



## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN 183 PEKANBARU

**Resi Widya**

[resiwidya72@gmail.com](mailto:resiwidya72@gmail.com)

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

### Sitasi

Widya, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 183 Pekanbaru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, halaman 80-93. ISBN: 978-623-91681-0-0, DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/psn.v1i1.7783>.

### Abstract

*The background of this study is the low social studies learning outcomes of fourth-grade students of SDN 183 Pekanbaru. The low level of social studies learning outcomes of these students was seen from 35 students, only 15 students who achieved the minimum completeness criteria set at 70. Based on this problem, researchers made improvements to learning by conducting classroom action research by applying role-playing learning models. This research was conducted in April 2018, with the research subject being fourth-grade students with a total of 35 students consisting of 20 male students and 15 female students. The data used in this study are data on teacher and student activities and student social studies learning outcomes. The results of the study show that the activities of teachers and students and students' social studies learning outcomes increase every cycle. Teacher activities at the first meeting of the first cycle obtained an average percentage of 60.71%. Then in the second meeting, the first cycle received 67.85%. In the second cycle, the first meeting received 73.21%. While the second meeting gained 87.50%. The activity of students in the first cycle of the first meeting gained 57.50%. In the second meeting, the first cycle obtained 62.50%. At the first meeting, the second cycle received 72.50%. At the second meeting, the second cycle received 90.00%. The average social studies learning outcome increases, on the base score with an average score of 64.05 then in the first cycle gets 74.14, in the second cycle gets 81.28. Based on the results of these studies, it can be concluded that social studies learning outcomes of fourth-grade students of SDN 183 Pekanbaru have increased after the role-playing learning model has been applied.*

### Keywords:

*role-playing learning model, social studies learning outcomes*

## PENDAHULUAN

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.

Salah satu cabang ilmu pengetahuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu pengetahuan sosial adalah salah satu disiplin ilmu yang berpengaruh dan



mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan memajukan daya pikir manusia. Selain itu agar siswa mampu mengikuti pelajaran IPS lebih lanjut, untuk membantu memahami bidang studi lain, dan agar para siswa dapat berpikir logis, kritis, dan praktis, serta bersikap positif dan berjiwa kreatif. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS diberikan pada setiap jenjang pendidikan.

Menyadari pentingnya IPS dalam kehidupan, seharusnya mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang menarik dan menyenangkan. Agar siswa tertarik mengikuti pelajaran IPS. Maka, seharusnya pelajaran IPS dilaksanakan dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Oemar Hamalik (2007) yang menjelaskan bahwa guru dan siswa senantiasa dituntut agar menciptakan suasana lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan, menantang dan menggairahkan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 183 Pekanbaru pada awal bulan Februari 2016 lalu, peneliti melihat bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan belum optimal sehingga pencapaian tujuan pembelajaran IPS yang diharapkan belum tercapai. Pada pembelajaran, siswa masih cenderung terpusat kepada guru atau peran guru di kelas lebih dominan dibandingkan siswa. Hal ini terlihat ketika pembelajaran berlangsung, materi diberikan oleh guru, definisi dan contoh juga diberikan, penyelesaian soal dilakukan sendiri oleh guru, kegiatan siswa adalah mendengar dan membuat catatan, serta mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru, ketika guru meminta siswa mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang tidak mereka pahami, siswa tersebut malas bertanya dan hanya diam. Siswa juga merasa tidak percaya diri untuk menjawab ataupun memberikan pertanyaan/ tanggapan secara terbuka, baik kepada guru maupun teman sebayanya.

Guru cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan sehingga perbedaan individual ataupun kelompok kurang mendapat perhatian. Pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang berperilaku yang kurang baik menjadi baik, Dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dari yang belum faham menjadi faham. Dan ada halnya dimana faktor lain juga



terlihat dari perlakuan guru yang masih menggunakan strategi pembelajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan respon siswa terhadap pembelajaran karena tidak adanya variasi dari cara mengajar guru.

Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran, Terjadinya perbedaan klasikal dimana anak yang cerdas cenderung lebih cepat paham diantara temannya yang kurang cerdas.

Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Salah satu indikasi dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase jumlah siswa yang memperoleh hasil belajar rendah berdasarkan Ketuntasan Kompetensi Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh SDN 183 Pekanbaru pada mata pelajaran IPS yaitu 70, secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Ketercapaian KKM Siswa Kelas IV SDN 183 Pekanbaru**

| Jumlah Siswa | KKM | Persentasi Ketuntasan |              | Rata-rata |
|--------------|-----|-----------------------|--------------|-----------|
|              |     | Tuntas                | Tidak Tuntas |           |
| 35           | 70  | 15                    | 20           | 64.05     |

Dari tabel di atas, dapat diketahui masih banyaknya jumlah siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan oleh faktor yang berasal dari guru yaitu : (1) guru hanya memberikan paparan materi dan contoh-contoh di papan tulis, kemudian memberikan tugas untuk mengerjakan soal; (2) guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran; dan (3) guru tidak melibatkan siswa dalam proses belajar. Selain faktor dari guru terdapat juga faktor dari dalam diri siswa yaitu : (1) kurangnya motivasi belajar dari siswa; (2) kurangnya minat siswa dalam belajar; (3) siswa merasa bosan dengan strategi dan model pembelajaran yang itu-itu saja yang cenderung monoton.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 183 Pekanbaru". Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil



belajar IPS siswa kelas IV SDN 183 Pekanbaru ? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 183 Pekanbaru dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Dari penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

### **1. Bagi guru**

- a. Diharapkan dapat menciptakan variasi mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.
- b. Diharapkan guru lebih kreatif dan aktif dalam menciptakan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses belajar.

### **2. Bagi siswa**

- a. Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa semakin kreatif dan semangat dalam proses pembelajaran.
- b. Diharapkan siswa mampu menciptakan hal-hal baru dalam pembelajaran.

### **3. Bagi sekolah**

- a. Diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- b. Diharapkan dapat menaikkan nama sekolah melalui kemampuan akademik siswa.

### **4. Bagi peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi landasan berpijak dalam penelitian berikutnya yang berkaitan dengan model-model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini.

Model pembelajaran *role playing* menurut Huda (2013: 115) merupakan sebuah model pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi/ penghayatan dalam dunia sosial mereka dan memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini bermanfaat memudahkan individu untuk berkerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya permasalahan sosial.

Seperti telah diharapkan sebelumnya, setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah tertentu yang memberikan kekhasan terhadap model itu sendiri.



Demikian juga halnya dengan model pembelajaran *role playing* sebagai berikut : (a) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai *role playing*; (b) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan; (c) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam *role playing*, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan; (d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya kepada siswa yang terlibat dalam pemeranan; (e) *role playing* mulai dimainkan oleh kelompok pemeran; (f) guru menarik perhatian siswa; (g) guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan; (h) *role playing* hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan; (i) melakukan diskusi tentang peran yang dimainkan; dan (j) merumuskan kesimpulan.

Kelebihan diterapkannya model pembelajaran *role playing* menurut Aris Shoimin (2014:162) sebagai berikut:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
5. Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/ membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan model pembelajaran *role playing* menurut Aris Shoimin (2014: 162) sebagai berikut:



1. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/ banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyak siswa yang ditunjukan sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tersebut.
4. Apabila pelaksanaan model pembelajaran *role playing* bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Hasil belajar adalah bukti usaha yang dicapai oleh siswa yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam memahami materi pelajaran serta menyelesaikan permasalahan dan juga kemampuan yang di miliki seseorang setelah menerima pengalaman belajarnya berupa nilai-nilai dan sebagainya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik dengan melakukan usaha secara maksimal yang dilakukan seseorang setelah melakukan usaha-usaha belajar (Nana Sudjana, 2012: 22; Catharina Tri Anni, 2006: 5; Ekawarna, 2013).

Beberapa penelitian yang dijadikan sebagai referensi penelitian terdahulu yaitu:

1. Arleni Tarigan (2016) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui" dengan simpulan penelitian bahwa hasil belajar IPS siswa kelas III mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*.
2. Hasan Basri (2017) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang" dengan simpulan penelitian bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, yang menjadi pembeda dalam penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah subjek penelitian (kelas IV), mata pelajaran yang dijadikan penelitian adalah mata pelajaran IPS.



## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN 183 Pekanbaru. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 35 siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus (Suharsimi Arikunto, 2014: 3). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data aktivitas guru dan siswa dan hasil belajar IPS siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa dan tes hasil belajar IPS. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes tertulis, sedangkan analisis yang dilakukan adalah analisis data aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar IPS.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa data aktivitas guru dan siswa dan hasil belajar mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*. Adapun penjabaran secara detail tentang hasil penelitian adalah sebagai berikut.

