

# **PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SI SDS IMMANUEL DURI**

**NELLA LONI NURHAYATI**  
UNIVERSITAS RIAU

## **ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine the increase in motivation to learn in social studies class IV SDS Immanuel Duri through role playing method and to find out how high the spike. This research is a classroom action research conducted in the second semester of the school year 2011/2012, through data collection instruments such as observation sheets consisting observer sheet activities of teachers, observer sheet activities of students and student motivation observation sheet. Data analysis was performed between the cycle repeated. The results of the class action, which means an increase in class action compare prior to 50%. From the results of the action research it was concluded that the method of role playing can enhance student motivation in social studies fourth grade at Immanuel SDS Duri. This means using sustainable methods of Role Playing in learning can improve student motivation in social studies.

**Key Word : Role Playing, to increase for studying motivation**

## **A. PENDAHULUAN**

Usaha meningkatkan mutu pendidikan oleh pemerintah bermacam-macam bantuan dan kesempatan belajar bagi masyarakat. Pada zaman modern yang pesat sekarang ini banyak menimbulkan perubahan-perubahan dan kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat. Siswa sebagai peserta didik terlibat langsung dalam proses belajar mengajar yang memerlukan berbagai dorongan, bantuan dan bimbingan agar siswa tidak mendapat masalah. Karena pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi dengan memiliki pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Mata pelajaran pendidikan IPS dianjurkan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif. Berpartisipasi secara aktif bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam masyarakat, berbangsa dan bernegara. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

Hal tersebut telah dilakukan oleh Yusmiati sebagai peneliti terdahulu tentang metode role playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 015 Serembang Jaya Kecamatan Rimbang Melintang Kabupaten Rokan Hilir .

Beliau berhasil membuktikan bahwa penerapan model pelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 80% .

Fenomena yang terjadi pada siswa kelas IV SDS IMMANUEL Duri, yaitu para siswa kurang motivasi hal ini terlihat dari keadaan siswa yang kurang ulet dan kurang senang dalam belajar. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah Penggunaan Metode *Role Playing* dapat meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPS siswa kelas IV SDS Immanuel Duri”.

Sesuai dengan perumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan dalam motivasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDS Immanuel Duri Kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis dapat di tingkatkan dengan Role Playing.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah SDS Immanuel Duri. Sedangkan waktu penelitian ini dimulai bulan Maret sampai dengan bulan April 2012. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV pada Sekolah Dasar Swasta Immanuel Duri berjumlah 14 orang siswa yang terdiri dari 8 laki – laki dan 6 siswa perempuan.

Langkah – langkah dari Role Playing adalah sebagai berikut. Pertama, guru menyusun menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. Kedua, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa sebelum KBM. Langkah ketiga, guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang. Keempat, guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. Kemudian guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario yang sudah dipersiapkan. Dan masing – masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. Setiap siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing kelompok. Dan diakhir pelajaran guru dan siswa menyimpulkan pelajaran.

adapun indikator dari motivasi belajar adalah hadir selalu tepat waktu sesuai dengan jadwal, gembira dalam belajar, tidak pernah mengeluh, selalu semangat, belajar dengan serius, memperhatikan penjelasan guru, tekun manghadapi tugas, lebih senang berkerja sendiri, senang mencari dan memecahkan masalah soal – soal serta dapat mempertahankan pendapatnya.

Agar kegiatan penelitian ini dapat berjalan lancar, maka peneliti perlu terlebih dahulu merancang atau menyusun rencana tindakan yang akan mendukung pelaksanaan penelitian ini, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan dilengkapi dengan adanya perangkat pembelajaran. Diantaranya: silabus, RPP, dan daftar nilai serta lembaran pengamat.

Setelah perencanaan itu dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan penelitian, dimulai dengan pembukaan yaitu sebelum kegiatan ini berlangsung perlu diadakan apersepsi tentang hal – hal yang berhubungan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan dengan tujuan menarik perhatian, menimbulkan motivasi, memberi acuan belajar dan membuat kaitan bahan pelajaran yang akan disampaikan dengan didasari pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Dapat juga diawali dengan pelaksanaan tes awal untuk menentukan kemampuan siswa sebelum proses kegiatan belajar berlangsung.

