

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 006 Salo Kecamatan Salo Kabupaten Kampar

Lisa Rospiati Yulina¹, Eddy Noviana,² Lazim N³

Abstract

The research was motivated by the low student learning outcomes, the average value of 59.8, and is lower than the minimum completeness criteria specified in the 65. 23 the number of students, students who completed only 12 of his students with a percentage of 52.2%, while students who did not complete 11 students with a percentage of 47.8%. In addition, the student learning less once asked the teachers, only good students are active in asking. The hypothesis in this study is if applied learning model role playing, it can improve student learning outcomes fifth grade elementary school district 006 Salo Salo Kampar regency. This study aims to improve student learning outcomes in social studies class V SDN 006 Salo Salo Kampar regency using role playing learning model with the number of students 23 students. Research is a form of action research. The research instrument consists of learning tools and data collection instruments such as teacher observation sheet activities, student activities, and student achievement test IPS. The data presented in this study are: 1) Student learning outcomes can be determined from the average results of study before action is 59.8 in the first cycle the average grade of the decline down to 49.1 from the preliminary data for the first cycle was 10, 7 and second cycle increased to 72.0. Overall at the end of the second cycle all social studies indicators and outcomes of students has increased, 2) activities to implement the model teacher for role playing to increase at each meeting. In the first cycle, the first meeting of the percentage obtained 57.5%, and increased in the second meeting to be 72.5% with an increase of 15 units. In the second cycle of the first meeting and the second meeting of 85.0% increased to 92.5% with an increase of 7.5 units, 3) student activities for studying the role playing models also increased at each meeting. At the first meeting of the first cycle obtained an average score of 57.5% and a second meeting increased to 75.0%. While at the first meeting of the second cycle increased to 82.5% and increased in the second meeting to be 92.5%. From the results of the study proved that the application of role playing can improve learning outcomes IPS fifth grade students SDN 006 Salo Salo Kampar regency.

Keyword: *Theory, Model Role Playing, Learning Outcomes IPS.*

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 006 Salo Kecamatan Salo. Fakta dan data yang diperoleh di kelas V SD Negeri 006 Salo Kecamatan Salo khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat banyak kendala dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa, nilai rata-rata 59,8 dan ini lebih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang di tentukan yakni 65. Jumlah siswa 23 orang, siswa yang tuntas hanya 12 orang siswa dengan persentase 52,2%, sedangkan siswa yang tidak tuntas 11 siswa dengan persentase 47,8%. Di samping itu, dalam pembelajaran siswa kurang sekali bertanya kepada guru, hanya siswa yang pintar saja yang aktif dalam bertanya.

Banyak faktor yang menentukan hasil belajar siswa baik internal maupun eksternal. Faktor model pembelajaran yang di gunakan guru dalam menyajikan materi pelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kenyataan dilapangan, guru lebih

-
1. Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau, Nim 0905135249, e-mail LisaRPY@yahoo.com
 2. Dosen pembimbing I, Staf pengajar studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, e-mail eddy@unri.ac.id
 3. Dosen pembimbing II, Staf pengajar studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

banyak menggunakan model konvensional yang kurang bervariasi dan juga guru hanya menempatkan siswa sebagai objek pembelajaran, sehingga pelajaran tersebut tidak didasarkan kepada hasil dan kebutuhan siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut berbagai upaya telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran disamping untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, juga dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan *role playing* di kelas yang dilakukan siswa mendapat bimbingan dari guru. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sehingga *role playing* yang dilakukan dapat berjalan dengan efektif. Dengan demikian penerapan model pembelajaran diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam bidang studi ilmu pengetahuan sosial.

Model *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2007 :159). Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 006 Salo Kecamatan Salo Kabupaten Kampar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Ada 10 langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran bermain peran menurut Sanjaya (2007:159) yaitu: 1) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai *role playing*; 2) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan; 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam *role playing*, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan; 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya kepada siswa yang terlibat dalam pemeranan; 5) *Role playing* mulai dimainkan oleh kelompok pemeran; 6) Guru menarik perhatian siswa; 7) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan; 8) *Role playing* hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan; 9) Melakukan diskusi tentang peran yang dimainkan; dan 10) Merumuskan kesimpulan.

