



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DI KELAS V SDN GUNUNG PUTRI KECAMATAN BANJAR

NUNUNG NURAENI¹

¹SDN Gunung Putri, e-mail : nunungeni.02@gmail.com

Riwayat artikel

Diterima September 2022

Disetujui Februari 2023

Diterbitkan Februari 2023

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pembelajaran yang masih didominasi oleh aktivitas guru (teacher centered), dimana guru berperan sebagai penyampai informasi dan siswa tidak banyak dilibatkan dalam aktivitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dengan serangkaian langkah-langkah mulai dari rencana, tindakan, observasi dan refleksi yang terdiri dari 2 siklus. Penggunaan Model *Role Playing* memungkinkan pembelajaran menjadi berpusat pada siswa (student centre) guru hanya membimbing dan mengarahkan. Hasil Penelitian menunjukkan penggunaan Model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ditinjau dari perolehan rata-rata nilai hasil belajar setiap siklus. Rata-rata pra siklus memperoleh nilai 55,76, siklus I rata-rata nilai siswa 68,48 dan pada siklus II rata-rata nilai siswa 86,67. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi yang telah disampaikan berada diatas 93,94%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan Model *Role Playing* dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penggunaan Model *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model *Role Playing*, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

This research is motivated by the existence of learning which is still dominated by teacher activities (teacher centered), where the teacher acts as a conduit of information and students are not much involved in learning activities. This study uses a classroom action research model with a series of steps starting from planning, action, observation and reflection which consists of 2 cycles. The use of the Role Playing Model allows learning to become student centered (student center) the teacher only guides and directs. The research results show that the use of the Role Playing Model can improve student learning outcomes, in terms of the acquisition of the average value of learning outcomes for each cycle. The pre-cycle average score was 55.76, the first cycle average student score was 68.48 and in the second cycle the average student score was 86.67. The average value indicates that the level of mastery of the material that has been delivered is above 93.94%. The conclusion from this study is that the use of the Role Playing Model in social studies learning can improve student learning outcomes. In addition, the use of the Role Playing Model can increase student activity in learning.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing Models, IPS Learning



PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sisdiknas 2003:5). IPS adalah salah satu mata pelajaran yang wajib di berikan. Pendidikan IPS di SD meliputi dua kajian pokok, yaitu pengetahuan sosial dan sejarah. Bahan kajian pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan. Bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa sekarang.

Guru pada saat mengajarkan mata pelajaran sejarah seringkali di hadapkan pada masalah kurangnya minat siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut, siswa nampak jenuh. Kurang antusias, sehingga apabila guru tidak dapat mengatasi dan mengantisipasi hal itu maka akan melahirkan generasi yang lupa akan sejarah bangsa dan negaranya, generasi yang tidak mengenal kisah heroik para pahlawannya, tidak mengenal peran nenek moyangnya, lebih jauh lagi mereka akan menjadi generasi yang kurang menghargai dan mencintai tanah air Indonesia ini , sebagai akibat dari kurang paham tentang sejarah bangsanya. Hal ini bertolak dengan fungsi dan tujuan pembelajaran sejarah. Dalam kurikulum IPS yang menjelaskan bahwa fungsi pengajaran sejarah adalah menumbuhkan rasa kebangsaan dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini. Tujuan pembelajaran sejarah bukan sekedar *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of value*, bukan sekedar mengajarkan siswa menjadi cerdas, tetapi juga berakhlak mulia. Pembelajaran sejarah selain bertujuan untuk mengembangkan keilmuan, juga mempunyai fungsi didaktis yang dapat memberikan pelajaran dari pengalaman generasi-generasi sebelumnya.

Nilai fundamental mata pelajaran sejarah terarah pada pencerahan jiwa dalam berbagai aspek seperti memupuk jiwa demokratis dan kemanusiaan, mengembangkan sikap jujur, adil, dan rela berkorban, pantang menyerah serta yang tidak kalah pentingnya menanamkan dan menumbuhkan jiwa nasionalisme dan patriotisme di kalangan siswa sehingga sadar dan insyaf untuk mencintai bangsa dan negaranya. Kenyataan ini didukung oleh kajian empirik di lapangan yaitu di SDN Gunung Putri banyak sorotan dan kritik yang menyatakan bahwa kualitas pembelajaran masih banyak dilakukan hanya secara informatif, hanya gurulah yang mendominasi iklim pembelajaran di kelas (*Teacher Centered*), sedangkan siswa bersifat pasif, kurang motivasi dalam belajar, mengantuk ketika Pembelajaran IPS dilaksanakan. Sesuai dengan keadaan di lapangan tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Menurut Nasution dalam Idrus (2007: 17) mutu pendidikan banyak tergantung pada mutu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