Kemudian penutup yaitu mengakhiri kegiatan dengan penilaian hasil pengamatan siswa tentang materi yang diberikan dramatisasi. Dan hasil nilai yang diperoleh didokumentasikan dalam daftar nilai yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan kajian analisis data.

observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dengan metode Role Playing. lembaran observasi yang telah dipersiapkan untuk mengetahui aktifitas guru, siswa dan motivasi belajar siswa seperti : senang dalam belajar, berani bertanya, menanggapi pertanyaan yang diberikan dan memerankan contoh yang diberikan kepada siswa dengan baik.

hasil pelaksanaan tindakan dan observasi yang dilakukan pengamat menemukan kelemahan dan kekurangan yang masih muncul. Kemudian dilakukan perbaikan mengenai jalan pelaksanaannya sebagai tindak lanjut dan siklus selanjutnya.

data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan lembar pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran. Pengamatan aktivitas

guru dan siswa dilakukan pada setiap siklus. Untuk mengetahui motivasi siswa pada mata pelajaran IPS dengan penggunaan metode Role Playing.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Deskripsi Setting Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas IV semester II di SDS IMMANUEL Duri kecamatan Mandau Kabupaten Bengkalis. Pelaksanaannya dimulai dari tanggal 19 Maret sampai 11 April 2012. Perbaikan penelitian ini akan dilakukan dua siklus empat kali pertemuan dan setiap siklus dua kali pertemuan. Untuk satu kali pertemuan ditetapkan waktunya 2 x 35 menit atau dua jam mata pelajaran, dan didampingi oleh satu orang untuk melakukan observasi terhadap aktifitas guru dan aktifitas siswa. Penelitian dilakukan dengan menyertakan salah satu guru sebagai observer. Observasi dilakukan terhadap 2 aspek yaitu : 1) aktifitas guru dalam metode role playing. 2) aktifitas dalam mengikuti pelajaran. 3) motivasi siswa. Dengan jumlah siswa 14 orang.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan 4 tahap yaitu : 1) tahap perencanaan yaitu menyusun rancangan tindakan yang dilakukan oleh guru tentang pembelajaran memahami cerita dengan metode role playing yang dilaksanakan di SDS Immanuel Duri. Bagaimana mendorong anak agar tertarik untuk mengetahui hal – hal yang baru dan mencontoh hal yang baik dalam alur cerita yang diperankannya. 2) tahap pelaksanaan, guru meminta anak untuk mengungkapkan apa yang dialami atau pengalaman anak sesuai dengan kegiatan yang direncanakan. 3) tahap mengamati, guru mengamati cara anak mengungkapkan apa yang dialami oleh anak tersebut. 4) tahap refleksi, guru menguji anak tentang keterkaitan materi lama dan baru serta penerapannya dalam kegiatan dan guru memberikan penilaian tentang kegiatan tersebut.

#### **Siklus I**

Siklus I untuk pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada tanggal 19 dan 21 Maret 2012. Adapun tahapan persiapan sebelum pelaksanaan model pembelajaran role playing penulis mempersiapkan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Membuat silabus dan rencana pembelajaran
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) semester 2 dengan standar kompetensi : mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan di lingkungan Kabupaten Kota dan Provinsi
- c. Dalam pembuatan RPP ini penelitian indikator, materi pokok, metode pembelajaran, langkah – langkah pembelajaran (kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir) dan penilaian (RPP siklus I terlampir).
- d. Menyiapkan LKS, evaluasi dan skenario
- e. Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi dikelas sewaktu proses pembelajaran.

Kegiatan pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 19 – 21 Maret 2012 dengan standar kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Sedangkan yang menjadi kompetensi dasar adalah permasalahan sosial di sekitar daerahnya.

Perbaikan proses pembelajaran dengan menerapkan role playing dalam siklus pertama, dikelola berdasarkan RPP. Proses pembelajaran diawali dengan memperkenalkan tujuan pembelajaran dan tahapan pembelajaran yang harus dilakukan siswa. Diawali dengan

memberikan apersepsi dan memotivasi siswa dengan menjelaskan keterkaitan materi yang dijumpai siswa dalam kehidupan sehari – hari.