Menurut Djamarah (2006:89) menyatakan *role playing* mempunyai keunggulannya yaitu: 1) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya, 2) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, dan 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain. Sedangkan kelemahan dari model *role playing* menurut Eva (2006:35) yaitu :1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama akan menjadi kurang kreatif, 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan, 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, dan 4) Sering kelas lain terganggu oleh para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan 6 kali yang meliputi 4 kali pertemuan dan 2 kali ulangan harian. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V yang berlokasi di SD Negeri 006 Salo Kecamatan Salo Kabupaten Kampar yang dilakukan sebanyak 2 siklus dan dalam empat tahap yaitu: Merencanakan : Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Rencana pembelajaran yang disusun dengan Standar Kompetensi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan Kompetensi Dasar Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Mengacu pada langkah-langkah penerapan model *role playing*, peneliti perlu mengembangkan silabus dan sistem pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebanyak 4 kali pertemuan dan lembar kerja siswa (LKS) sebanyak 4 kali pertemuan. LKS disisipkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yakni membangun pengetahuannya. Pelaksanaan Tindakan : setelah perencanaan pembelajaran disusun dan ketersediaan instrument penelitian sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang akan di terapkan maka kegiatan selanjutnya adalah melaksanakan tindakan dengan memperhatikan perencanaan yang telah disusun dalam RPP. Observasi : selama berlangsungnya perbaikan pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas V yang mengajar di SD Negeri 006 Salo Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. Hasil pengamatan ini digunakan sebagai sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan pembelajaran berikutnya yang bermuat pada lembar pengamatan. Refleksi : Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Tujuannya adalah mengetahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Pada tahap refleksi dilakukan peneliti untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Refleksi dilaksanakan untuk memahami proses, masalah, persoalan, kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *role playing*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung dan soal ulangan harian yang terdiri dari 20 soal. Teknik analisis data terdiri dari:

1. Aktifitas guru dan siswa: Observasi kegiatan guru dilakukan bersama dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar. Kreteria untuk menentukan keberhasilan guru dalam aktifitasnya.

$$\text{Rumus: Nilai} = \frac{\text{Skor Yang Didapat}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

2. Hasil Belajar: Hasil belajar dapat dilihat dari nilai setiap tindakan. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa tes hasil belajar siswa yang meliputi ketuntasan individu dan klasikal untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Yang Didapat}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \%$$

3. Rumus Peningkatan Hasil Belajar

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar digunakan rumus:

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

Keterangan :

P = Peningkatan

Posrate = Nilai Sesudah diberikan tindakan

Basarate = Nilai sebelum tindakan

4. Ketuntasan Individu

Berdasarkan penilaian sekolah, seorang siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila memperoleh nilai \geq dari KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 65. Ketuntasan belajar secara individu dihitung dengan rumus:

$$KI = \frac{SS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

KI = Persentase ketuntasan belajar secara individu

SS = Skor yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimal

5. Ketuntasan belajar klasikal menurut Mulyasa (2007:254) adalah suatu ketuntasan belajar jika sekurang-kurangnya 85% dari seluruh siswa telah mencapai KKM yaitu 65. Untuk menentukan ketuntasan klasikal dapat digunakan rumus:

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

KK = Ketuntasan klasikal

JT = Jumlah siswa yang tuntas

JS = Jumlah siswa seluruhnya

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 006 Salo Kecamatan Salo Kabupaten Kampar adalah sebagai berikut:

Perencanaan Siklus I

Pada tahap persiapan/perencanaan, peneliti telah merancang perangkat dan instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri bahan ajar berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan, lembar soal individu sebanyak 2 kali pertemuan, lembar observasi aktivitas guru sebanyak 2 kali pertemuan, lembar observasi aktivitas siswa sebanyak 2 kali pertemuan, kisi-kisi soal ulangan harian, soal ulangan siklus I, alternatif jawaban ulangan harian I, serta alat dan wacana *role playing* yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Tindakan Siklus I

Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Maret 2013 kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Pada pertemuan ini kegiatan pembelajaran membahas tentang 1) Peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan, dan 2) Pembentukan alat kemerdekaan NKRI yang berpedoman pada RPP. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu membuka pelajaran dengan mengucapkan

salam dan mengabsensi kehadiran siswa, dalam pertemuan ini semua siswa hadir yaitu 23 siswa. Kemudian guru mengadakan appersepsi, guru menceritakan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dan pembentukan alat kemerdekaan NKRI. Selanjutnya, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran.

