PLAYING ROLE MODEL APPLICATION TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES IPS CLASS IV SD NEGERI 026 RAMBAH HILIR KABUPATEN ROKAN HULU

Rini, Zairul Antosa, Munjiatun
Riniien@gmail.com, Antosazairul@gmail.com, Munjiatunpgsd@gmail.com

Study program Elementary School Teacher
FKIP University of Riau, Pekanbaru

Abstract: *This study was motivated by the low student learning outcomes, namely with an average 66.4. This research aims to improve learning outcomes IPSsiswa fourth grade SD Negeri 026 Rambah Hilir application of learning models Role playing the number of students 25 people consisting of 16 men and 9 women. Research is a form of class action, the study was conducted in two cycles. The research instrument consists of learning tools and data collection instruments such as observation sheets teacher activity, student activities, and student achievement test IPS. The data presented in this study are: 1. Student learning outcomes can be determined from the average results of study before action is 66.4. In the first cycle class average increased to 77.2 (16.3%) and the second cycle increased to 81.2 (22.3%). Overall at the end of this second cycle of all the indicators and results of social studies students has increased. 2. Activity teacher for applying the learning model Role playing (role playing) increased at each meetings. In the first cycle the first meeting gained an average of 65.0%, and increased in the second meeting be 87.5% with an increase of 22.5%. In the second cycle the first meeting and the second meeting of the 95% increase to 97.5% with an increase of 2.5%. 3. Activity of students during learning with models Role playing (role playing) also increased at each meeting. In the first cycle the first meeting obtained an average score of 67.5% and the second meeting of the increase to be 82.5%. While in the first meeting of the second cycle increased to 87.5% and increased in the second meeting becomes 95.0%. From the results of the study proved that the application of the model Role playing (role playing) can improve learning outcomes IPS fourth grade students SD Negeri 026 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu.*

Keywords: *Model Role Playing, Learning achievement of IPS.*

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 026 RAMBAH HILIR KABUPATEN ROKAN HULU

Rini, Zairul Antosa, Munjiatun
Riniyen@gmail.com, Antosazairul@gmail.com, Munjiatunpgsd@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau, Pekanbaru

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yaitu dengan rata-rata 66,4. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPSsiswa kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir dengan penerapan model pembelajaran Role playing (bermain peran) dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 16 orang laki- laki dan 9 orang perempuan. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Instrumen penelitian ini terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tes hasil belajar IPS siswa. Data yang disajikan dalam penelitian ini adalah: 1. Hasil belajar siswa dapat diketahui dari rata-rata hasil belajar sebelum tindakan yaitu 66,4. Pada siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 77,2 (16,3%) dan siklus II meningkat lagi menjadi 81,2 (22,3%). Secara keseluruhan pada akhir siklus II ini semua indikator dan hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan. 2. Aktivitas guru selama menerapkan model pembelajaran Role playing (bermain peran) mengalami peningkatan pada tiap kali pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh rata-rata 65,0%, dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 87,5% dengan peningkatan sebesar 22,5%. Pada siklus II pertemuan pertama 95% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 97,5% dengan peningkatan sebesar 2,5%. 3. Aktivitas siswa selama belajar dengan model Role playing (bermain peran) juga mengalami peningkatan pada tiap pertemuannya. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh rata-rata skor sebesar 67,5% dan pertemuan kedua meningkat menjadi menjadi 82,5%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 87,5% dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 95,0%. Dari hasil penelitian terbukti bahwa penerapan model Role playing (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir Rokan Hulu.

Kata kunci: Model Role Playing (Bermain Peran), Hasil Belajar IPS.

PENDAHULUAN

Kondisi pembelajaran IPS saat ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Metode ceramah itu lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (*teacher centre*), sedangkan siswa hanya sebagai pendengar setia saja. Ditambah lagi guru sering menugaskan siswa untuk menghafal atau menulis (mencatat) semua materi dalam pembelajaran IPS. Pada akhirnya sering kali kita mendengar bahwa pelajaran IPS itu sangat membosankan, jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran tersebut, yang berdampak tidak berhasilnya siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar serta kurang variatifnya guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan pengalaman penulis sebagai guru kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir, bahwa dalam proses pembelajaran IPS masih banyak siswa yang kurang aktif, kurang merespon, bila diberi pertanyaan tidak mau menjawab, serta kurangnya rasa percaya diri. Bila dilihat dari rata-rata hasil ulangan harian siswa, nilai pelajaran IPS rata-rata hanya memperoleh nilai 66,4 sedangkan ketuntasan belajar minimal (KKM) di SD Negeri 026 Rambah Hilir adalah 70.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mengadakan penelitian terhadap pengaruh model pembelajaran *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 026 Rambah Hilir. Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Sanjaya (2007:159).