### Siklus I : Pertemuan I

Hasil observasi aktifitas guru pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

**Tabel 1** Skor Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I Selama Proses Pembelajaran Melalui Penggunaan Metode Role Paying Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDS Immanuel di Duri

No	Kegiatan Guru	siklus	
		Skor	%
1	Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	2	6,25
2	Menunjuk beberapa kelompok siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM	2	6,25
3	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang	2	6,25
4	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	2	6,25
5	Memanggil para siswa yangtelah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.	2	6,25
6	Masing – masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan	2	6,25
7	Masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing kelompok	2	6,25
8	Penghargaan	2	6,25
	Jumlah	16	50,00

Dari tabel 1 dapat dilihat jelas dengan jumlah aktivitas guru yang terlaksana pada pertemuan I adalah 16 dengan rata – rata persentase 50% kategori kurang sempurna. Pencapaian ini dapat dimaklumi karena baru pertama kali guru melaksanakan metode ini dalam penyampaian pelajaran.

Dari hasil pengamatan aktivitas guru pada pertemuan ke I perlu dianalisis dan diskusikan dengan observer dalam memberikan materi permasalahan yang diperankan siswa yang mudah dipahami sesuai dengan karakter agar siswa bisa menjiwai peran yang akan di tampilkan. Dan disamping itu kelompok lainnya dapat memberikan pendapatnya.

Observasi dilakukan oleh observe pada saat peneliti membuka pelajaran sampai dengan pelajaran berakhir. Penelitian mengamati dari belakang untuk mengamati aktivitas guru dan siswa, untuk lebih jelasnya bias dilihat pada gambar observasi aktivitas siswa.

**Tabel 2** Skor aktifitas belajar siswa siklus I pertemuan I selama proses pembelajaran penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar opada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Imanuel di Duri

No	Aktivitas siswa	Siklus I	
		Skor	%
1	Siswa memperhatikan materi dari guru	6	6,12
2	Siswa memahami permasalahan yang akan di perankan	8	8,16
3	Siswa membaca skenario yang di perankan	5	5,10
4	Siswa mempelajari skenario yang diberikan guru	8	8,16
5	Siswa menampilkan drama	5	5,10
6	Masing – masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing kelompok	5	5,10
7	Siswa menerima penghargaan	6	6,12
	Jumlah	43	43,87

Dari tabel diatas dapat dilihat dengan jelas hasil observasi aktifitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa pertemuan I dengan skor 43 rata – rata persentase 43,87% menunjukkan kategori kurang aktif. Pada siklus I pertemuan I adalah siswa kesulitan dalam memahami skenario yang diberikan. Upaya yang dilakukan guru adalah dengan memberikan bimbingan, sehingga drama akan di sajikan ke depan dapat berjalan dengan baik.

**Tabel 3** Skor motivasi belajar siswa siklus I pertemuan I selama proses pembelajaran penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDS Immanuel Duri

No	Kegiatan Guru	SIKLUS I	
		Skor	%
1	Hadir selalu tepat waktu	6	5,37
2	Memperhatikan penjelasan guru	5	5,35
3	Tekun dalam belajar	9	8,03
4	Senang dalam belajar	8	7,14
5	Ulet menghadapi tugas	7	6,25
6	Senang memecahkan masalah	8	7,14
7	Dapat mempertahankan pendapatnya	4	3,57
8	antusias	4	3,57
	jumlah	51	45,53

Berdasarkan tabel diatas skor motivasi belajar siswa pada siklus I pertemuan I mencapai skor 51 dengan persentase 45,53% berada pada kategori kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Role Playing.

Hasil observasi diatas dapat dikatakan bahwa hasil penelitian motifasi belajar pada siklus I belum mencapai keberhasilan. Rendahnya skor ini disebabkan pada pelaksanaan Role Playing

siswa masih ada yang bermain – main tanpa sepengetahuan guru sehingga tidak mengerti materi pelajaran yang disampaikan.

Hal ini mengidentifikasi bahwa proses pembelajaran yang dibawakan masih perlu perencanaan dan perbaikan, mengingat belum optimalnya pengelolaan pembelajaran pada siklus I akan dilakukan perbaikan pada siklus II.

### Siklus I : Pertemuan II

**Tabel 4** Skor aktifitas guru siklus I pertemuan II selama proses pembelajaran melalui metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDS Immanuel Duri

No	Kegiatan Guru	siklus	
		Skor	%
1	Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	3	9,37
2	Menunjuk beberapa kelompok siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM	2	6,25
3	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang	3	9,37
4	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	3	9,37
5	Memanggil para siswa yang telah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.	3	9,37
6	Masing – masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan	2	6,25
7	Masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing kelompok	3	9,37
8	Penghargaan	3	9,37
	Jumlah	22	68,72

Dari tabel diatas refleksi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan II meningkat menjadi 68,72% kelemahan yang terlihat yaitu aspek 2 dan 6 dalam membagi skenario belum dilakukan dengan baik dan siswa melakukan Tanya jawab tentang penampilan yang dilakukan belum berjalan dengan lancar, namun secara berangsur – angsur telah mengalami peningkatan.