Kemudian, guru dan siswa menetapkan topik atau masalah yaitu peristiwa menjelang Proklamasi kemerdekaan. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan bermain peran yakni agar siswa dapat menceritakan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan. Selanjutnya, guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan yakni memerankan siswa dalam peristiwa menjelang Proklamasi kemerdekaan dan pembentukan alat kemerdekaan NKRI. Guru membantu siswa untuk menetapkan pemain dan menjelaskan peranan yang harus dimainkan oleh pemeran, serta waktu yang ditetapkan. Selanjutnya guru menjelaskan waktu yang disediakan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa untuk berfikir dalam perannya. Guru mengakhiri pembelajaran karena bel sekolah telah berbunyi menandakan untuk pengantian jam pelajaran berikutnya, guru bersama siswa menutup pelajaran dengan membaca doa.

Pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 1 April 2013 kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Sebelum memulai pembelajaran, seperti kegiatan sebelumnya guru terlebih dahulu mengucapkan salam dan mengabsensi kehadiran siswa, dalam pertemuan ini semua siswa hadir yaitu 23 orang siswa (hadir semua). Kemudian guru mengingatkan kembali hal-hal yang sudah dibicarakan pada pertemuan pertama, terutama berkaitan dengan kegiatan *role playing*.

Kemudian, guru meminta siswa untuk memainkan peran dan memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan selama bermain peran, siswa lalu diminta untuk mengamati jalannya bermain peran. Selanjutnya guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak dan meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang peran yang telah dimainkan oleh siswa, apakah sudah sesuai atau belum. Kemudian di akhir pertemuan guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan oleh siswa dan memerintahkan siswa untuk mencatat kesimpulan secara sistematis.

Dalam pertemuan ini guru membimbing siswa yang masih belum mengerti dengan model *role playing*. Walaupun pada pertemuan sebelumnya sudah ada kegiatan seperti ini, guru masih kerepotan karena banyak sekali siswa yang bertanya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, diamati oleh observer yang berpedoman pada lembar observasi.

Pengamatan Siklus I

Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, dari kegiatan awal hingga kegiatan penutup. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Peneliti sebagai observer mengobservasikan aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Refleksi Siklus I

Adapun hasil refleksi siklus I yang dilakukan tiga kali pertemuan sudah cukup baik tetapi di samping kelebihan masih ada kelemahan yang peneliti temukan. Sisi kebaikan yang peneliti temukan yaitu selama proses pembelajaran penerapan model *role playing*, sebagian besar siswa sudah mulai ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang selama ini siswa hanya sebagai penerima informasi yang diberikan guru. Kelemahan pembelajaran yang dijumpai adalah guru tidak mengarahkan siswa dan tidak membimbing siswa yang mengalami kesulitan dengan maksimal, dan guru tidak merumuskan kesimpulan dengan sistematis. Dari hasil refleksi siklus I, maka perencanaan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebaiknya siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru, sehingga pada saat memainkan peran tidak ada lagi siswa yang kebingungan dengan apa yang akan mereka mainkan dan memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan sehingga siswa dapat dilaksanakan dengan tepat dan benar. Guru harus merumuskan kesimpulan kepada siswa, sehingga semua yang telah dipelajari oleh siswa benar-benar mengerti apa yang telah dipelajari.

Perencanaan Siklus II

Pada tahap persiapan/perencanaan, peneliti telah merancang perangkat dan instrument pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri bahan ajar berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk 2 kali pertemuan, lembar soal individu sebanyak 2 kali pertemuan, lembar observasi aktivitas guru sebanyak 2 kali pertemuan, lembar observasi aktivitas siswa sebanyak 2 kali pertemuan, kisi-kisi soal ulangan harian, soal ulangan siklus II, alternatif jawaban ulangan harian II, serta alat dan wacana *role playing* yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Tindakan Siklus II

Pada pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 8 April 2013, kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Pada pertemuan ini kegiatan pembelajaran membahas tentang tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia dan menghargai jasa-jasa pahlawan yang berpedoman pada RPP. Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsensi kehadiran siswa, dalam pertemuan ini semua siswa hadir yaitu 23 siswa. Kemudian guru mengadakan *appersepsi*, guru memberikan contoh cara menghargai jasa-jasa pahlawan. Selanjutnya, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran.

Kemudian, guru dan siswa menetapkan topik atau masalah yaitu peristiwa menjelang Proklamasi kemerdekaan. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan bermain peran yakni agar siswa dapat mengetahui tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia dan menghargai jasa-jasa pahlawan. Selanjutnya, guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan yakni memerankan tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia dan menghargai jasa-jasa pahlawan. Guru membantu siswa untuk menetapkan pemain dan menjelaskan peranan yang harus dimainkan oleh pemeran, serta waktu yang ditetapkan. Selanjutnya guru menjelaskan waktu yang disediakan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa untuk berfikir dalam perannya.

