

THE IMPLEMENTATION OF LEARNING MODEL ROLE PLAYING TO IMPROVE IPS STUDY OUTCOMES OF THIRD GRADES STUDENT'S IN SDN 110 PEKANBARU

Novia Andriani, Hendri Marhadi, Syahrilfuddin

Noviaandriani877@yahoo.com, hendri_m29@yahoo.co.id, syahrilfuddinkarim@gmail.com

No. Hp 082288439757

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

Abstract: This study was conducted because of the low learning result of IPS students of grade IIIA SDN 110 Pekanbaru, KKM determined at school, that is 75. From 26 students, reaching KKM is only 12 students (46.15%), while students who have not reached KKM is 14 students (53,84%) with grade average grade 62,38. To overcome these problems then the researchers apply the model of learning Role Playing. The purpose of this study is to improve the learning outcomes of IPS students class IIIA SDN 110 Pekanbaru with the application of learning model Role Playing. The results obtained by the average score of the basic score of 62.38 increased in cycle I of 20.23% to 75. In cycle II the average score of students also increased by 33.18% to 83.08. In the basic score of students' classical completeness learning IPS is 46.15% (not complete). After applied Role Playing learning model on cycle I of student's learning completeness gradually increased to 69.23% (not complete) and on the second cycle student learning completeness classic to 88.46% (thorough). Teacher activity at the first meeting of the first cycle of the percentage is 64.28% with sufficient category. The second meeting increased to 78.57% with good category. At the first meeting of cycle II teacher activity increased to 85.71% with very good category. At the second meeting it increased to 92.85% with very good category. Student activity at first meeting of cycle I the percentage is 60,71% with enough category. the second meeting increased to 78.57% with good category. At the first meeting of the second cycle of student activity increased to 82.14% with good category. At the second meeting increased to 89.28% with very good category. From this research can be concluded that by applying Role Playing learning model can improve student learning outcomes IPS class IIIA SDN 110 Pekanbaru.

Keywords: Role Playing, learning achievement social

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IIIA SD NEGERI 110 PEKANBARU

Novia Andriani, Hendri Marhadi, Syahrilfuddin

Noviaandriani877@yahoo.com, hendri_m29@yahoo.co.id, syahrilfuddinkarim@gmail.com

No. Hp 082288439757

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru, KKM yang ditetapkan di sekolah, yaitu 75. Dari 26 orang siswa, yang mencapai KKM hanyalah 12 orang siswa (46,15%), sedangkan siswa yang belum mencapai KKM adalah 14 orang siswa (53,84%) dengan nilai rata-rata kelas 62,38. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata skor dasar 62,38 meningkat pada siklus I sebesar 20,23% menjadi 75. Pada siklus II nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan sebesar 33,18% menjadi 83,08. Pada skor dasar ketuntasan klasikal belajar IPS siswa adalah 46,15% (tidak tuntas). Setelah diterapkan model pembelajaran *Role Playing* pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa meningkat menjadi 69,23% (tidak tuntas) dan pada siklus II ketuntasan belajar klasikal siswa meningkat menjadi 88,46% (tuntas). Aktivitas guru pada pertemuan pertama siklus I persentasenya adalah 64,28% dengan kategori cukup. Pertemuan kedua meningkat menjadi 78,57% dengan kategori baik. Pada pertemuan pertama siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 85,71% dengan kategori sangat baik. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 92,85% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada pertemuan pertama siklus I persentasenya adalah 60,71% dengan kategori cukup. pertemuan kedua meningkat menjadi 78,57% dengan kategori baik. Pada pertemuan pertama siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 82,14% dengan kategori baik. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 89,28% dengan kategori sangat baik. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru.

Kata Kunci: *Role Playing*, hasil belajar IPS

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya memuat materi yang menyangkut aspek-aspek kehidupan manusia sehari-hari. Materi-materi IPS yang cukup luas sehingga membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, faktor malas membaca juga menambah anggapan bahwa mata pelajaran IPS itu pelajaran yang sulit sehingga menyebabkan hasil belajar IPS menjadi rendah. Salah satu faktor penting yang mengupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran IPS adalah guru. Guru sebagai fasilitator dan motivator memegang peranan yang sangat penting, guru diharapkan kreatif dalam memilih dan menyesuaikan metode pembelajaran yang tepat. Model dan metode pembelajaran yang dimaksud adalah model dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru yang mengajarkan mata pelajaran IPS di kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru bahwa rata-rata hasil belajar IPS yang masih rendah. Hal ini diketahui dari 26 siswa dengan KKM 75 hanya 12 orang siswa yang mencapai nilai KKM dan 14 orang belum mencapai nilai KKM. Dengan nilai rata-rata adalah 62,38 artinya tidak tuntas.