Pada penelitian ini adapun rumusan permasalahannya adalah sebagai berikut: “Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar dan seberapa besar peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir dan seberapa besar peningkatan hasil belajar?”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 026 Rambah Hilir yang terletak di jalan raya Lintas Sumatera, Kecamatan Rambah Hilir, Kabupaten Rokan Hulu. Penelitian ini dilakukan pada semester II pada bulan Februari-Maret 2014. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir, dengan jumlah siswa 25 orang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*) PTK. penelitian ini menggunakan dua instrument penelitian yaitu perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kemudian instrument pengumpulan data yang terdiri dari Lembar Observasi dan Tes Hasil Belajar.

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan selama proses belajar mengajar dan data hasil belajar IPS kemudian dianalisis. Analisis data tentang aktifitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran untuk melihat kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan.

1.) Hasil Belajar

Analisis keberhasilan tindakan siswa ketuntasan individu digunakan rumus :

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \text{ (Purwanto 2006:112)}$$

Keterangan :

S = nilai yang diharapkan

R = Jumlah skor yang dari item soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum yang dari tes tersebut.

2.) Rumus mencari nilai rata-rata (mean)

$$M = \frac{X}{N} \text{ (Sujana 2005:125)}$$

Keterangan :

M = Mean

N = Jumlah siswa

X = Jumlah nilai seluruh siswa

3.) Rumus peningkatan hasil belajar siswa dapat diukur sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Basarete}}{\text{Basarate}} \times 100\% \text{ (Aqib, dkk. 2009:53)}$$

P = Peningkatan

Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan

Basarate = Nilai sebelum diberikan tindakan

4.) Ketuntasan klasikal

Ketuntasan belajar klasikal menurut mulyasa (2007:254) adalah suatu ketuntasan belajar jika sekurang-kurangnya 85% dari seluruh siswa telah mencapai KKM yaitu 70. Untuk menentukan ketuntasan klasikal dapat digunakan rumus :

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100\% \text{ (KTSP, 2007:382)}$$

5.) Aktifitas guru dan siswa

Aktifitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar yang dibukukan

Pada observasi dengan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \text{ (KTSP, 2007:367)}$$

Adapun interval kategori aktivitas guru sebagai berikut :

Tabel 1 Kategori Aktivitas guru dan siswa

No	Interval(%)	Kategori
1	90 – 100	Sangat baik
2	70 – 89	Baik
3	50 – 69	Sedang
4	30 – 49	Kurang
5	10 – 29	Sangat Kurang

Sumber: (KTSP 2007:367)

HASIL PENELITIAN

Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap persiapan peneliti telah menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian yang berbentuk perangkat pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I dan II, soal ulangan siklus I dan II, Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan II, Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan II serta alat-alat dan skenario bermain peran yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Tahap pelaksanaan proses pembelajaran

Penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap siswa kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu, dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa yang terdiri dari 18 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan untuk penyajian materi dan satu kali ulangan harian.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

1. Pertemuan Pertama (Kamis, 08 Januari 2015)

Pada pertemuan pertama ini kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan membahas tentang menjelaskan tujuan dan manfaat koperasi.

Kegiatan peertama ($\pm$ 10 menit) siswa sebelum memulai pembelajaran adalah latihan bermain peran sebelum hari pembelajaran dan membaca do'a yang dipimpin oleh ketua kelas, dan guru menjawab salam dari siswa. Kemudian guru mengabsen siswa yang dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi yang dilakukan oleh guru yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa "Apakah tujuan dan manfaat koperasi" kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta langkah-langkah pembelajaran disampaikan.

Kegiata inti ($\pm$ 45 menit) menjelaskan materi tentang tujuan dan manfaat koperasi. Kemudian guru menjelaskan masalah dan situasi yang akan disimulasikan, yakni memerankan tokoh dalam skenario tentang koperasi. Guru menetapkan pemain dan menjelaskan peranan masing-masing siswa dan waktu yang disediakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa untuk berpikir dalam peranannya. Selanjutnya guru meminta siswa untuk memainkan peran dan guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan. Guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak dan meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang tidak mereka pahami berkaitan dengan penerapan metode bermain peran ini dan memerintahkan siswa untuk mencatat kesimpulan secara sistematis. Guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan oleh siswa.