Dalam pertemuan ini guru membimbing siswa yang masih belum mengerti dengan model *role playing*. Walaupun pada pertemuan sebelumnya sudah ada kegiatan seperti ini, guru masih kerepotan karena masih ada siswa yang bertanya.

Pada pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 April 2013, kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Sebelum memulai pembelajaran, seperti kegiatan sebelumnya guru terlebih dahulu mengucapkan salam dan mengabsensi kehadiran siswa, dalam pertemuan ini semua siswa hadir yaitu 23 orang siswa (hadir semua). Kemudian guru mengadakan appersepsi, dan menanyakan mengenai pelajaran pada pertemuan sebelumnya.

Selanjutnya, guru meminta siswa untuk memainkan peran dan memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan selama bermain peran, siswa lalu diminta untuk mengamati jalannya bermain peran. Selanjutnya guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak dan meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang peran yang telah dimainkan oleh siswa, apakah sudah sesuai atau belum. Kemudian di akhir pertemuan guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan oleh siswa dan memerintahkan siswa untuk mencatat kesimpulan secara sistematis. Dalam pertemuan ini guru membimbing siswa yang masih belum mengerti dengan model *role playing*. Walaupun pada pertemuan sebelumnya sudah ada kegiatan seperti ini, guru masih kerepotan karena masih ada siswa yang bertanya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, diamati oleh observer yang berpedoman pada lembar observasi.

Pengamatan Siklus II

Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung, dari kegiatan awal hingga kegiatan penutup. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh observasi menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Refleksi Siklus II

Setelah kelemahan-kelamahan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II, maka dapat direfleksikan bahwa dengan membiasakan model *role playing* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dan membimbing siswa dengan kesabaran dapat mengarahkan dan menanggulangi sikap anak kearah yang lebih baik. Adapun persentase siswa yang tuntas pada ulangan siklus II ini yaitu 20 orang siswa dari 23 orang siswa yang mengikuti ulangan siklus II dengan persentase (87,0%), dan siswa yang tidak tuntas 3 orang dengan persentase (13,0%). Hasil ini telah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini, yakni penelitian dikatakan berhasil jika 85% siswa memperoleh nilai minimal 65 dari KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model *role playing*. Maka diketahui rekapitulasi aktivitas guru dari siklus I hingga siklus II. Adapun hasil penilaian terhadap aktivitas guru pada siklus I untuk pertemuan pertama, kedua dan siklus II untuk pertemuan pertama, kedua dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini :

Tabel 1
Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Uraian	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Jumlah	23	29	34	37
Persentase	57.5%	72.5%	85.0%	92.5%
Kategori	Sedang	Baik	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 terlihat perbandingan aktivitas guru dalam 2 kali pertemuan yang secara umum terdapat peningkatan penerapan model *role playing* pada sikap disiplin. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru memperoleh skor 23 dengan rata-rata (57,5%) atau dengan kategori sedang, kemudian pada pertemuan kedua dengan skor 29 dengan rata-rata (72,5%) kategori baik. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus pertama ini ada aktivitas guru yang belum dikuasai sepenuhnya karena guru masih baru dalam menggunakan model *role playing*, dan masih susah guru mengontrol siswa sehingga kelas menjadi ribut dan banyak menghabiskan waktu dalam menentukan peran yang akan dimainkan siswa.

Pada siklus II aktivitas guru juga sangat baik, pertemuan pertama skor 34 rata-ratanya 85,0% dengan kategori baik, sedangkan pada pertemuan kedua skor 37 rata-rata 92,5% dengan kategori sangat baik. Dari penjelasan di atas terlihat bahwa aktivitas guru selama kegiatan adalah baik, hal ini disebabkan guru benar-benar telah mempersiapkan diri dan segala sesuatunya untuk pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*. Kesiapan guru akan sangat menentukan berlangsungnya proses belajar mengajar dalam pencapaian hasil belajar.

Aktivitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran

Hasil analisis aktivitas siswa selama proses penerapan model *role playing* dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2
Aktivitas Siswa Kelas V SD Negeri 006 Salo Kecamatan Salo Kabupaten
Kampar dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Model *Role Playing*
di Siklus I dan Siklus II

Uraian	Siklus I		Siklus II	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Jumlah	23	30	33	37
Rata-rata	57,5%	75,0%	82,5%	92,5%
Kategori	Sedang	Baik	Baik	Sangat Baik

Dari tabel 2 dapat dilihat aktivitas siswa semakin meningkat, dari siklus I pertemuan pertama aktivitas siswa rata-rata 57,5% kategori sedang, pada pertemuan kedua meningkat dengan rata-rata 75,0% kategori baik dengan peningkatan sebanyak 17,5%. Selanjutnya pertemuan pertama siklus II didapati aktivitas siswa dengan rata-rata 82,5% kategori baik dan pada pertemuan kedua siklus II diperoleh rata-rata aktivitas siswa adalah 92,5% dengan kategori sangat baik dengan peningkatan 10%.