A. Pembelajaran IPS

Dalam kegiatan belajar mengajar diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan, seperti mendengarkan, berdiskusi, memproduksi sesuatu, menyusun laporan, memecahkan masalah, dan mengamati, seperti mengerjakan tugas berdiskusi, mengumpulkan data seperti kegiatan mendengarkan dan menyimak. Keaktifan siswa tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, akan tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual, dan emosional. Oleh sebab itu, sebetulnya aktif dan tidak aktifnya siswa dalam belajar hanya siswa yang mengetahuinya secara pasti. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, ini menunjukkan bahwa mengajar yang didesain guru harus berorientasi pada aktivitas siswa (PP No.19 Tahun 2005).

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah terjemahan atau adaptasi dalam bahasa Indonesia yang berasal dari istilah bahasa Inggris *social studies* sebagai bidang studi (*subject area*) yang digunakan di sekolah-sekolah (pendidikan dasar dan menengah) baik di Amerika Serikat, Inggris dan Australia. Menurut Barr,dkk (1977), IPS merupakan ilmu yang disederhanakan untuk pendidikan yang berisi aspek-aspek ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi dan filsafat yang dimaksudkan untuk tujuan pembelajaran sekolah serta perguruan tinggi. Fungsi pendidikan di SD tidak semata-mata menjadikan melek huruf saja dan memiliki sejumlah pengetahuan yang bersifat sesaat melainkan membantu mewujudkan lulusan yang memiliki kemandirian. Lulusan SD harus menjadi melek huruf dalam arti melek teknologi dan melek pikir (*thinking literacy*) yang keseluruhan juga disebut melek kebudayaan (*culture literacy*). Jadi pengertian *literacy* atau melek jauh lebih luas dan tidak hanya bisa membaca, menulis huruf dan berhitung (Conny, R, 1990 : 3).

Tujuan IPS adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan nilai, sikap dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi dimana konten mata pelajaran digali dan diseleksi berdasarkan sejarah dan ilmu sosial serta dalam banyak hal termasuk humaniora dan sains. Adapun NCSS, sebagai organisasi para ahli *Social Studies* yang menjadi sumber rujukan selama ini merumuskan tujuan pembelajaran Pengetahuan Sosial sebagai berikut:

"Social Studies programs have a responsibility to prepare young people to identify, understand and work to solve problems that face our increasingly diverse nation and interdependence world. Over the past several decades, the professional consensus has been that such programs ought to include goals in the broad areas of knowledge, democratic value, and skill. Program that combine the acquisition of knowledge and skill with the application of democratic values to life, through social participation present an ideal balance in social studies. It is essential that these major goals be viewed as equally important. The relationship among knowledge, values, and skill is one of mutual support" (NCSS, 1983 : 251).

Mengembangkan siswa untuk menjadi warganegara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang memadai untuk berperan-serta dalam kehidupan demokrasi di mana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasar sejarah dan ilmu sosial, serta dalam banyak hal termasuk humaniora dan sains. Kedua tujuan utama pembelajaran Pengetahuan Sosial tersebut, tidak terpisahkan dan merupakan satu kesatuan yang terintegrasi, saling berhubungan dan saling melengkapi. Karenannya pembelajaran Pengetahuan Sosial mempunyai peran membantu dalam menyiapkan warga negara yang demokratis dengan penanaman nilai-nilai kebangsaan dan kewarganegaraan yang didukung oleh penguasaan disiplin ilmu-ilmu sosial. Dimana tujuan kewarganegaraan dapat dicapai dengan pengambilan keputusan yang didasarkan pada penguasaan konsep-konsep, proses-proses, dan masalah ilmu-ilmu sosial hingga dapat membuat keputusan yang didasarkan pada reflektif inquiry di dalam memecahkan permasalahan masyarakatnya. Sedangkan unsur lainnya dimaksudkan melatih keterampilan (*skill*), yang mencakup keterampilan berpikir, keterampilan akademik, dan keterampilan sosial (Jarolimek, 1982 : 6).

