

THE IMPLEMENTATION OF LEARNING MODEL ROLE PLAYING TO IMPROVE IPS STUDY RESULT GRADES VA SDN 110 PEKANBARU

Afdoli Putra, Drs. Lazim N, Dra. Gustimal Witri

afdolip@gmail.com, lazimPGSD@gmail.com, gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id
082172228465, 08126807039, 081268847977

**Primary Teacher Education Program
Faculty of Teacher Training and Education
University Riau**

Abstract : This research supported by the low study results students, It can be seen from 42 students, only 11 students who been solved of average 65,86 while kkm set school is 76. The IPS study results students because a teacher often uses communication one direction and only focused teachers as information center that only transfers of course to students , so students passive and less enthusiastic in learning resulting in learning outcomes students in particular in learning IPS. As for the purpose of this research is to improve learning outcomes is social class a student of class VA SDN 110 Pekanbaru by applying role playing kind of classroom. This research is research class action, consisting of two cycle. Every cycle consisting of two meetings and once daily test at each end cycle. The subject of study this is a student of class VA SDN 110 Pekanbaru which consisted of 42 students , consisting of 23 as a boy and a girl that is in their 19. The research was conducted in the first half of the even in 2016 / 2017. Following the completion of the process of refinement kind of classroom learning by using role playing the activity of teacher at cycle I increased from 58,33 % with two categories of less , be 69,44 % with two categories of enough. Then in the cycle II rose again from 77,77 % with good category , be 91,66 % with two categories of very good . While the activity of the successful students at cycle i increased from 55,55 % with two categories of enough , be 66,66 % with two categories of enough. Then rose again in the cycle II of 77,77 % with good category , be 91,66 % with two categories of very good. Study results students increased from 65,86 be 75,96 in remedial daily I with the percentage increase 15,33 % and in remedial daily II become inflated again 83,21 with the increased 26,34 %

Keywords: Role Playing Learning Model, Learning Result, Social Studies

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VA SDN 110 PEKANBARU

Afdoli Putra, Drs. Lazim N, Dra. Gustimal Witri

afdolip@gmail.com, lazimPGSD@gmail.com, gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id
082172228465, 08126807039, 081268847977

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau**

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari 42 siswa, hanya 11 siswa yang tuntas dengan rata-rata 65,86 sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah adalah 76. Rendahnya hasil belajar IPS siswa dikarenakan guru lebih sering menggunakan komunikasi satu arah dan lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi yang hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya, sehingga siswa pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SDN 110 Pekanbaru dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali ulangan harian pada setiap akhir siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN 110 Pekanbaru yang berjumlah 42 siswa, yang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Setelah dilakukan proses perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* aktivitas guru pada siklus I meningkat dari 58,33% dengan kategori kurang, menjadi 69,44% dengan kategori cukup. Kemudian pada siklus II meningkat lagi dari 77,77% dengan kategori baik, menjadi 91,66% dengan kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I meningkat dari 55,55% dengan kategori cukup, menjadi 66,66% dengan kategori cukup. Kemudian meningkat lagi pada siklus II dari 77,77% dengan kategori baik, menjadi 91,66% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa meningkat dari 65,86 menjadi 75,96 pada ulangan harian I dengan persentase peningkatan 15,33% dan pada ulangan harian II meningkat lagi menjadi 83,21 dengan persentase peningkatan 26,34%.

Kata kunci: *Role Playing*, Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari menelaah, menganalisa gejala dari masalah sosial yang ada di masyarakat dengan tujuan untuk mengembangkan potensial siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum. Pembelajaran IPS terasa penting karena IPS ditingkat sekolah dasar ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya. IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan peserta didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia.