**Tabel 5** Skor aktifitas belajar siswa siklus I pertemuan II selama proses pembelajaran penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar opada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Imanuel di Duri

No	Aktivitas siswa	SIKLUS I	
		Skor	%
1	Siswa memperhatikan materi pelajaran dari guru	11	9,09
2	Siswa memahami permasalahan yang akan di perankan	7	7,14
3	Siswa membaca skenario yang di perankan	10	10,2
4	Siswa mempelajari skenario yang	10	10.2

	diberikan guru		
5	Siswa menampilkan drama	7	7,14
6	Masing – masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing kelompok	6	6,12
7	Siswa menerima penghargaan	6	6,12
	Jumlah	57	58,16

Aktifitas siswa pada pertemuan II kurang aktif tetapi sudah meningkatkan rata – rata 11 skor 57 dengan persentase 58,16 upaya yang dilakukan oleh guru memberi bimbingan siswa agar dapat memahami skenario dan berjalan dengan baik.

**Tabel 6** Skor motivasi belajar siswa siklus I pertemuan I selama proses pembelajaran penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDS Immanuel Duri

No	Kegiatan Guru	SIKLUS I	
		Skor	%
1	Hadir selalu tepat waktu	10	8,92
2	Memperhatikan penjelasan guru	8	7,14
3	Tekun dalam belajar	9	8,35
4	Senang dalam belajar	10	8,92
5	Ulet menghadapi tugas	8	7,14
6	Senang memecahkan masalah	7	7,14
7	Dapat mempertahankan pendapatnya	7	6,25
8	antusias	7	7,14
	jumlah	66	58,92

Dari tabel diatas motivasi belajar siswa pada pertemuan II memperoleh rata – rata persentase 58,92% berada dalam kategori sedang. Masih terlihat adanya kelemahan sehingga dilakukan perbaikan untuk siklus selanjutnya, untuk memperoleh hasil yang baik dilakukan dengan cara memberikan waktu yang cukup untuk mempelajari skenario yang diberikan.

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I maka diperoleh fakta tentang pembelajaran, penelitian mengadakan analisis dan refleksi adalah sebagai berikut:

Sebagian besar belum terbiasa dengan model pembelajaran metode Role Playing.

- Pada saat pembelajaran, siswa masih bingung dan salah dalam melaksanakan aturan sehingga sedikit kacau dan tidak teratur.
- Sebagian siswa kurang aktif dalam kelompoknya, masih terbiasa bersikap individualistik. Pendidik yang memiliki kemampuan tinggi cenderung dominan sedang yang berkemampuan rendah hanya diam dan pasif.
- Masih ada siswa yang belum dapat mengungkapkan jawaban setiap pertanyaan yang diberikan, sehingga siswa masih memberikan pengarahan mengenai cara penggunaan alat dan bahan dengan benar dan tepat.
- Tidak semua siswa membuat pendapat dan berani mengemukakan hasil pendapat dan penilaiannya karena guru masih berbelit – belit dalam memberikan perintah. Sehingga siswa kesulitan dalam memahami perintah yang diberikan guru

Dari kelemahan – kelemahan yang ditemukan maka saran atau solusi yang diperbaiki pada siklus II yaitu :

- Guru hendaknya bisa merangsang seluruh siswa supaya menemukan sendiri referensi tambahan melalui materi yang mudah dimengerti siswa.
- Hendaknya guru bentuk kelompok yang berbeda agar siswa tidak jenuh, dengan pembagian tugas dan tanggung jawab yang sama.
- Memberitahukan aturan dan tata cara role playing dalam kelas sehingga semua siswa dapat aktif.
- Guru memberikan motivasi berupa penghargaan yang lebih pada siswa yang meraih predikat dan menjawab pertanyaan guru.
- Guru harus berperan penting dalam kelompok agar semua siswa bekerja sama dengan baik saat menilai kelompok yang sedang tampil.