Unsur-unsur keterampilan tersebut dapat dilatihkan kepada siswa melalui proses pembelajaran. Fungsi penting lainnya adalah orientasi nilai (*value*), dimaksudkan dapat menumbuhkan-kembangkan pribadi siswa dalam menghayati dan mengharfai nilai-nilai dasar (*core value*) dari masyarakat dan bangsanya, memahami nilai bagi dirinya dan orang lain dalam menelaah masalah-masalah lokal hingga global dan menghargai keaneka-ragaman sistem nilai yang dimiliki oleh berbagai sistem kebudayaan. Untuk itu implikasinya bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan, tetapi menghasilkan warga negara yang berpendirian teguh, bertanggung jawab, mandiri, siap bersaing, selalu ingin tahu dan berpandangan jauh ke depan.

B. Aktivitas Siswa Dalam Memerankan Peristiwa Sejarah (*Role Playing Learning*)

Hal penting bagi guru yang menyajikan materi sejarah adalah anak/siswa dapat terlibat langsung secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Supaya kegiatan belajar mengajar mengarah kepada cara penerapan cara belajar siswa aktif diperlukan keterlibatan secara terpadu, berkesinambungan dan ada keseimbangan hal-hal berikut:

1. Mengarah pada jenis interaksi belajar mengajar yang optimal
2. menuntut berbagai jenis aktivitas peserta didik
3. Strategi belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
4. Menggunakan multi metoda
5. Menggunakan metoda yang bervariasi
6. Mengarah kepada multi sumber belajar.

Sedangkan metoda yang digunakan dalam mengajarkan materi sejarah antara lain, metoda ceramah bervariasi, tanya jawab diskusi, tugas, dan bermain peran. Perubahan hasil belajar ini tidak hanya berkaitan dengan pengalaman, kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri,



minat, watak, dan penyesuaian diri. Akan tetapi, juga berhubungan dengan perubahan pola- pola respon dari seluruh aspek-aspek kepribadian seseorang yang telah melakukan aktivitas belajar. Kendati demikian, tidak semua perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu merupakan produk belajar.

Model Bermain Peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja. Melalui itu siswa memasuki diri orang lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya.

METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN

Metode yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan oleh guru sendiri dengan mengangkat permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran sehari- hari di kelas melalui refleksi diri, dalam bentuk tindakan- tindakan yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang lebih baik. Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu: “1) Dilaksanakan oleh guru sendiri, 2) Berangkat dari permasalahan praktek faktual, dan 3) Adanya tindakan-tindakan yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas yang bersangkutan” (Kasbolah,1999:23-24).

Dalam penelitian tindakan kelas, guru dapat melihat, merasakan dan memahami apakah praktek-praktek pembelajaran yang dilakukan selama ini memiliki efektivitas yang tinggi. Kalau tidak, guru dapat merumuskan tindakan tertentu untuk memperbaiki keadaan tersebut melalui prosedur PTK. Penelitian tindakan kelas juga dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktek pendidikan. Jika kiranya ada teori yang tidak cocok dengan kondisi kelasnya, melalui PTK guru dapat mengadopsi teori yang ada untuk kepentingan proses dan produk pembelajaran yang lebih efektif, optimal dan fungsional. Dengan penelitian tindakan kelas, guru dapat meneliti sendiri praktek pembelajaran yang dilakukan di kelas, penelitian terhadap siswa dari segi interaksinya dalam proses pembelajaran, penelitian terhadap proses dan produk pembelajaran secara reflektif di kelas. Pendek kata dengan melakukan penelitian tindakan kelas, guru dapat memperbaiki praktek-praktek pembelajaran menjadi lebih efektif.

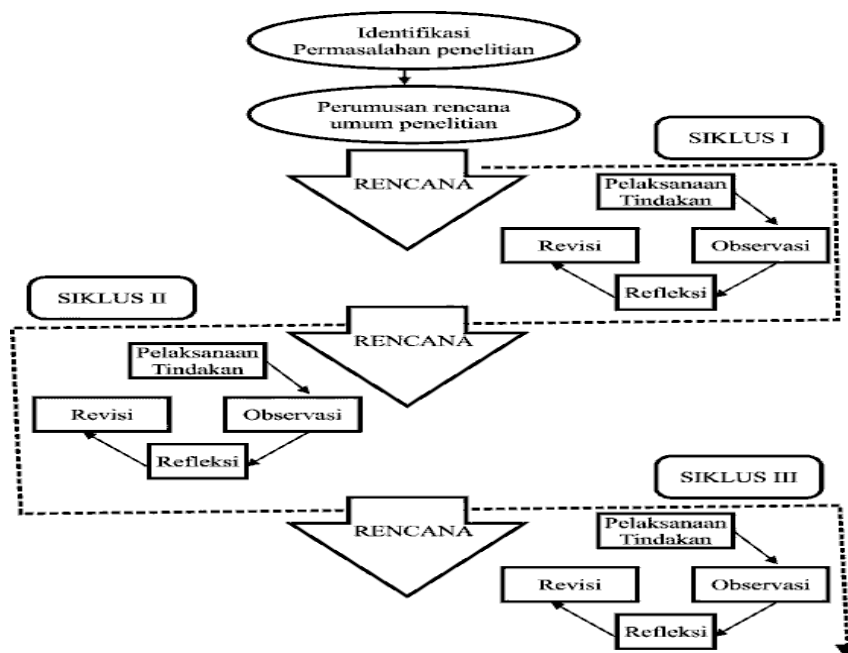
Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan guru dalam proses belajar. Tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif



dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, fokus penelitian tindakan kelas terletak pada tindakan alternatif yang direncanakan guru kemudian dicobakan dan dievaluasi apakah tindakan-tindakan alternatif tersebut dapat memecahkan persoalan proses pembelajaran yang dihadapi guru. Borg (1986) secara eksplisit menyatakan bahwa tujuan utama dalam penelitian tindakan kelas ialah pengembangan keterampilan guru berdasarkan pada persoalan pembelajaran yang dihadapi oleh guru di kelasnya sendiri dan bukan bertujuan untuk mencapai pengetahuan ilmu dalam bidang pendidikan.

Dalam aspek pengembangan kurikulum, guru kelas bertanggung jawab terhadap pengembangan kurikulum pada level sekolah dan kelas. Penelitian tindakan kelas sangat bermanfaat jika digunakan sebagai salah satu sumber masukan. Penelitian tindakan kelas juga dapat membantu guru untuk lebih memahami hakekat secara empirik dan bukan hanya pemahaman yang bersifat teoritik. Dilihat dari aspek profesionalisme guru dan proses pembelajaran (Kasbolah, 1999: 38), PTK memiliki manfaat yang penting yaitu guru ditantang untuk memiliki keterbukaan terhadap pengalaman dan proses pembelajaran baru itu. Yang pada akhirnya, guru akan mendapat otonomi secara proporsional.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini meliputi tiga siklus, yang pada setiap siklusnya terdiri dari 3 tindakan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar IPS di kelas Kelas V SD Negeri Gunung Putri Kabupaten Pandeglang, yang berjumlah 33 orang, yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah dengan membagi siswa tersebut menjadi 5 kelompok berjumlah 5 orang. Dipilihnya kelas 5 sebagai subjek penelitian karena peneliti adalah guru kelas 5 sekolah tersebut sehingga akan lebih mudah mengetahui permasalahan yang memerlukan penanganan dan perbaikan. Selain itu terdapat kesesuaian materi pelajaran dengan kurikulum yang akan dilakukan untuk penelitian tindakan. Hal ini memungkinkan guru untuk menerapkan model pembelajaran role playing meskipun siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran tersebut.



Gambar 1

Alur PTK Model Spiral (Arikunto,2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Berdasarkan penelitian pada Pra siklus yang dilaksanakan pada hari Kamis bulan Februari 2020, diperoleh hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai 55,76. Hasil belajar siswa pada pra siklus disajikan pada tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1

Nilai Hasil Belajar Pra Siklus

NO	NAMA SISWA	NILAI HASIL BELAJAR		KETERANGAN
		L	P	
1	Adang Mulyana	L	80	Tuntas
2	Ahli Lidikri	L	40	Belum Tuntas
3	Aswan Davi	L	60	Belum Tuntas
4	Dimas Hermawan	L	80	Tuntas
5	Hesti Nur Pebriyanti	P	40	Belum Tuntas
6	Ibnu Faiz	L	40	Belum Tuntas
7	Irna Wati	P	80	Tuntas
8	Jidan	L	40	Belum Tuntas



9	Jilal Julian	L	40	Belum Tuntas
10	Kayla Nabillah	P	80	Tuntas
11	M.KhoerulUmam	L	40	Belum Tuntas
12	M.Rayky Hary Purnama	L	80	Tuntas
13	M.Refan Maulana	L	40	Belum Tuntas
14	M.Ridwan Maulana	L	80	Tuntas
15	M.Rizal	L	40	Belum Tuntas
16	Maryam	P	60	Belum Tuntas
17	Mika AfikaPutri	P	80	Tuntas
18	Moh.Rizqi Romdoni	L	40	Belum Tuntas
19	Muhamad Aldi Maulana	L	60	Belum Tuntas
20	Muhammad Guslah Hudin	L	40	Belum Tuntas
21	MuhammadMiftah R	L	40	Belum Tuntas
22	Nabila Azzahra Arda	P	80	Tuntas
23	Nur Sobaah	P	40	Belum Tuntas
24	Nurpadilah	P	40	Belum Tuntas
25	Putri Amelia	P	40	Belum Tuntas
26	Putri Azzahra	P	40	Belum Tuntas
27	Risna Putria Efendi	P	80	Tuntas
28	Riyan Ardiansyah	L	60	Belum Tuntas
RATA-RATA				55.76