### 1. Data Aktivitas Guru dan Siswa

Adapaun data tentang perolehan aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 2. Data Aktivitas Guru**

| Uraian     | Siklus I<br>Pertemuan |        | Siklus II<br>Pertemuan |           |
|------------|-----------------------|--------|------------------------|-----------|
|            | I                     | II     | I                      | II        |
| Skor Dasar | 34                    | 38     | 41                     | 49        |
| Persentase | 60.71%                | 67.85% | 73.21%                 | 87.50%    |
| Kategori   | Kurang                | Cukup  | Baik                   | Amat Baik |

Berdasarkan tabel 2 terlihat perbandingan aktivitas guru dalam 2 kali pertemuan yang secara umum terdapat peningkatan penerapan model pembelajaran *role playing*. Pada pertemuan pertama siklus I aktivitas guru memperoleh skor 34 dengan persentase 60.71% dengan kategori kurang. Kemudian pada pertemuan kedua siklus I dengan skor



38 dengan persentase 67.85% dengan kategori cukup. Pada siklus II pertemuan I aktivitas guru sudah baik, dengan mendapatkan skor 41 dengan persentase 73.21% dengan kategori baik. Sedangkan pada pertemuan kedua skor yang diperoleh 49 dengan persentase 87.50% dengan kategori amat baik.

**Tabel 3. Data Aktivitas Siswa**

| Uraian     | Siklus I<br>Pertemuan |        | Siklus II<br>Pertemuan |           |
|------------|-----------------------|--------|------------------------|-----------|
|            | I                     | II     | I                      | II        |
| Skor Dasar | 29                    | 25     | 29                     | 36        |
| Persentase | 57.50%                | 62.50% | 72.50%                 | 90.00%    |
| Kategori   | Kurang                | Cukup  | Baik                   | Amat Baik |

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat aktivitas siswa semakin meningkat, dari siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh persentase 57.50% dengan kategori kurang. Pada pertemuan kedua siklus I naik menjadi 62.50% dengan kategori cukup. Aktivitas siswa semakin meningkat pada pertemuan pertama siklus II yaitu 72.50% dengan kategori baik. Pada pertemuan kedua siklus II diperoleh persentase aktivitas siswa adalah 90.00% dengan kategori amat baik.

## 2. Data Hasil Belajar IPS

Adapun data hasil belajar IPS dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 183 Pekanbaru**

| Tahapan    | Rata-rata<br>Nilai | Ketuntasan Hasil Belajar<br>Individu |              |              |
|------------|--------------------|--------------------------------------|--------------|--------------|
|            |                    | Tuntas                               | Tidak Tuntas | Klasikal     |
| Skor Dasar | 64,05              | 15 (42.85%)                          | 20 (57.14%)  | Tidak Tuntas |
| Siklus I   | 74.14              | 26 (74,28%)                          | 9 (25.72%)   | Tuntas       |
| Siklus II  | 81,28              | 30 (85.71%)                          | 5 (14.28%)   | Tuntas       |

Dari tabel di atas dapat disimpulkan terjadi peningkatan dari skor dasar, ulangan akhir siklus I, dan ulangan akhir siklus II. Hasil belajar siswa sebelum tindakan (skor dasar) dengan nilai rata-rata 64,05 kemudian mengalami peningkatan pada siklus I setelah penerapan model pembelajaran *role playing* dengan jumlah 74,14 persentase peningkatan dari skor dasar ke ulangan harian siklus I 15,75%. Pada siklus II kemudian



mengalami peningkatan sehingga rata-rata mencapai adalah 81.28 dengan persentase peningkatan skor dasar ke ulangan siklus II adalah 26,90%. Terjadinya peningkatan pada hasil belajar siswa dari skor dasar, ulangan akhir siklus I, dan ulangan akhir siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berani mengemukakan pendapat dan lebih dapat menguasai pembelajaran yang disampaikan. Dengan demikian berpengaruh pada hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Pada skor dasar, ketuntasan siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan, terlihat pada skor dasar jumlah siswa yang tuntas hanya 15 siswa (42.85%) dan tidak tuntas sebanyak 20 siswa (57.14%). Kemudian pada ulangan akhir siklus I siswa yang tuntas bertambah menjadi 26 siswa (74,28%) dan 9 siswa (25.72%) yang tidak tuntas. Selanjutnya pada siklus II siswa yang tuntas meningkatkan menjadi 30 siswa (85.71%) sementara yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa (14,28%). Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dan peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 183 Pekanbaru.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh dari data primer yang berupa ulangan akhir siklus, kesimpulan tentang aktivitas guru dan siswa, serta ketercapaian KKM dan keberhasilan tindakan. Pada pertemuan pertama siklus I, aktivitas guru memperoleh skor 34 dengan persentase 60.71% atau dengan kategori cukup. Hal ini disebabkan karena pada kegiatan ini guru belum terlalu bisa memberikan motivasi kepada siswa, kemudian guru belum bisa menyajikan materi pembelajaran dengan baik. Guru belum bisa mengorganisasikan siswa sehingga terjadi keributan, merasa kesusahan dalam mengarahkan siswa dalam kelompok belajar, guru sudah dengan baik memberikan soal evaluasi kepada siswa. Dalam memberikan penghargaan guru masih kurang bisa sehingga siswa menjadi riuh dan bersorak-sorak.