## Siklus II

Siklus II untuk pertemuan pertama dan kedua direncanakan tanggal 09 dan 11 April 2012. Dengan tahapan persiapan sebelum pelaksanaan model pembelajaran role playing penulis mempersiapkan beberapa hal :

- Membuat silabus dan rencana pembelajaran
- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) semester dengan standar kompetensi : mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten I kota dan propinsi.
- Dalam pembuatan RPP ini peneliti mendiskusikan indikator, materi pokok, metode pembelajaran, langkah – langkah pembelajaran.
- Menyiapkan skenario LKS dan evaluasi
- Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi kelas suatu proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pelaksanaan pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pada tanggal 9 dan 11 April 2012 dengan pokok bahasan permasalahan sosial dilingkungan sekitar diawal pertemuan dimulai dengan memberikan apersepsi.

Kegiatan pelajaran dimulai dengan membagi siswa beberapa kelompok dn memberikan penjelasan materi yang akan diberikan kepada siswa. Kemudian guru menyuruh siswa untuk menampilkan skenario yang sudah dipelajari siswa. Guru meminta kelompok lain untuk memberikan tanggapan dan pendapat – pendapat yang dikemukakan oleh siswa. Selanjutnya kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membuat kesimpulan.

## Siklus II : Pertemuan I

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus II kegiatan guru yang diamati 7 kegiatan. Untuk lebih jelasnya hasil tindakan pada pertemuan pertama dan kedua siklus II dapat dilihat observasi aktivitas guru. Lembar hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut :

**Tabel 7** Skor aktifitas guru siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran melalui metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDS Immanuel Duri

No	Kegiatan Guru	SIKLUS II	
		Skor	%
1	Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	3	9,37
2	Menunjuk beberapa kelompok siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM	3	9,37
3	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang	3	9,37

4	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	3	9,37
5	Memanggil para siswa yang telah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.	3	9,37
6	Masing – masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan	3	9,37
7	Masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing kelompok	4	12,50
8	Penghargaan	4	12,50
	Jumlah	26	81

Dari tabel diatas dapat dilihat jelas jumlah aktivitas guru yang terlaksana pada pertemuan I dengan kategori sempurna dan jumlah aktivitas guru yang terlaksana memperoleh skor 26 (81%). Pada pertemuan pertama aktivitas guru mengalami kemajuan dan berdampak baik terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa.

Pada kegiatan kedua, guru menjelaskan kepada siswa bahwa kelas mereka dipenuhi oleh individu – individu yang penuh bakat dan pengalaman.

**Tabel 8** Skor aktifitas belajar siswa siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Imanuel di Duri

No	Aktivitas siswa	SIKLUS II	
		Skor	%
1	Siswa memperhatikan materi pelajaran dari guru	12	12,24
2	Siswa memahami permasalahan yang akan di perankan	10	10,2
3	Siswa membaca skenario yang di perankan	13	13,26
4	Siswa mempelajari skenario yang diberikan guru	11	11,26
5	Siswa menampilkan drama	12	12,24
6	Masing – masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing kelompok	7	7,14
7	Siswa menerima penghargaan	9	9,18
	Jumlah	74	75,5

Berdasarkan tabel diatas tingkat aktivitas siswa secara klasifikasi pada siklus II pertemuan I adalah 74 skor dengan persentase 75,5 % dalam kategori aktif dan secara berangsur – angsur mengalami perubahan dalam setiap siklus.

**Tabel 9** Skor motivasi belajar siswa siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDS Immanuel Duri

No	Kegiatan Guru	SIKLUS II	
		Skor	%
1	Hadir selalu tepat waktu	11	9,82
2	Memperhatikan penjelasan guru	10	8,92
3	Tekun dalam belajar	10	8,92
4	Senang dalam belajar	12	10,71
5	Ulet menghadapi tugas	10	8,92
6	Senang memecahkan masalah	10	8,92
7	Dapat mempertahankan pendapatnya	10	8,92
8	antusias	8	7,14
	jumlah	81	7,23

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada pertemuan I ke pertemuan II mencapai 7,23 % motivasi siswa berada dalam kategori tinggi. Karena dalam proses pembelajaran membawa dampak yang positif dari motivasi siswa. Dari hasil penelitian dan pembahasan bahwa penggunaan role playing dalam pelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV yang menimbulkan partisipasi aktif dan kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

## Siklus II : Pertemuan II

**Tabel 10** Skor aktifitas guru siklus II pertemuan 2 selama proses pembelajaran melalui metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDS Immanuel Duri

No	Kegiatan Guru	SIKLUS II	
		Skor	%
1	Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan	4	12,50
2	Menunjuk beberapa kelompok siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM	3	9,37
3	Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4 orang	4	12,50
4	Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	4	9,37
5	Memanggil para siswa yangtelah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.	3	9,37
6	Masing – masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan	4	12,50
7	Masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing kelompok	4	12,50
8	Penghargaan	4	12,50

Jumlah	30	93,75
--------	----	-------

Berdasarkan hasil analisis diatas maka dijelaskan bahwa penggunaan metode role playing pada siklus II pertemuan 2 telah berhasil dilaksanagn guru. Dengan skor 30 (93,74%) dalam kategori sangat sempurna.