IPS di SD merupakan pelajaran yang dikemas secara terpadu dari bahan kajian sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, psikologi, dan ekologi. Salah satu tujuan utama pembelajaran IPS adalah membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang. Upaya untuk mencapai tujuan di atas dapat ditempuh melalui pengembangan kemampuan siswa dalam praktek pembelajaran yang menyeluruh dan terpadu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPS sekolah dasar guru harus mampu menciptakan iklim belajar mengajar yang aktif, inovatif dan kreatif. Guru adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk mencapai hasil guna proses pembelajaran. Dengan demikian diperlukan kepekaan dan kreativitas guru dalam menerapkan dan mengembangkan prinsip-prinsip pembelajaran aktif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas VA SDN 110 Pekanbaru, diperoleh data bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari 42 siswa, yang tuntas hanya 11 siswa (26,19%) dan 31 siswa (73,81%) yang belum tuntas dengan nilai rata-rata 65,86 sedangkan untuk KKM adalah 76. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas masih banyak kekurangan yaitu guru lebih sering menggunakan komunikasi satu arah dan lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi yang hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya, sehingga siswa pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS, kegiatan belajar-mengajar yang monoton dan hanya berfokus pada guru sehingga peserta didik cenderung hanya mendengar, mencatat kemudian menghafal materi yang disampaikan oleh guru.

Penyebab lain yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah yaitu dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, tidak melibatkan anak dalam pembelajaran, anak tidak diberikan peran dalam pelajaran. Padahal seperti yang kita ketahui dengan ikut berperannya siswa terhadap materi membuat siswa aktif dalam belajar yang sangat penting dalam proses pembelajaran demi mencapai tujuan dari pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan proses belajar mengajar kurang maksimal, siswa menjadi bosan dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Untuk itu dalam menyikapi masalah yang timbul maka diperlukan guru yang bisa memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui

pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati yang di perankan lebih dari satu orang. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, dapat membuat suasana belajar menyenangkan, meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kebosanan dan siswa dapat memahami konsep materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti telah melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas VA SDN 110 Pekanbaru”.

Menurut Aziz (2009:109) pengertian *Role Playing* adalah “berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya memungkingkan keadaan yang akan datang”..Model pembelajaran *role playing* bertujuan untuk melatih siswa berkomunikasi,berfikir kreatif, penyaluran bakat yang ada pada diri siswa dan melatih untuk lebih terampil dalam bersosialisai di masyarakat yang tidak lepas dari kebiasaan sehari-hari.

Kelebihan model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- b. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- c. Sangat menarik bagi siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias
- d. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- e. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.
- f. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 110 Pekanbaru pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN 110 Pekanbaru dengan jumlah 42 siswa, yang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan satu kali pertemuan ulangan harian setiap akhir siklus.

Menurut Suharsimi Arikunto (2012:58) “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Tujuan PTK adalah memperbaiki mutu pembelajaran, kegiatan yang dilakukan haruslah berupa tindakan yang diyakini lebih dari kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan. Dengan kata lain tindakan yang diberikan kepada siswa harus terlihat kreatif dan inovatif. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tiap tahapan penelitian ada 4 yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yang teknik observasi yang mengamati langsung kegiatan siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* yang diamati dengan melihat kriteria aktivitas guru dan siswa, kemudian menilai dengan lembar observasi. Kedua teknik tes, berupa tes tertulis berbentuk soal-soal objektif yang dilakukan pada saat ulangan harian setelah melaksanakan dua kali pertemuan.

Setelah data diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa serta tes hasil belajar siswa berupa ulangan harian siswa setiap akhir siklus, selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

Ketuntasan Individu

Hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus:

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

Keterangan :

S = Nilai yang diharapkan
R = Jumlah soal yang dijawab benar
N = Jumlah soal seluruhnya

Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal siswa suatu kelas tuntas jika 85% siswa tuntas dari seluruh siswa memperoleh nilai 76 atau lebih maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan rumus :

$$Kb = \frac{T}{Tt} \times 100\% \quad \text{Trianto (2011)}$$

Keterangan :

Kb = ketuntasan klasikal
T = jumlah siswa yang tuntas
Tt = jumlah siswa seluruhnya

Aktivitas guru dan siswa

Aktivitas guru dan siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{Anas Sudijono (2010)}$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi aktivitas guru/siswa

N=Jumlah aktivitas maksimal

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dan siswa maka dapat dilihat pada tabel kategori nilai aktifitas guru dan siswa (Ngalim Purwanto, 2009) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Guru dan Siswa	
% Interval	Kategori
86-100	Sangat baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤54	Kurang sekali

Peningkatan hasil belajar

Peningkatan hasil belajar selama kegiatan pembelajaran dapat digunakan dengan analisa sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009) :

$$P = \frac{\text{poserate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase peningkatan

Poserate = Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate = Nilai sebelum tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa, serta data hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *role playing*.