2. Siklus 1

Berdasarkan penelitian pada siklus 1 yang dilaksanakan pada bulan Maret 2020, diperoleh hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai 68,48. Hasil belajar siswa pada siklus 1 disajikan pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2
Nilai Hasil Belajar Siklus 1

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI HASIL BELAJAR	
				KETERANGAN
1	Adang Mulyana	L	80	Tuntas
2	Ahli Lidikri	L	40	Belum Tuntas
3	Aswan Davi	L	80	Tuntas



4	Dimas Hermawan	L	100	Tuntas
5	Hesti NurPebriyanti	P	60	Belum Tuntas
6	Ibnu Faiz	L	40	Belum Tuntas
7	Irna Wati	P	100	Tuntas
8	Jidan	L	80	Tuntas
9	Jilal Julian	L	40	Belum Tuntas
10	Kayla Nabillah	P	100	Tuntas
11	M.KhoerulUmam	L	80	Tuntas
12	M.Rayky Hary Purnama	L	80	Tuntas
13	M.RefanMaulana	L	40	Belum Tuntas
14	M.RidwanMaulana	L	80	Tuntas
15	M.Rizal	L	40	Belum Tuntas
16	Maryam	P	60	Belum Tuntas
17	Mika AfikaPutri	P	80	Tuntas
18	Moh.RizqiRomdoni	L	80	Tuntas
19	Muhamad Aldi Maulana	L	80	Tuntas
20	Muhammad Guslah Hudin	L	40	Belum Tuntas
21	MuhammadMiftah R	L	40	Belum Tuntas
22	Nabila Azzahra Arda	P	80	Tuntas
23	Nur Sobaah	P	40	Belum Tuntas
24	Nurpadilah	P	40	Belum Tuntas
25	Putri Amelia	P	80	Tuntas
26	Putri Azzahra	P	60	Belum Tuntas
27	Risna PutriaEfendi	P	80	Tuntas
28	Riyan Ardiansyah	L	60	Belum Tuntas
29	Rosviah	P	60	Belum Tuntas
30	Sintalia	P	80	Tuntas
31	Siti NadrotanNaimah	P	80	Tuntas
32	Vida FaidatulAlwiah	P	100	Tuntas
33	Yunita Sari	P	80	Tuntas
RATA-RATA			68,48	

3. Siklus 2

Berdasarkan penelitian pada siklus 2 yang dilaksanakan pada bulan Maret 2020, diperoleh hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai 86,67. Hasil belajar siswa pada siklus 1 disajikan pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3
Nilai Hasil Belajar Siklus 2

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI HASIL	
			BELAJAR	KETERANGAN
1	Adang Mulyana	L	100	Tuntas
2	Ahli Lidikri	L	80	Tuntas
3	Aswan Davi	L	80	Tuntas
4	Dimas Hermawan	L	100	Tuntas
5	Hesti NurPebriyanti	P	80	Tuntas
6	Ibnu Faiz	L	80	Tuntas
7	Irna Wati	P	100	Tuntas
8	Jidan	L	80	Tuntas
9	Jilal Julian	L	60	Belum Tuntas
10	Kayla Nabillah	P	100	Tuntas
11	M.KhoerulUmam	L	80	Tuntas
12	M.Rayky Hary Purnama	L	100	Tuntas
13	M.RefanMaulana	L	80	Tuntas
14	M.RidwanMaulana	L	100	Tuntas
15	M.Rizal	L	80	Tuntas
16	Maryam	P	100	Tuntas
17	Mika AfikaPutri	P	80	Tuntas
18	Moh.RizqiRomdoni	L	100	Tuntas
19	Muhamad Aldi Maulana	L	80	Tuntas
20	Muhammad Guslah Hudin	L	80	Tuntas
21	MuhammadMiftah R	L	80	Tuntas
22	Nabila	P	100	Tuntas
	Azzahra Arda			
23	Nur Sobaah	P	60	Belum Tuntas
24	Nurpadilah	P	80	Tuntas
25	Putri Amelia	P	80	Tuntas
26	Putri Azzahra	P	80	Tuntas
27	Risna PutriaEfendi	P	100	Tuntas