Kegiatan akhir ($\pm$ 15 menit) guru menutup proses pembelajaran dengan membaca do'a bersama. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, diamati oleh observer yang berpedoman pada lembar observasi.

2. Pertemuan Kedua (Kamis, 15 Januari 2015)

Pada pertemuan kedua ini kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan membahas tentang pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Kegiatan peertama ($\pm$ 10 menit) siswa sebelum memulai pembelajaran adalah latihan bermain peran sebelum hari pembelajaran dan membaca do'a yang dipimpin oleh ketua kelas, dan guru menjawab salam dari siswa. Kemudian guru mengabsen siswa yang dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi yang dilakukan oleh guru yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa "Apakah pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat" kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta langkah-langkah pembelajaran disampaikan.

Kegiata inti ($\pm$ 45 menit) menjelaskan materi tentang tujuan dan manfaat koperasi. Kemudian guru menjelaskan masalah dan situasi yang akan disimulasikan, yakni memerankan tokoh dalam skenario tentang koperasi. Guru menetapkan pemain dan menjelaskan peranan masing-masing siswa dan waktu yang disediakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa untuk berpikir dalam peranannya. Selanjutnya guru meminta siswa untuk memainkan peran dan guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan. Guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak dan meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang tidak mereka pahami berkaitan dengan penerapan metode bermain peran ini dan memerintahkan siswa untuk mencatat kesimpulan secara sistematis. Guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan oleh siswa.

Kegiatan akhir ($\pm$ 15 menit) guru menutup proses pembelajaran dengan membaca do'a bersama. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, diamati oleh observer yang berpedoman pada lembar observasi.

3. Pertemuan Ketiga Ulangan Harian I (Kamis, 22 Januari 2015)

Pada pertemuan ini, guru mengadakan ulangan harian siklus I yang dilaksanakan pada jam mata pelajaran IPS. Ulangan harian dilaksanakan selama 70 menit. Soal telah dipersiapkan oleh guru yang berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.

Sebelum siswa mulai mengerjakan soal ulangan, guru meminta siswa untuk mengumpulkan segala sesuatu yang menyangkut tentang pelajaran IPS dan guru menyarankan kepada siswa untuk bekerja secara perorangan dan jangan mencontek. Suasana saat ulangan berlangsung dengan aman, tertib dan lancer. Hasil ulangan siklus I diperiksa berdasarkan alternatif jawaban ulangan siklus I. setelah waktu berakhir semua siswa mengumpulkan lembar jawaban dengan tertib dan teratur.

4. Refleksi

Adapun hasil refleksi siklus I yang dilakukan tiga kali pertemuan sudah cukup baik tetapi disamping kelebihan masih ada kelemahan yang peneliti temukan. Sisi kebaikan yang peneliti temukan yaitu selama proses pembelajaran model pembelajaran bermain peran, sebagian besar siswa sudah mulai ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang selama ini siswa hanya sebagai penerima informasi yang diberikan guru. Kelemahan pembelajaran yang dijumpai adalah guru tidak mengarahkan siswa dan tidak merumuskan kesimpulan dengan sistematis.

Dari hasil refleksi siklus I, maka perencanaan perbaikan yang akan dilakukan

pada siklus II adalah sebaiknya siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru, sehingga pada saat memainkan peran tidak ada lagi siswa yang kebingungan dengan apa yang akan mereka mainkan dan memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan sehingga siswa dapat melaksanakan dengan tepat dan benar. Guru harus merumuskan kesimpulan kepada siswa, sehingga semua yang telah dipelajari oleh siswa benar-benar mengerti apa yang telah dipelajari.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1. Pertemuan Pertama (Kamis, 29 Januari 2015)

Pada pertemuan pertama siklus II ini kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan membahas tentang apa-apa saja jenis koperasi dan contohnya.

Kegiatan pertama (± 10 menit) siswa sebelum memulai pembelajaran adalah latihan bermain peran sebelum hari pembelajaran dan membaca do'a yang dipimpin oleh ketua kelas, dan guru menjawab salam dari siswa. Kemudian guru mengabsen siswa yang dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi yang dilakukan oleh guru yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa "Apa-apa saja jenis koperasi dan contohnya" kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta langkah-langkah pembelajaran disampaikan.