Aktivitas guru

Berdasarkan lembar pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran, maka pada proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan kedua serta siklus II pertemuan pertama dan kedua diperoleh data seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Peningkatan Skor Aktivitas Guru pada Siklus I dan II				
Uraian	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan		Pertemuan	
	1	2	1	1
Jumlah Skor	21	25	28	33
Persentase	58,33%	69,44%	77,77%	91,66%
Kategori	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik

Dari tabel di atas terlihat bahwa aktivitas guru pada setiap pertemuan meningkat. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh persentase 58,33% dengan kategori kurang, meningkat pada pertemuan kedua dengan persentase 69,44% kategori cukup. Pada siklus II pertemuan pertama juga mengalami peningkatan dengan persentase 77,77% kategori sangat baik, meningkat lagi pada pertemuan kedua dengan persentase 91,66% kategori sangat baik.

Aktivitas siswa

Berdasarkan lembar pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, maka pada proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan kedua serta siklus II pertemuan pertama dan kedua diperoleh data seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Peningkatan Skor Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II				
Uraian	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan		Pertemuan	
	1	2	1	1
Jumlah Skor	20	24	28	33
Persentase	55,55%	66,66%	77,77%	91,66%
Kategori	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui aktivitas siswa pada setiap pertemuan meningkat. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh persentase 55,55% dengan kategori kurang, meningkat pada pertemuan kedua dengan persentase 66,66% kategori cukup. Pada siklus II pertemuan pertama juga mengalami peningkatan dengan persentase 77,77% kategori baik, meningkat lagi pada pertemuan kedua dengan persentase 91,66% kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa

Hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Pada Ulangan harian Siklus I dan II

No	Tahapan	Jumlah Siswa	Rata-rata	Peningkatan	
				Skor UH I	Skor UH II
1	Skor Dasar	42	65,86		
2	Siklus I	42	75,96	15,33%	26,34%
3	Siklus II	42	83,21		

Berdasarkan tabel 4 telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari skor dasar sampai siklus II. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata skor dasar 65,86 meningkat menjadi 75,96 pada ulangan harian siklus I dengan persentase peningkatan sebesar 15,33%, kemudian meningkat lagi sampai menjadi 83,21 pada ulangan harian siklus II dengan persentase peningkatan 26,34%.

Ketuntasan belajar siswa

Untuk melihat perbandingan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa berdasarkan UH siklus I dan siklus II setelah penerapan model pembelajaran *role playing*, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Tahapan	Jumlah Siswa	Ketuntasan Hasil Belajar		
			Tuntas	Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal
1	Skor Dasar	42	11(26,19%)	31(73,81%)	Tidak Tuntas
2	Siklus 1	42	22(52,38%)	20(47,62%)	Tidak Tuntas
3	Siklus 2	42	37(88,09%)	5(11,91%)	Tuntas

Berdasarkan tabel 5 bahwa ketuntasan belajar IPS dari data awal yang diperoleh dari guru kelas VA SDN 110 Pekanbaru hanya 11 siswa yang tuntas dengan persentase 26,19%, dan yang tidak tuntas ada 31 siswa dengan persentase 73,81%. Setelah penerapan model pembelajaran *role playing* pada ulangan harian siklus I secara individu 22 siswa yang tuntas dengan persentase 52,38%, yang tidak tuntas ada 20 siswa dengan persentase 47,62%, secara klasikal pada siklus I siswa belum tuntas. Kemudian pada ulangan harian siklus II ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dengan siswa yang tuntas berjumlah 37 siswa dengan persentase 88,09%, yang tidak tuntas ada 5 siswa dengan persentase 11,91%, ketuntasan klasikal pada siklus II dinyatakan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* yang diterapkan guru bisa meningkatkan hasil belajar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa setelah diberi tindakan siklus I dan siklus II terjadi peningkatan dalam proses belajar maupun hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan hasil analisis tindakan diperoleh data bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap siklus dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, analisis data tentang hasil belajar siswa melalui Ulangan Harian (UH) yang dilakukan dua kali telah mengalami peningkatan dari data awal ke siklus I dan siklus II. Yang data awalnya rata-rata siswa yaitu 65,86 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 31 siswa dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 76. Dari data awal tersebut hal ini disebabkan siswa tidak diberikan peran dalam belajar.