28	Riyan Ardiansyah	L	100	Tuntas
29	Rosviah	P	80	Tuntas
30	Sintalia	P	100	Tuntas
31	Siti NadrotanNaimah	P	80	Tuntas
32	Vida FaidatulAlwiah	P	100	Tuntas
33	Yunita Sari	P	80	Tuntas
RATA-RATA			86,67	

B. Pembahasan

Pada hasil penelitian prasiklus yang menunjukkan nilai rata-rata siswa 55,76, yang terjadi pada pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran ini, hasil dari penilaian proses observasi, wawancara dan catatan lapangan dijadikan bahan pertimbangan dalam merencanakan dan menentukan tindakan selanjutnya. Siswa atau kelompok yang kesulitan memainkan peran yang telah ditentukan dalam mengungkapkan perasaan, sikap kesungguhan dan perilaku, serta masih ragu dan malu-malu dalam mengungkapkan penilaian, pendapat, dan komentarnya waktu diskusi, juga aktivitasnya yang kurang, perlu mendapat perhatian, bimbingan, dan arahan dari guru agar lebih baik lagi. Agar dapat melaksanakan bermain peran sesuai serta tepat dengan peranyang telah ditentukan, juga mendapat tugas sebagai observer dapat memberikan penilaian, pendapat, dan komentarnya ada keberanian, tidak ragu-ragu dan malu-malu lagi demi perbaikan dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran selanjutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 terhadap temuan yang didapat di lapangan dalam pelaksanaan proses evaluasi, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tindakan 2 sudah terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana. Siswa dalam pengerjaan test pada umumnya melaksanakan dengan tenang dan tertib. Tapi masih ada beberapa siswa yang kelihatan gelisah dengan menengok ke kiri dan ke kanan untuk melihat pekerjaan temannya, sehingga guru menegurnya untuk kembali tenang dan tertib mengerjakan soal evaluasi sendiri. Untuk siswa- siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi perlu mendapatkan perhatian, bimbingan, dan arahan dari guru untuk lebih baik lagi. Perolehan nilai secara individu rata-rata 68,48 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 2 terhadap temuan yang didapat di



lapangan dalam pelaksanaan proses evaluasi, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan tenang. Sebagian materi telah dipahami oleh siswa yaitu mengenai topik “Peranan Ir. Soekarno dan Drs. Moch Hatta dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia”. Perolehan nilai secara individu pada siklus 2 memperoleh rata-rata 86,67 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100, 2 orang belum tuntas dalam pengerjaan soal dan 31 orang sudah tuntas dalam pengerjaan soal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengolahan data dan pembahasan yang telah dilakukan pada sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan Model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS di Kelas V SDN Gunung Putri Kecamatan Banjar. Hal ini ditunjukkan oleh sikap, perilaku, dan kesungguhan dalam memainkan peran serta aktif dalam mengungkapkan penilaian, pendapat, dan komentarnya saat dilaksanakan diskusi. Hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu Pada prasiklus rata-rata nilai hasil belajar siswa 55,76, pada Siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa 68,48, dan Siklus II memperoleh rata-rata hasil belajar siswa 86,67.

DAFTAR PUSTAKA

- Asy'ari, dkk. (2004). *Pendidikan Kewarganegaraan dan Pengetahuan Sosial*. Jakarta : Erlangga.
- Dahar, R.W. (1989). *Teori – Teori Belajar*. Jakarta : Erlangga.
- Depdikbud. (1995). *Kurikulum Pendidikan Dasar GBPP Kelas V SD*. Jakarta : Depdikbud.
- Faturrohman, P. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Tunas Nusantara.
- Hasan, S.H. (1992). *Pendidikan IPS 2*. Jakarta : Depdikbud.
- Hastuti, S. (1997). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdikbud.
- Istianti, T. (2003). *Pembelajaran Pendidikan IPS dan Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar*. Bandung : UPI.
- Kasbolah, K. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang : Depdikbud.
- Kiswoyo, Ichas, Tuti Istianti, dan Al-Lamri, S. Ichas Hamid. (2006). *Pengembangan Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Bandung.
- Lie, Anita. (2002). *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Nasution, N. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Depdikbud.
- Sumaatmaja, Nursid. (2007). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Terbuka