Pada pertemuan kedua siklus II, aktivitas guru memperoleh skor 38 dengan persentase 67.85% dengan kategori baik. Hal ini dilihat dari fase 1 yang sudah



meningkat, guru sudah bisa menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa meskipun masih tampak kekurangan di sana-sini. Tetapi guru masih belum bisa menyajikan materi dengan baik dan belum bisa mengendalikan siswa dalam membentuk kelompok. Pada kegiatan ini, sudah lebih bisa dalam membimbing dan mengarahkan siswa berbagi informasi dalam kelompok. Di dalam memberikan soal evaluasi guru mengalami kesulitan dikarenakan soal evaluasi yang diberikan tidak semudah soal evaluasi sebelumnya jadi siswa protes dan meminta pergantian soal. Dalam memberikan penghargaan guru dengan baik memberikan umpan balik dan memberikan penghargaan berupa pujian untuk individu dan tepuk tangan untuk kelompok.

Pada siklus II pertemuan I, aktivitas guru meningkat dengan skor 41 dengan persentase 73.21% dengan kategori baik. Pada pertemuan ini, guru sudah terlihat baik sekali, guru dengan tepat menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa. Pada siklus II pertemuan I, aktivitas guru meningkat dengan skor 41 dengan persentase 73.21% dengan kategori baik. Pada pertemuan ini, guru sudah terlihat baik sekali, guru dengan tepat menyampaikan tujuan dan memotivasi Tetapi dalam memberikan soal evaluasi guru masih kurang dikarenakan siswa sudah tidak fokus dan malas mengerjakan soal evaluasi. Dalam memberikan penghargaan guru sudah baik dapat dilihat dari pemberian umpan balik positif dan penghargaan untuk individu maupun kelompok.

Pada pertemuan II siklus 11 aktivitas guru meningkat lagi dengan skor 49 dengan persentase 87.50 % dengan kategori amat baik. Dalam pertemuan ini sudah baik sekali. Dimana guru sudah terlihat telah menguasai model pembelajaran yang diterapkan. tetapi guru masih kesulitan dalam mengatur atau mengarahkan siswa dalam pembentukan kelompok luar dan kelompok dalam.

Analisis hasil tindakan aktivitas siswa dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* pada siklus I pertemuan pertama adalah 57.50% pada kategori cukup, hal ini dikarenakan pada pertemuan pertama tidak semua siswa mencatat kompetensi yang ingin dicapai, dan masih banyak siswa yang masih bingung dengan model pembelajaran yang sedang berlangsung tersebut. Dan juga siswa dalam pembentukan kelompok ribut sehingga guru kehilangan kendali.



Namun pada pertemuan kedua terjadi peningkatan menjadi 62,50% dengan katagori baik, pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 72.50%, baik. peningkatan ini dikarenakan siswa sudah mulai mengerti dengan model pembelajaran yang diterapkan guru. Dan siswa sudah mau diarahkan dalam pembentukan kelompok. Pada saat berbagi informasi siswa sudah mengerti meskipun masih ada yang ribut. Pada saat mengerjakan soal evaluasi siswa sudah tidak ribut seperti pertemuan pertama meskipun masih ada beberapa siswa yang menyontek dengan temannya. Pada saat guru memberi penguatan siswa sudah mau mendengarkan tetapi masih ada yang bercerita dengan temannya.

Pada saat berbagi informasi siswa sudah mengerti meskipun masih ada yang ribut. Pada saat mengerjakan soal evaluasi siswa sudah tidak ribut seperti pertemuan pertama meskipun masih ada beberapa siswa yang menyontek dengan temannya. Pada saat guru memberi penguatan siswa sudah mau mendengarkan tetapi masih ada yang bercerita dengan temannya.

Sedangkan pada siklus ke II pertemuan pertama meningkat lagi menjadi 72.50 % katagori baik. Kegiatan siswa sudah baik meskipun masih ada siswa yang belum mengikuti arahan dari guru. Didalam pertemuan ini kegiatan siswa masih sama pada pertemuan sebelumnya, masih ada siswa yang ribut pada saat berbagi informasi dalam bekerja di kelompoknya.