Kegiatan inti (± 45 menit) menjelaskan materi tentang tujuan dan manfaat koperasi. Kemudian guru menjelaskan masalah dan situasi yang akan disimulasikan, yakni memerankan tokoh dalam skenario tentang koperasi. Guru menetapkan pemain dan menjelaskan peranan masing-masing siswa dan waktu yang disediakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa untuk berpikir dalam perannya. Selanjutnya guru meminta siswa untuk memainkan peran dan guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan. Guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak dan meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang tidak mereka pahami berkaitan dengan penerapan metode bermain peran ini dan memerintahkan siswa untuk mencatat kesimpulan secara sistematis. Guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan oleh siswa.

Kegiatan akhir (± 15 menit) guru menutup proses pembelajaran dengan membaca do'a bersama. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, diamati oleh observer yang berpedoman pada lembar observasi.

2. Pertemuan Kedua (Kamis, 05 Februari 2015)

Pada pertemuan pertama siklus II ini kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan membahas tentang menceritakan kegiatan salah satu koperasi dilingkungannya.

Kegiatan pertama (± 10 menit) siswa sebelum memulai pembelajaran adalah latihan bermain peran sebelum hari pembelajaran dan membaca do'a yang dipimpin oleh ketua kelas, dan guru menjawab salam dari siswa. Kemudian guru mengabsen siswa yang dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi yang dilakukan oleh guru yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa "Apa sajakah kegiatan salah satu koperasi dilingkungannya" kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta langkah-langkah pembelajaran disampaikan.

Kegiatan inti (± 45 menit) menjelaskan materi tentang tujuan dan manfaat

koperasi. Kemudian guru menjelaskan masalah dan situasi yang akan disimulasikan, yakni memerankan tokoh dalam skenario tentang koperasi. Guru menetapkan pemain dan menjelaskan peranan masing-masing siswa dan waktu yang disediakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa untuk berpikir dalam peranannya. Selanjutnya guru meminta siswa untuk memainkan peran dan guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan. Guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak dan meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang apa yang tidak mereka pahami berkaitan dengan penerapan metode bermain peran ini dan memerintahkan siswa untuk mencatat kesimpulan secara sistematis. Guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan oleh siswa.

Kegiatan akhir ($\pm$ 15 menit) guru menutup proses pembelajaran dengan membaca do'a bersama. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, diamati oleh observer yang berpedoman pada lembar observasi.

3. Pertemuan Ketiga Ulangan Harian II (Kamis, 12 Februari 2015)

Pada pertemuan ini, guru mengadakan ulangan harian siklus II yang dilaksanakan pada jam mata pelajaran IPS. Ulangan harian dilaksanakan selama 70 menit. Soal telah dipersiapkan oleh guru yang berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 soal.

Sebelum siswa mulai mengerjakan soal ulangan, guru meminta siswa untuk mengumpulkan segala sesuatu yang menyangkut tentang pelajaran IPS dan guru menyarankan kepada siswa untuk bekerja secara perorangan dan jangan mencontek. Suasana saat ulangan berlangsung dengan aman, tertib dan lancar. Hasil ulangan siklus II diperiksa berdasarkan alternatif jawaban ulangan siklus II. setelah waktu berakhir semua siswa mengumpulkan lembar jawaban dengan tertib dan teratur.

4. Refleksi

Setelah kelemahan-kelemahan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II, maka dapat direfleksikan bahwa dengan membiasakan model pembelajaran bermain peran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dan membimbing siswa dengan kesabaran dapat mengarahkan siswa dan menanggulangi sikap siswa kearah yang lebih baik.

Adapun persentase siswa yang tuntas pada ulangan siklus II ini yaitu 24 orang siswa dari 25 siswa yang mengikuti siklus II dengan persentase (96,0%) dan siswa yang tidak tuntas hanya 1 orang dengan persentase (4,0%). Hasil ini telah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini, yakni penelitian dikatakan berhasil jika 85% siswa memperoleh nilai minimal 70 dari KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

A. Analisis Hasil Tindakan

1. Hasil belajar siswa

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir, dilakukan analisis yang terdiri dari ulangan akhir siklus I dan II untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal.