Tabel. 1 Data awal sebelum penelitian diambil dari nilai UH

No.	Jumlah Siswa	KKM	Ketuntasan		Nilai rata-rata
			Tuntas	Tidak tuntas	
1	26	75	12 (46,15)	14 (53,84)	62,38

Sumber data: Dokumen SDN 110 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2016/2017

Berdasarkan pengamatan penulis di kelas IIIA SD Negeri 110 Pekanbaru diperoleh bahwa dalam penyampaian mengajar guru cenderung menggunakan metode ceramah kemudian siswa diminta untuk menghafal apa yang disampaikan guru. Hal yang demikian kurang mengoptimalkan siswa sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Kebiasaan guru mengajar dengan metode ceramah ini tidak menguntungkan bagi tercapainya tujuan pembelajaran karena siswa kurang termotivasi sehingga pembelajaran kurang membangun partisipasi siswa untuk berinteraksi.

Hal ini diduga merupakan salah satu penyebab menurunnya hasil belajar IPS, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* menurut Jill Hadfield (dalam Hamdayana 2014:189) menyatakan bahwa pembelajaran *Role Playing* adalah sejenis permainan grak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing*, murid dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi didalam kelas..

Model *Role Playing* merupakan suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang didalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi yang akan

meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Berdasarkan latar belakang peneliti melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dikelas IIIA SDN 110 Pekanbaru. waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017, penelitian ini dilaksanakan pada bulan April dari tanggal 20 April 2017 sampai tanggal 06 Mei 2017. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIA SDN 29 Pekanbaru yang berjumlah 26 orang siswa, yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2009:3) penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan empat kali pertemuan dan pada akhir siklus diadakan ulangan harian. Peneliti dibantu oleh observer untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Observer pada penelitian ini, yaitu Eriyasni. Setiap kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, maka rancangan penelitian tindakan kelas adalah 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 didapat 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 atas dua, yaitu : Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Pengumpulan Data. Perangkat Pembelajaran yang terdiri dari : silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemudian instrumen pengumpulan data yang terdiri dari: lembar observasi dan tes hasil belajar IPS. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui teknik observasi dan teknik tes hasil belajar. Teknik analisis Data bertujuan untuk menyatakan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* mengamati sejauh mana ketercapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Penilaian mengenai aktivitas guru dan siswa berdasarkan hasil dari lembar pengamatan atau observasi yang mengacu pada model pembelajaran *Role Playing*. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan aktivitas guru dan siswa adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Ngalim Purwanto, 2009:102)

Keterangan :

NP = Persentase rata-rata aktivitas guru/siswa

R = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM = Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru/siswa

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran, maka dapat dilihat pada tabel kategori nilai aktifitas guru dan siswa berikut:

Tabel 1. Interval Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

Persentase Interval (%)	Kategori
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup
55 – 59	Kurang
≤ 54	Kurang Sekali

Sumber: Ngalim Purwanto (2009: 103)

2. Analisis Hasil Belajar IPS Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa Kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Siswa

Untuk menghitung hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

(Ngalim Purwanto, 2009:112)

Keterangan :

S = Nilai yang diharapkan (dicari)

R = Jumlah soal yang dijawab benar

N = Jumlah Soal

b. Rata-rata Hasil belajar

Untuk menghitung rata-rata hasil belajar IPS adalah dengan cara menjumlahkan semua nilai siswa dibagi banyaknya siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

(Nana Sudjana, 2014 : 109)

Keterangan :

X = Nilai rata-rata (mean)

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

N = Banyak nya siswa

c. Ketuntasan Belajar Klasikal

Setelah menemukan ketuntasan individu, maka di tentukan persentase ketuntasan secara klasikal dengan menggunakan rumus:

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

(Trianto, 2011: 241)

Keterangan:

KB = Ketuntasan klasikal

T = Jumlah siswa yang tuntas

Tt = Jumlah siswa seluruhnya

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan untuk ketuntasan klasikal yaitu 85%. Hal ini berarti bahwa bila lebih dari 85% siswa yang memperoleh nilai diatas KKM 75, maka ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dikatakan tuntas.

d. Peningkatan Hasil Belajar

Analisis yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*, dengan menggunakan rumus berikut ini :

$$P = \frac{Posrate - Baserate}{Baserate} \times 100\% \quad (Zainal Aqib 2011: 53)$$

Keterangan:

P = Persentase peningkatan

Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan

Baserate = Nilai sebelum tindakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal, pada tahap ini peneliti menyiapkan perlengkapan penelitian, yang terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)), soal evaluasi yang disusun untuk empat kali pertemuan. Sedangkan instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi aktivitas guru sebanyak empat kali pertemuan, lembar observasi aktivitas siswa sebanyak empat kali pertemuan. Kisi-kisi soal ulangan harian siklus I dan siklus II dan lembar soal ulangan harian siklus I dan siklus II. Kunci jawaban soal ulangan harian siklus I dan siklus II, skor dasar siswa.

Tahap Pelaksanaan (dilaksanakan tanggal 20 April 2017 – 06 Mei 2017)

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini berdasarkan pada RPP dan langkah-langkah pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

Proses pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan 2 kali seminggu. Pelaksanaan proses pembelajaran pada penelitian ini menggunakan dua siklus yang terdiri dari 6 kali pertemuan dengan 4 kali pelaksanaan tindakan dan 2 kali ulangan harian, yang mana terdiri dari 2 kali pelaksanaan tindakan dan 1 kali ulangan harian pada akhir siklusnya.

Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan waktunya dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh Eriyasni guru kelas IIIA sebagai observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang berpedoman pada kriteria penilaian aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa yang berpedoman pada kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa.

Tahap Refleksi

Refleksi dari siklus ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terdapat selama proses pembelajaran siklus sebelumnya dan selanjutnya. Kemudian dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Hasil Penelitian

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, tercapainya KKM hasil belajar IPS setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

Selama proses pembelajaran berlangsung secara bersamaan juga dilakukan observasi guru dan siswa. Hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat di lihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

	Siklus I		Siklus II	
	P1	P2	P1	P2
Jumlah skor	18	22	24	26
Persentase	64,28%	78,57%	85,71%	92,85%
Kategori	Cukup	Baik	Baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui skor aktivitas guru dan persentase selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor 18 dengan persentase 64,28% termasuk kategori cukup. Namun pada siklus I pertemuan kedua ini aktivitas guru mengalami peningkatan memperoleh skor 22 dengan persentase 78,57% termasuk kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama terjadi peningkatan, aktivitas guru memperoleh skor 24 dengan persentase 85,71% dikategorikan sangat baik. pada siklus II pertemuan kedua meningkat lagi dengan skor yang diperoleh 26 dengan persentase 92,85% termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru setiap pertemuan mengalami peningkatan. Guru sudah terbiasa dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dikelas, selain itu guru juga bisa mengkondisikan suasana kelas sehingga kegiatan berlangsung didalam kelas sesuai dengan yang direncanakan.

Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat di lihat pada tabel 3 berikut ini :

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

	Siklus I		Siklus II	
	P1	P2	P1	P2
Persentase	60,71%	78,57%	82,14%	89,28%
Jumlah skor	17	22	23	25
Kategori	Cukup	Baik	Baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui skor dan persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama, aktivitas siswa memperoleh

skor 17 dengan persentase 60,71% termasuk kategori cukup. Namun pada siklus I pertemuan kedua ini aktivitas siswa mengalami peningkatan memperoleh skor 22 dengan persentase 78,57% termasuk kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama terjadi peningkatan, aktivitas siswa memperoleh skor 23 dengan persentase 82,14% dikategorikan baik. pada siklus II pertemuan kedua meningkat lagi dengan skor yang diperoleh 25 dengan persentase 89,28% termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil obsevasi dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa setiap pertemuan mengalami peningkatan. Siswa sudah bisa mengikuti langkah- langkah model pembelajaran *Role Playing* dengan baik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang sangat baik dari aktifitas siswa pada setiap pertemuannya.

