksi dari siklus ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terdapat selama proses pembelajaran siklus sebelumnya untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya.

HASIL PENELITIAN

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, hasil belajar siswa dalam dua siklus dengan penerapan model *role playing*.

Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dihitung berdasarkan lembar observasi aktivitas guru. Hasil data aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel.2 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Guru

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	P 1	P 2	P 1	P 2
Jumlah Skor	22	30	32	33
Skor Maksimum	36	36	36	36
Persentase	61,11%	83,33%	88,89%	91,67%
Kategori	Cukup	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Dari tabel di atas terlihat bahwa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan aktivitas guru. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 61,11% dengan kategori cukup, mengalami peningkatan pada pertemuan kedua siklus I dengan persentase 83,33% berkategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama juga mengalami peningkatan aktivitas guru, yaitu memperoleh persentase 86,11% dengan kategori sangat baik, begitu juga pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan aktivitas dengan persentase 88,89% berkategori sangat baik.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dihitung berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil dari aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.3 Analisis Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	P 1	P 2	P 1	P 2
Jumlah Skor	21	23	28	31
Skor Maksimum	36	36	36	36
Persentase	58,33%	63,88%	77,78%	86,11%
Kategori	Cukup	Cukup	Baik	Sangat Baik

Dari tabel di atas terlihat bahwa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan aktivitas siswa. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase 58,33% dengan kategori cukup, mengalami peningkatan pada pertemuan siklus I dengan persentase 63,88% berkategori cukup. Pada siklus II pertemuan pertama juga mengalami peningkatan aktivitas siswa, yaitu memperoleh persentase 77,78% dengan kategori baik, begitu juga pada pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan aktivitas dengan persentase 86,11% berkategori sangat baik.

Berdasarkan perbandingan ketuntasan individu dan klasikal skor dasar, ulangan siklus I dan ulangan siklus II, dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 009 Delik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.4 Ketuntasan Individu dan Klasikal

Data	Ketuntasan		Ketuntasan Klasikal	Keterangan
	Tuntas	Tidak Tuntas		
Skor Dasar	6 (22,22%)	21 (77,78%)	22,22%	Tidak Tuntas
UH I	18 (66,67%)	9 (33,33%)	66,67%	Tidak Tuntas
UH II	25 (92,59%)	2 (7,40%)	92,59%	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar individu dan klasikal mengalami peningkatan sebelum diberi tindakan, jumlah siswa yang tuntas hanya 6 siswa (22,22%) sedangkan yang tidak tuntas 21 siswa (77,78%) dengan persentase ketuntasan klasikal 22,22% dengan keterangan tidak tuntas. Pada ulangan harian I setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* jumlah siswa yang tuntas 18 siswa (66,67%) sedangkan yang tidak tuntas 9 siswa (33,33%) dengan persentase ketuntasan klasikal 66,67% masih dengan keterangan tidak tuntas. Dan pada ulangan harian II setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* jumlah siswa yang tuntas meningkat sebanyak 25 siswa (92,59%) dan ada beberapa siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa (7,40%) dengan persentase ketuntasan klasikal (92,59%), jika dilihat dari ketuntasan klasikalnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 009 Delik telah dikatakan tuntas, karena telah mencapai 85%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* yang dilakukan sudah menjamin terjadinya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar, ulangan harian siklus I dan ulangan harian siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 009 Delik, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel.5 peningkatan Hasil Belajar siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

Data	Jumlah Siswa	Rata-Rata	Persentase Peningkatan	
			SD ke UH I	SD ke UH II
Skor Dasar	27	55,70	36,30%	
UH I	27	75,92		54,92%
UH II	27	86,29		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil ulangan harian, peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar ke ulangan harian I meningkat dari rata-rata 55,70 menjadi 75,92 dengan persentase peningkatan sebesar 36,30%. Dari skor dasar ke ulangan harian II meningkat lagi menjadi 86,29 dengan persentase peningkatan sebesar 54,92%. Seperti kita lihat pada tabel di atas bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hasil belajar IPS sebelum dan sesudah tindakan terus mengalami peningkatan, hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, Setelah dilaksanakan penelitian terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V SD Negeri 009 Delik dengan penerapan model pembelajaran *role playing* maka dapat dikatakan bahwa siswa kelas V SD Negeri 009 Delik mendapatkan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan pengolahan data dari hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan diperoleh fakta bahwa sebelum adanya tindakan dan sesudah adanya tindakan didapatkan perubahan rata-rata hasil belajar IPS siswa yang mengalami peningkatan.

Hal ini dapat dilihat dari skor dasar yang pertama hanya 55,70 dan setelah diterapkan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan yang mana rata-rata hasil belajar IPS siswa pada Siklus I yaitu 75,92 dan pada siklus II terjadi peningkatan lagi dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa yaitu 86,29. Dari hasil yang didapatkan sesuai dengan kelebihan dari model *role playing* tersebut yaitu siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi, memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan memotivasi untuk lebih giat belajar. Siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya, siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang memungkinkan mereka mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Pembelajaran model *role playing* yang dilaksanakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V di SD Negeri 009 Delik berdasarkan dari peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak lepas dari peran aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perkembangan penilaian aktivitas siswa dapat dilihat bahwa guru sangat berperan penting dalam peningkatan hasil belajar. Untuk itu guru harus benar-benar mengikuti langkah-langkah yang ada dalam penerapan model pembelajaran *role playing* agar hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Jadi peningkatan hasil belajar yang didapat siswa kelas V SD Negeri 009 Delik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran *role playing* yang dapat menambah semangat siswa dalam belajar. Dengan demikian hasil tindakan ini mendukung hipotesis tindakan yang diajukan yaitu Jika diterapkan model pembelajaran *role playing* maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 009 Delik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan proses pembelajaran dilihat dari Aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 61,11% dengan kategori cukup, mengalami peningkatan pada pertemuan kedua dengan persentase 83,33% berkategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama terjadi peningkatan dengan persentase 88,89% berkategori sangat baik, dan kembali mengalami peningkatan lagi pada pertemuan kedua dengan persentase 91,67% berkategori sangat baik. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I persentase adalah 58,33% dengan kategori cukup, mengalami peningkatan pada pertemuan kedua siklus I dengan persentase 63,88% berkategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat dengan persentase 77,78% dengan kategori baik, dan kembali mengalami peningkatan pada pertemuan kedua dengan persentase 86,11% berkategori sangat baik.

Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari skor dasar 55,70 ke ulangan harian I meningkat menjadi 75,92 dengan persentase peningkatan sebesar 36,30%. Pada ulangan harian II kembali mengalami peningkatan dari rata-rata

55,70 menjadi 86,29 dengan persentase peningkatan 54,92%. Pada persentase ketuntasan klasikal belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada skor dasar ketuntasan klasikal 22,22% (tidak tuntas) terjadi peningkatan pada ulangan harian I 66,67% (tidak tuntas), dan kembali meningkat pada ulangan harian II sebesar 92,59% dengan keterangan tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS yaitu: 1) Model pembelajaran *role playing* ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPS di sekolah-sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik, terutama pada mata pelajaran IPS. 2) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan data penelitian model pembelajaran *role playing* ini dengan sebaik-baiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal, dan Sujak, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Dimiyati, dkk. 2013. *Belajar dan Pembelajaransikologi*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, Ngalm. 2009. *Prinsip-prinsip dan tehnik evaluasi pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahrilfudin, dkk. 2011. *Modul Pendidikan Tindakan Kelas*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

- Uno, Hamzah. 2014. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wahab, Abdul Azis. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.