Berdasarkan skor dasar dan ulangan harian siklus I dan II, hasil belajar siswa dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Data	Jumlah Siswa	Rata-rata	Peningkatan	
				SD – UH 1	SD – UH 2
1	SD	25	66,4		
2	UH 1	25	77,2	16,3%	22,3%
3	UH 2	25	81,2		

Berdasarkan tabel 2 diatas rata-rata skor dasar siswa yaitu 66,4 ini dikarenakan hanya sebagian kecil siswa yang mau bertanya dan mengajukan pendapatnya. Sedangkan sebagian lainnya hanya diam ketika guru menerangkan pelajaran. Selain itu banyak juga siswa yang tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, serta rendahnya motivasi siswa. Namun setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 77,2. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 16,3%. Rata-rata siklus I 77,2 meningkat pada ulangan siklus II menjadi 81,2. Ini disebabkan karena pada siklus II telah dilakukan perbaikan-perbaikan kelemahan pada siklus I, peningkatan nilai rata-rata dari data awal siklus II yaitu sebesar 22,3%.

Diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum penerapan pembelajaran bermain peran hingga penerapan pembelajaran bermain peran pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir.

Hasil analisa ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I dan II di kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3 Ketuntasan Belajar Siswa Berdasarkan UH pada siklus I dan II

Siklus	Siswa yang Hadir	Jumlah (Orang)		Ketuntasan Klasikal	
		Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Persentase	Kategori
Skor Dasar	25	10	15	40%	Belum Tuntas
Siklus I	25	21	4	84%	Belum Tuntas
Siklus II	25	24	1	96%	Tuntas

Berdasarkan tabel 3 diatas ketuntasan hasil belajar pada skor dasar yaitu 10 orang siswa dengan persentase 40% (belum tuntas). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 21 orang siswa yang tuntas dengan persentase 84% tetapi masih belum tuntas secara klasikal. Sedangkan pada siklus II semakin meningkat, siswa yang tuntas yaitu 24 orang siswa dengan persentase 96% dengan kategori tuntas.

2. Aktivitas Guru

Data hasil pengamatan observasi aktivitas guru dapat dilihat selama proses penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada siklus I dan II di kelas IV SD Negeri 026 Rambah Hilir. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4 Hasil Analisa Aktivitas Guru Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

No	Siklus	Pertemuan	Persentase	Kategori
1	I	1	65%	Sedang
		2	87,5%	Baik
2	II	1	95%	Sangat Baik
		2	97,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada siklus I pertemuan pertama adalah 65% dengan kategori sedang, hal ini karena peneliti masih baru dengan model pembelajaran ini. Berdasarkan lembar observasi terdapat 3 aktivitas yang memperoleh nilai dibawah 75, yaitu pada aktivitas (1) Guru mengarahkan siswa (2) Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan, dan (3) Guru merumuskan kesimpulan. Pada pertemuan kedua aktivitas guru lebih baik bila dibandingkan pada pertemuan pertama, yaitu 87,5% dengan kategori baik. Hal ini dikarenakan tidak ada lagi aktivitas guru yang dibawah 75 dan guru juga sudah mulai mengerti dengan model pembelajaran yang dilakukan.

Sedangkan pada siklus II Pertemuan pertama nilai aktivitas terjadi penurunan menjadi 95.0% dengan kategori sangat baik, Kemudian dilakukan diskusi lagi dengan observer dan diperbaiki kelemahan yang masih ada pada pertemuan pertama siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 97,5% dengan kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

3. Aktivitas Siswa

Hasil analisis aktivitas siswa dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 5 Hasil Analisa Aktivitas Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

No	Siklus	Pertemuan	Persentase	Kategori
1	I	1	67,5%	Sedang
		2	82,5%	Baik
2	II	1	87,5%	Baik
		2	95,0%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa pada siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa adalah 67,5% dengan kategori sedang, hal ini disebabkan karena siswa masih baru dengan model pembelajaran yang diterapkan guru , dan hanya beberapa siswa yang mau bertanya khususnya siswa yang terlibat dalam pemeranan. Pada saat siswa memainkan peran , banyak siswa yang ribut dan bermain- main bersama temannya sehingga pembelajaran tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Sedangkan pada pertemuan kedua aktivitas siswa meningkat menjadi 82,5% dengan kategori baik , Ini karena siswa mulai menyukai model pembelajaran yang diterapkan.

Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama terjadi sedikit peningkatan walaupun masih berkategori baik (87,5%), ini diduga karena ada siswa yang masih ribut dan suka berbicara sama teman sebangkunya , hal ini dilakukan oleh siswa yang tidak ikut bermain peran. Namun setelah dilakukan diskusi dengan observer dan seringnya dilakukan model *Role playing* (bermain peran) , sehingga siswa menjadi terbiasa dan

aktivitas siswa meningkat lagi menjadi 95,0% dengan kategori sangat baik pada pertemuan kedua siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

C. Pembahasan hasil penelitian.

Berdasarkan tehnik analisis data pada penelitian ini maka dapat disimpulkan tentang data hasil belajar melalui ulangan harian, aktivitas guru, aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran).

1. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan bisa dilihat pada tabel 1 diatas. Dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) siklus I dengan rata-rata 77,2 meningkat pada ulangan siklus II menjadi 81,2. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syaiful Bahri (2000:199) menyatakan bermain peran ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan peran peserta didik lebih meresapi perolehannya. Melalui model ini dapat dikembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan II. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I 77,2 dimana persentase ketuntasan klasikal siklus I 84% dalam kategori belum tuntas meningkat menjadi 81,2 pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 96% dengan kategori tuntas karena sudah memenuhi persyaratan. Hal ini sesuai dengan persyaratan Mulyasa (2007:254) adalah suatu ketuntasan belajar jika sekurang-kurangnya 85% dari seluruh siswa telah mencapai KKM yaitu 70. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan seperti yang telah diuraikan diatas, menjelaskan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) secara benar maka aktivitas siswa menjadi lebih aktif dan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik.

3. Peningkatan Aktivitas Guru

Analisis hasil tindakan aktivitas guru dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada siklus I pertemuan pertama adalah 65% dengan kategori sedang dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 87,5% dengan kategori baik. Adapun perbandingan aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama ke aktivitas guru pada siklus I pertemuan kedua sebesar 22,5%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama adalah 95,0% dengan kategori sangat baik dan pada siklus II pertemuan kedua adalah 97,5% dengan kategori sangat baik. Perbandingan aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama dengan aktivitas guru pada siklus II pertemuan kedua sebesar 2,5%. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dinyatakan oleh Hamalik (2003) kesiapan guru dalam bentuk aktivitas-aktivitas akan mewujudkan interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Dalam hal ini guru sebagai organisator yaitu mengorganisasikan belajar, sehingga belajar lebih bermakna bagi siswa.

4. Peningkatan Aktivitas Siswa

Analisis hasil tindakan aktivitas siswa dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada siklus I pertemuan pertama 67,5% pada kategori sedang dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 82,5% pada kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama adalah 87,5% pada kategori baik dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 95% pada kategori sangat baik.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD 026 Rambah Hilir. Hal ini ditunjukkan pada rata-rata persentase tiap parameter sebagai berikut :

1. Peningkatan hasil belajar, dari nilai dasar 66,4 meningkat menjadi 77,2 pada siklus I dan meningkat menjadi 81,2 pada siklus II
2. Peningkatan aktivitas guru, dari 65% siklus I pertemuan pertama meningkat menjadi 87,5% pada pertemuan kedua, dari 95,0% siklus I pertemuan pertama menjadi 97,5% pada pertemuan kedua.
3. Peningkatan aktivitas siswa, dari 67,5% siklus I pertemuan pertama meningkat menjadi 82,5% pada pertemuan kedua, dari 87,5% siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 95% pada pertemuan kedua.

B. Rekomendasi

Memperhatikan kesimpulan dan pembahasan di atas maka peneliti mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada pelajaran IPS. Saran –saran tersebut sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru yang menerapkan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) sebaiknya guru dapat mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya, karena dalam penerapan model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang sangat panjang.
3. Bagi siswa, hasil belajar yang sudah baik haruslah dipertahankan dan dikembangkan terus-menerus. Selain itu, dengan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) ini bisa melatih kemampuan berbicara dan menambah rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Asdi Mahasatya. Jakarta
- KTSP. 2007. *Panduan Lengkap KTSP*. Pustaka Yudhistira. Yogyakarta
- Khoiru Ahmadi dan Sofyan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. PT. Prestasi Pustakaraya. Jakarta
- Mulyasa. 2011. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Ngalim Purwanto. 2002. *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Oemar Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sri Aulia. 2012. Penerapan Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 016 Kandis. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP.Universitas Riau. Pekanbaru.
- Sudjana Nana. 1998. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung
- Wina Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta
- Zaenal Aqib. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Yrama Widya. Bandung