Hasil belajar IPS dikatakan tuntas apabila mencapai Kriteria Ketuntasan minimal (KKM) pelajaran IPS yaitu 75. Berdasarkan tindakan yang dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing*, pada ulangan harian siklus I dan ulangan harian siklus II mengalami peningkatan seperti pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Skor Dasar, Ulangan Harian Siklus I dan Ulangan Harian Siklus II.

Pertemuan	Jumlah Siswa	Rata-rata	Persentase Peningkatan	
			SD-UH I	SD-UH II
Skor Dasar	26	62,38		
UH I	26	75	20,23%	
UH II	26	83,08		33,18%

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dilihat hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari skor dasar, ulangan harian siklus I, dan ulangan harian siklus II. Hasil belajar siswa sebelum tindakan (skor dasar) dengan nilai rata- rata 62,38. Kemudian mengalami peningkatan pada ulangan harian siklus I setelah penerapan model pembelajaran *think talk write* menjadi 75 persentase peningkatan dari skor dasar ke ulangan harian siklus I 20,23%. Pada ulangan harian siklus II kemudian mengalami peningkatan rata- rata mencapai 83,08 dengan persentase peningkatan skor dasar ke ulangan harian siklus II adalah 33,18%. Terjadinya peningkatan pada hasil belajar siswa dari skor dasar, ulangan harian siklus I, dan ulangan harian siklus II disebabkan guru dan siswa telah melakukan langkah-langkah penerapan model *Role Playing* dengan baik. Semua siswa dapat memahami materi yang sedang dipelajari dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari perubahan cara belajar siswa yang aktif dari langkah pembelajaran yang telah dilakukan dengan demikian berpengaruh pada hasil belajar siswa seperti yang diharapkan.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SDN 110 Pekanbaru pada mata pelajaran IPS adalah 75. Hasil analisis ketuntasan belajar siswa secara klasikal dari skor dasar, ulangan harian siklus I, dan ulangan harian siklus II setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dikelas IIIA SDN 29 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan

No	Tahapan Siswa	Jumlah	Ketuntasan Hasil Belajar		
			Individual		Klasikal
			Tuntas	Tidak Tuntas	
1	Skor Dasar	26	12 (46,15%)	14 (53,84%)	
TT					
2	Siklus I	26	18 (69,23%)	8 (30,76%)	
TT					
3	Siklus II	26	23 (88,46%)	3 (11,53%)	T

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru. Sebelum melakukan tindakan data awal yang diperoleh dari 26 siswa yang hadir, hanya 12 siswa yang tuntas (46,15%) sedangkan yang tidak tuntas 14 siswa (53,84%) dengan persentase ketuntasan klasikal 46,15% dengan keterangan tidak tuntas. pada siklus I ulangan harian I yang tuntas sebanyak 18 siswa (69,23%) sedangkan yang tidak tuntas 8 siswa (30,76%) dengan persentase ketuntasan klasikal 69,23% masih dengan keterangan tidak tuntas. Sedangkan pada Siklus II ulangan harian II yang tuntas 23 siswa (88,46%) dan yang tidak tuntas 3 orang siswa (11,53%) dengan persentase ketuntasan klasikal 88,46%. Secara klasikal ketuntasan hasil belajar siswa dikatakan tuntas. Jadi ketuntasan semakin bertambah sampai ulangan harian I dan ulangan harian II pada siklus II. Pada ketuntasan belajar secara individu telah tercapai apabila nilai yang diperoleh oleh siswa minimal 75 sesuai KKM yang telah ditetapkan. Sedangkan ketuntasan secara klasikal jika seluruh siswa yang tuntas mencapai 85% dan jumlah seluruh siswa yang tuntas secara individu meningkat dari skor dasar. Siklus I dan Siklus II karena pada siklus I dan II sudah terbiasa dengan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Role Playing* sehingga siswa lebih memahami materi yang dipelajari.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa data aktivitas guru dan siswa diperoleh dari lembar observasi yang berhubungan dengan langkah-langkah pembelajaran *Role Playing*. Data hasil belajar siswa diperoleh dari ulangan harian siklus I dan siklus II.