**Tabel 11** Skor aktifitas belajar siswa siklus II pertemuan II selama proses pembelajaran penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Immanuel di Duri

No	Aktivitas siswa	SIKLUS II	
		Skor	%
1	Siswa memperhatikan materi pelajaran dari guru	14	14,28
2	Siswa memahami permasalahan yang akan di perankan	12	12,24
3	Siswa membaca skenario yang di perankan	12	12,24
4	Siswa mempelajari skenario yang diberikan guru	12	12,24
5	Siswa menampilkan drama	13	13,26
6	Masing – masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing – masing kelompok	12	12,22
7	Siswa menerima penghargaan	11	11,22
	Jumlah	86	87,7

Berdasarkan hasil analisis diatas maka dijelaskan bahwa adanya peningkatan aktifitas siswa dengan kategori sangat aktif dengan presentase 87,8%

**Tabel 12** Skor motivasi belajar siswa siklus II pertemuan II selama proses pembelajaran penggunaan Metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDS Immanuel Duri

No	Aktivitas Siswa	SIKLUS II	
		Skor	%
1	Hadir selalu tepat waktu	14	80
2	Memperhatikan penjelasan guru	12	10,7
3	Tekun dalam belajar	13	11,40
4	Senang dalam belajar	13	11,40
5	Ulet menghadapi tugas	11	9,82
6	Senang memecahkan masalah	11	9,82
7	Dapat mempertahankan pendapatnya	12	10,7
8	antusias	12	10,7
	jumlah	98	92,48

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa adanay peningkatan motivasi belajar pada pertemuan I ke pertemuan 2 siklus II, motivasi belajar siswa pada pertemuan 2 mencapai 92,48% kategori tinggi.

Dengan adanya Role Playing aktivitas gurupun menjadi fasilitator dalam pembelajaran hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru yang mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Dari kedua siklus dapat dilihat perbandingan aktivitas guru dan motifasi belajar siswa antara siklus I dan II seperti dibawah ini.

**Tabel 13** Peningkatan skor guru, aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa. Selama proses pembelajaran melalui penggunaan metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDS Immanuel Duri.

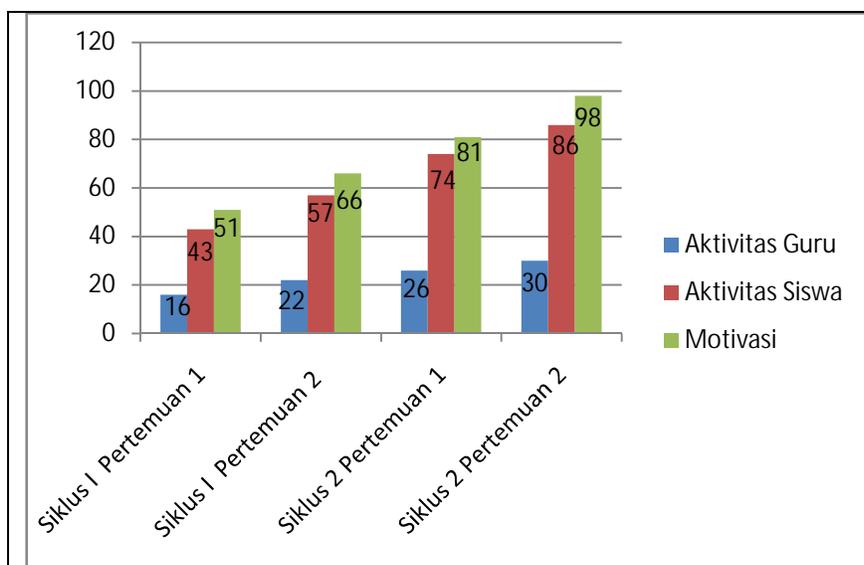
Siklus	Pertemuan	Aktivitas Guru	Peningkatan	Aktivitas Siswa	Peningkatan	Motivasi Siswa	Peningkatan
1	1	16	-	43	-	51	-
	2	22	+6	57	+14	66	+15
2	1	26	+4	74	+17	81	+15
	2	30	+4	86	+12	98	+17

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat di temukan bahwa penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV, penggunaan metode ini menimbulkan partisipasi aktif dan kreatif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Omalik tahun 2010 dan peneliti yang dilakukan oleh Yusmiati tahun 2011. Ketuntasan belajar siswa terdiri dari ketuntasan individual dan klasikal, serta aktifitas siswa dan aktivitas guru.

Untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat anak diberikan kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan atau mengekspresikan suatu sikap tingkah laku, penghayatan sesuai dengan yang difikirkankan, dirasakan, dan diinginkannya.

Data penelitian ini diperoleh observasi setiap akhir pertemuan dan akhir aktivitas siswa dari setiap materi yang telah dipelajari dan aktivitas guru sebagai data pendukung.



**Grafik 1** Peningkatan aktivitas guru, aktivitas belajar siswa dan motivasi belajar siswa me menggunakan metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SDS Immanuel di Duri.

#### D. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan dapat di simpulkan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDS Immanuel Duri Kabupaten Bengkalis Kecamatan Mandau tahun pelajaran 2011/2012. Keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil berikut:

- Aktivitas guru dalam penggunaan metode Role Playing pada siklus I untuk aktivitas guru mencapai skor 16 (50%) dengan kategori kurang sempurna sementara pada siklus II mencapai 25 (74%) dengan kategori sempurna meningkat sebesar 9 (24%)
- Aktivitas belajar siswa dalam penggunaan metode Role Playing pada siklus I untuk aktivitas belajar siswa mencapai skor 49 (50%) dengan kategori kurang aktif sedangkan pada siklus II mencapai skor 74 (79%) sedangkan motivasi siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya, pada siklus I mencapai skor 51 (49%) pertemuan kedua meningkat menjadi skor 81 (75,5%) dengan kategori tinggi yang berada pada interval 55 – 83.

##### Saran

Berdasarkan dari kesimpulan dan p[embahasan hasil penelitian diatas, yang berkaitan dengan penggunaan metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan aktivitas siswa dan guru juga meningkat, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut.

- Diharapkan agar siswa dapat belajar memahami bahwa pelajaran disekolah ada kaitannya dengan kehidupan sehari – hari.
- Selalu mengingatkan siswa agar selalu menguasai materi dan pentingnya motivasi dalam belajar. Dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memberdayakan kemampuan berfikir.
- Diharapkan agar siswa mempunyai kompetensi dalam belajar dan memperluas kegiatan belajar baik didalam maupun diluar sekolah.
- Kepala guru diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Dalam menerapkan metode Role Playing peneleiti perlu merancang perencanaan pembelajaran lebih maksimal agar dalam pelaksanaannya berjalan dengan efektif.
- Bagi sekolah penerapan Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran IPS

Bagi para peneliti selanjutnya yang ingin meningkatkan hasil belajar IPS siswa, sebaiknya dapat mengembangkannya pada pokok bahasan atau materi yang lain serta subjek yang berbeda.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Midjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta
- Drs. Sri Harmianto, *Model – model Pembelajaran Inovatif*, Bandung : Alfabeta
- Hasibuan.j.j dan Moedjiono,(2008) *Proses Belajar Mengajar*,Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana,2000. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Batu Algesindo
- Oemar Hamalik,2004. *Perencanaan Pembelajaran Pendekatan Sistem*, Bumi Aksara : Jakarta
- Sadirman, 2004. *Interaksi dan Motivasi Raja Belajar Mengajar* Grafindo Persada : Jakarta
- Syarful Bahri Djamarah, Aswan Zain, 2004. *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka
- Syarful Bahri Djamarah,2002. *Psikologi Belajar* : Rineka Cipta : Jakarta
- Winarno dan Werkanis,2005. *Strategi Mangajar Sutra Benta Perkasa* : jakarta
- Mulyani. Joha, 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Departeman Pendidikan dan Kebudayaan
- Rini, Hildayani. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Zainal Agib dkk.2009. *Penelitian Tindakan Kelas* . Bandung : CV. Yrama Widya
- Wina, sanjaya. 2007. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta : kencana
- Suharsimi, arikunto, dkk. 2009. *Penelitian tindakan kelas*, jakarta : edsa mahkota