Pertemuan kedua meningkat menjadi 90.00% katagori sangat baik. Kegiatan siswa sudah sangat baik. Siswa sudah bisa diarahkan dalam pembentukan kelompok. Dan tidak ada lagi siswa yang ribut pada saat berbagi informasi. Mereka dengan tertib berbagi informasi dengan pasangannya. Tetapi dalam menerima penghargaan yang diberikan oleh guru masih ada siswa yang tidak mendengarkan.

Hasil belajar individu sebelum dan sesudah tindakan bisa dilihat pada tabel 4.3 diatas dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat disimpulkan terjadi peningkatan dari skor dasar, ulangan akhir siklus I, dan ulangan akhir siklus II. Hasil belajar siswa sebelum tindakan (skor dasar) dengan nilai rata-rata 64.05 kemudian mengalami peningkatan pada siklus I setelah penerapan model pembelajaran *role playing* dengan jumlah 74.14 persentase peningkatan dari skor dasar ke ulangan harian siklus I 15.75%. Pada siklus II kemudian mengalami peningkatan sehingga rata-rata mencapai



adalah 81.28 dengan persentase peningkatan skor dasar ke ulangan siklus II adalah 26.90%. Terjadinya peningkatan pada hasil belajar siswa dari skor dasar, ulangan akhir siklus I, dan ulangan akhir siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berani mengemukakan pendapat dan lebih dapat menguasai pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 183 Pekanbaru mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *role playing*. Sehingga, dapat dikatakan bahwa hipotesis penelitian terbukti dan diterima.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 183 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan dalam penjelasan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan kualitas aktivitas guru pada proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama siklus I, aktivitas guru memperoleh skor 34 dengan persentase 60.71% dengan kategori cukup. Kemudian pada pertemuan kedua siklus I dengan skor 38 dengan persentase 67.85% dengan kategori baik. Pada siklus II pertemuan I aktivitas guru sudah baik, dengan mendapatkan skor 41 dengan persentase 73.21% dengan kategori baik. Sedangkan pada pertemuan kedua skor yang diperoleh 49 dengan persentase 87.50% dengan kategori amat baik. Aktivitas siswa siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa memperoleh persentase 57.50% dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua siklus I naik menjadi 62.50% dengan kategori baik. Aktivitas siswa semakin meningkat pada pertemuan pertama siklus II yaitu 72.50% dengan kategori baik. Pada pertemuan kedua siklus II diperoleh persentase aktivitas siswa adalah 90.00% dengan kategori amat baik.
2. Rata-rata hasil belajar IPS kelas IV SDN 183 Pekanbaru meningkat, terjadi peningkatan dari skor dasar, ulangan akhir siklus I, dan ulangan akhir siklus II. Hasil belajar siswa sebelum tindakan (skor dasar) dengan nilai rata-rata 64.05 kemudian



mengalami peningkatan pada siklus I setelah penerapan model pembelajaran *role playing* dengan jumlah 74.14 persentase peningkatan dari skor dasar ke ulangan harian siklus I 15.75%. Pada siklus II kemudian mengalami peningkatan sehingga rata-rata mencapai adalah 81.28 dengan persentase peningkatan skor dasar ke ulangan siklus II adalah 26.90%.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian di atas, saran untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk siswa, hasil belajar siswa yang sudah baik harus dipertahankan dan dikembangkan terus-menerus. Untuk hasil belajar siswa yang belum bagus harus ditingkatkan lagi cara belajarnya. Selain itu, pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* ini melatih keterampilan berbicara siswa dalam diskusi kelompok serta membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Guru IPS disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *role playing* agar pembelajaran lebih menarik, dan tidak membosankan, karena model pembelajaran *role playing* membuat siswa ikut terlibat dan menjadi aktif, semua siswa mengambil peran atau andil dalam sebuah kelompok. Guru juga harus memperhatikan setiap kesulitan belajar siswa kemudian mencari pemecahan masalahnya.

Sekolah disarankan mempunyai sarana dan prasarana serta alat bantu atau peraga yang mencukupi, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran siswa tidak mengalami kesulitan

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anni, C.T. (2006). *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. Volume 1 Nomor 1 Juli 2017
- Ekawarna. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press
- Erlisnawati & Marhadi, M. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 169 Pekanbaru. *Jurnal Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (2).
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Remaja
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudjana, N. (2009). *Penelitian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suharsini, A, dkk. (2014). *Peneitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syahrilfuddin, dkk. 2011. *Peneitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru: Cendekia Insani
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (3) Edisi Khusus Hut PGRI Ke-71 Tanggal 25 November 2016.