Aktivitas guru selama proses pembelajaran IPS pada setiap pertemuan diamati oleh observer yaitu guru kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru. Peningkatan aktivitas guru diamati mulai dari siklus I pertemuan 1. Pada pertemuan 1 ini guru masih banyak yang harus diperbaiki dan masih banyaknya waktu yang terbuang dalam mempraktekkan kegiatan jual beli. Namun dengan kesalahan yang terjadi pada siklus I pertemuan 1 ini guru terus melakukan perbaikan pada setiap pertemuan-pertemuannya.

Aktifitas siswa pada pertemuan I siswa masih kebingungan dengan apa yang dijelaskan guru mengenai model *Role Playing*. Namun, pada pertemuan II terjadi peningkatan karena siswa sudah mulai mengerti dengan model *Role Playing* yang diterapkan guru.

Berdasarkan hasil penelitian selama proses pembelajaran di kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru dengan menggunakan model *Role Playing*, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, membuat siswa lebih nyaman dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Setelah penerapan model *Role Playing* pada siklus I secara individu 18 siswa yang tuntas (69,23%) dan 8 siswa yang tidak tuntas (30,76%). Pada siklus II ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas mencapai 23 siswa dengan presentase (88,46%) sedangkan yang tidak tuntas hanya 3 siswa dengan presentase (11,53%). Ketuntasan klasikal pada siklus II ini dinyatakan tuntas karena sudah lebih dari 85% jumlah siswa mencapai KKM.

Dari analisis data hasil belajar siklus I dan siklus II bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru tahun pelajaran 2016/2017. Dengan demikian, hasil analisis tindakan ini mendukung hipotesis yang diajukan yaitu dengan diterapkan model *Role Playing* maka dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru, maka peneliti memberikan beberapa kesimpulan yaitu :

1. Penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas IIIA SDN 110 Pekanbaru, terlihat dari aktivitas guru dan siswa yang meningkat di setiap pertemuan. Pertemuan pertama siklus I rata-rata skor aktivitas guru adalah 64,28% dengan kategori cukup meningkat pada pertemuan kedua dengan presentase 78,57% dengan kategori baik. Dari pertemuan kedua siklus I meningkat ke siklus II pertemuan pertama dengan presentase 85,71% dengan kategori baik dan meningkat ke pertemuan kedua siklus II dengan presentase 92,85% dengan kategori sangat baik. Sedangkan skor aktivitas siswa pada siklus I dan II mengalami peningkatan, pada pertemuan pertama siklus I presentase rata-rata skor aktivitas siswa adalah 60,71% dengan kategori cukup dan meningkat ke pertemuan kedua dengan presentase 78,57% dengan kategori baik. Dari pertemuan kedua siklus I meningkat ke siklus II pertemuan pertama dengan presentase 82,14% dengan kategori baik dan meningkat ke pertemuan kedua siklus II 89,28% dengan kategori sangat baik.
2. Penerapan model *Role Playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, hal ini dapat dilihat pada peningkatan hasil belajar IPS siswa berdasarkan perbandingan rata-rata, pada skor dasar rata-rata hasil belajar siswa adalah 62,38 meningkat pada UH 1 menjadi 75 dengan persentase peningkatan sebesar 20,23% dari skor dasar ke UH II meningkat lagi dari rata-rata 62,38 menjadi 83,08 dengan persentase peningkatan sebesar 33,18%. Persentase ketuntasan klasikal belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada skor dasar ketuntasan klasikal 46,15% (tidak tuntas), meningkat pada UH I menjadi 69,23% (tidak tuntas) dan pada UH II meningkat lagi menjadi 88,46% (tuntas).

Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan model *Role Playing*, yaitu:

1. Bagi sekolah dan guru
Penerapan model *Role Playing* dapat dijadikan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas keberhasilan mengajar di sekolah terutama pada pembelajaran IPS dan Penerapan model *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu strategi untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar IPS siswa.
2. Peneliti
Kepada peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini agar memperhatikan setiap langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, harus memperhatikan setiap langkah-langkah pembelajaran supaya tujuan dalam penelitian yang kita laksanakan dapat dicapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Jumanta Hamdayana. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Nana Sudjana. 2011 . *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya . Bandung.
- Ngalim Purwanto. 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Jakarta..
- Sudjana. 2001. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah Production. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*.. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta
- Zainal Akib. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Rama Widya. Bandung.