Berdasarkan analisis hasil tindakan Pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II ini disebabkan oleh semakin sempurnanya penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan penguasaan konsep yang terkait dalam permainan peran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bruce Joyce (2011:328) model pembelajaran *Role Playing* membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan juga membantu siswa memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dengan menggunakan model ini guru dapat merangsang siswa untuk lebih aktif didalam pembelajaran dan menambah pengetahuan siswa dengan materi yang tersaji dalam *role playing*. Guru dan siswa juga lebih aktif berdiskusi bila menggunakan model pembelajaran *role playing* ini. Ini terjadi saat melakukan diskusi dan evaluasi setelah dilakukannya permainan peran. Hal ini juga berkaitan dengan yang disampaikan Sudjana (2014:71) bahwa *Role Playing* merangsang peserta didik untuk membahas dan menemukan kesempatan bersama tentang ketepatan, kekurangan dan pengembangan peran-peran yang dialami. Selain itu interaksi dengan menggambarkan dan memerankan tokoh yang terjadi kapan saja dan dimana saja akan berpengaruh pada proses pembelajaran sehingga materi akan bertahan lama dalam ingatan siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Abdul A. Wahab (2009:109) yang menyatakan bahwa dengan memerankan tokoh-tokoh anak akan memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya.

Dari analisis data tentang ketercapaian siswa dalam KKM pada Ulangan Harian siklus I, diperoleh data rata-rata ketuntasan klasikal 52,38%, sedangkan pada siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88.09%. Hal ini disebabkan karena tidak semua siswa yang mencapai KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Ketuntasan individu akan tercapai apabila siswa telah mendapatkan nilai minimum 76, meningkatnya ketuntasan belajar ini disebabkan guru telah menerapkan model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran *Role Playing*. Dengan memakai model pembelajaran *role playing* siswa akan terlibat langsung dalam permasalahan yang ada sehingga materi yang terkandung dalam permainan peran akan bertahan lama dalam ingatan siswa. Hal ini juga berkaitan dengan yang disampaikan Bruce Joyce (2011:329) yang mengatakan “*Role Playing* secara implisit menjadikan sebuah pengalaman yang berbasis pembelajaran keadaan yang terjadi “disini dan saat ini” model ini berpandangan bahwa kemungkinan menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang

nyata lewat pengulangan kejadian ini siswa bias memahami dan merenungkan sampel kehidupan.”

Analisis data tentang nilai siswa dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah tindakan. Dari analisis data tentang ketercapaian KKM telah menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM setelah tindakan, bila dibandingkan dengan jumlah siswa yang mencapai sebelum tindakan walaupun belum tuntas secara klasikal tetapi setelah penerapan model *Role Playing* ini siswa yang mencapai KKM sudah meningkat sebelum dilaksanakan tindakan atau sebelum model ini diterapkan.

Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* secara umum berlangsung dengan baik, walaupun diawal pertemuan guru harus menyesuaikan model pembelajaran ini dikelas. berdasarkan analisis data pada aktivitas guru diketahui pada pertemuan pertama siklus I dengan kategori kurang, pada pertemuan kedua siklus I rata-rata aktivitas guru meningkat pada kategori cukup. Setelah itu pada siklus II dipertemuan pertama rata-rata aktivitas guru meningkat menjadi kategori baik, dan pada pertemuan kedua siklus II meningkat lagi pada kategori sangat baik.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* terlihat sebagian besar siswa bersemangat dan aktif dalam belajar, apalagi ketika dalam memerankan tokoh-tokoh. Siswa juga bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Apalagi dari segi kelemahan siswa seringkali kurang aktif dan bersemangat apabila tidak menerapkan model pembelajaran. Berdasarkan analisis data aktivitas siswa diketahui bahwa pada pertemuan pertama siklus I rata-rata aktivitas dengan kategori kurang, pada pertemuan kedua siklus I rata-rata aktivitas siswa meningkat dikategori cukup. Setelah dilakukannya siklus I, masuk ke siklus II pada pertemuan pertama siklus II rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi kategori baik, dan pada pertemuan kedua siklus II rata-rata aktivitas siswa ini meningkat lagi dengan kategori sangat baik. Jadi dapat kita simpulkan aktivitas siswa ini tiap kali pertemuan mengalami peningkatan. Ini dikarenakan siswa mulai memahami dan terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* yang sudah diterapkan guru (penulis)

Berdasarkan uraian pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VA SDN 110 Pekanbaru telah meningkat secara signifikan serta berpengaruh positif pada proses dan hasil pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*. Dengan demikian analisis tindakan sudah sesuai dengan hipotesis yaitu penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SDN 110 Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan data hasil penelitian dapat diambil kesimpulan, bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SDN 110 Pekanbaru. Hal ini dapat dilihat dari data di bawah: Hasil belajar IPS siswa berdasarkan hasil tes ulangan harian diketahui telah terjadi peningkatan setelah diterapkannya model *role playing*. Dari data awal dengan nilai rata-rata 65,86 mengalami peningkatan pada siklus I dengan nilai rata-rata 75,96 dengan persentase peningkatan 15,32%, dan meningkat lagi pada siklus II dengan nilai rata-rata 83,21

dengan persentase peningkatan 26,35% dari skor dasar. Meningkatnya hasil belajar siswa juga mempengaruhi ketuntasan individu dan klasikal, dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah 76. Dari skor dasar siswa yang tuntas sebanyak 11 (26,19%) dan 31 (73,81%) yang tidak tuntas, meningkat pada siklus I dengan siswa yang tuntas sebanyak 22 (52,38%) dan 20 (47,62%) yang tidak tuntas dan terjadi peningkatan lagi pada siklus II dengan siswa yang tuntas 37 (88,09%) dan 5 (11,91%) yang tidak tuntas.

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama diperoleh jumlah skor 21 dengan persentase 58,33% pada kategori kurang, pada pertemuan kedua meningkat dengan perolehan jumlah skor 25 dengan persentase 69,44% pada kategori cukup, kemudian pada pertemuan pertama siklus II diperoleh jumlah skor 28 dengan persentase 77,77% pada kategori baik. Pada pertemuan kedua meningkat lagi dengan perolehan jumlah skor 33 dengan persentase 91,66% pada kategori amat sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama diperoleh jumlah skor 20 dengan persentase 55,55% pada kategori kurang, pada pertemuan kedua meningkat dengan perolehan jumlah skor 24 dengan persentase 66,66% pada kategori cukup, kemudian pada pertemuan pertama siklus II diperoleh jumlah skor 28 dengan persentase 77,77% dengan kategori baik. Pada pertemuan kedua meningkat lagi dengan perolehan jumlah skor 33 dengan persentase 91,66% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil dan temuan peneliti, maka melalui tulisan ini peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut: Bagi guru, model pembelajaran *role playing* ini dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran IPS, karena dengan menerapkan model *role playing* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Bagi peneliti berikutnya, model pembelajaran *role playing* ini dapat digunakan sebagai referensi dalam menyelesaikan penelitian yang berhubungan dengan model pembelajaran *role playing*. Sehingga dapat memberi pengaruh yang baik bagi sekolah dalam memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan

DAFTAR PUSTAKA.

- Abdul Aziz Wahab. 2009. *Metode Dan Model-Model Mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta,CV.
- Anas Sudijono. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bruce Joyce dkk.2011. *Models Of Teaching (Model-model Pembelajaran)*.Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana.2014.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto.2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Trianto.2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*.Kencana. Jakarta.
- Zainal Aqib, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: Yrama Widya.