Hasil Belajar Siswa

Setelah proses pembelajaran menggunakan model *role playing* pada materi pokok peristiwa sekitar proklamasi maka dilakukan ulangan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Ulangan yang diberikan dilakukan pada tiap akhir siklus pertemuan, baik itu diakhir pertemuan siklus I maupun diakhir pertemuan siklus II. Adapun hasil belajar siswa dalam materi peristiwa sekitar proklamasi diuraikan sebagai berikut:

Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil ulangan akhir siklus I, maka dapat dilihat hasil belajar siswa pada indikator peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dan pembentukan alat kemerdekaan NKRI pada tabel 3 di bawah ini :

Tabel 3

Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan (Ulangan Akhir Siklus I) pada Materi Pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi

No	Interval	Kategori	Hasil Belajar Siswa			
			Skor Dasar	N (%)	Siklus I	N (%)
1	> 85	Sangat tinggi	0	0.0	0	0.0
2	71 - 85	Tinggi	2	8.7	1	4.3
3	56 - 70	Sedang	13	56.5	7	30.4
4	41 - 55	Rendah	8	34.8	15	65.2
Jumlah siswa yang hadir			23	100	23	100
Rata-rata			59.8		49.1	

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa melalui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan (ulangan akhir siklus I) pada materi pokok peristiwa sekitar proklamasi yaitu sebelum tindakan dan setelah dilakukan tindakan tidak ada siswa yang hasil belajarnya dikategorikan sangat tinggi. Kemudian persentase hasil belajar siswa yang di kategorikan tinggi turun dari 8,7% menjadi 4,3%, persentase hasil belajar siswa yang dikategorikan sedang sebelum dilakukannya tindakan yaitu 56,5% menjadi 30,4%. Hasil belajar siswa yang dikategorikan rendah sebelum dilakukan tindakan yaitu 34,8% menjadi 65,2%. Kemudian juga terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil siswa, dimana sebelum tindakan 59,8% atau dengan kategori sedang, dan turun menjadi 49,1% setelah tindakan dengan besar penurunan 10,7%.

Hasil Belajar siklus II

Berdasarkan hasil sebelum dan sesudah ulangan siklus II, maka dapat dilihat hasil belajar siswa pada indikator tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia dan menghargai jasa-jasa pahlawan pada tabel 4 di bawah ini :

Tabel 4
Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II
pada Materi Pokok Peristiwa Sekitar Proklamasi

No	Interval	Kategori	Hasil Belajar Siswa			
			Siklus I	N (%)	Siklus II	N (%)
1	> 85	Sangat tinggi	0	0.0	1	4.3
2	71 - 85	Tinggi	1	4.3	10	43.5
3	56 - 70	Sedang	7	30.4	12	52.2
4	41 - 55	Rendah	15	65.2	0	0.0
Jumlah siswa yang hadir			23	100	23	100
Rata-rata			49.1		72.0	

Dari tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa melalui hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II (ulangan akhir siklus II) pada materi pokok peristiwa sekitar proklamasi meningkat yaitu pada siklus I tidak ada siswa yang hasil belajarnya dikategorikan sangat tinggi, dan siklus II meningkat menjadi 4,3%. Kemudian persentase hasil belajar siswa yang dikategorikan tinggi naik dari 4,3% menjadi 43,5%. Hal ini disebabkan siswa yang memperoleh nilai rendah sebelumnya telah memperoleh nilai sedang pada siklus II. Kemudian persentase hasil belajar siswa yang dikategorikan sedang pada siklus I adalah 30,4% meningkat di siklus II yaitu 52,2%. Sedangkan siswa yang memperoleh hasil belajar rendah pada siklus I 65,2% dan pada siklus II tidak ada siswa yang memperoleh nilai rendah. Kemudian diketahui juga terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa, dimana pada siklus I adalah 49,1 meningkat menjadi 72,0 pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 22,8. Dari keterangan di atas dapat disimpulkan terjadinya peningkatan pada ulangan akhir siklus II, dimana hasil belajar siswa dikategorikan tinggi atau dengan rata-rata nilai 77,3% atau dengan kategori tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 006 Salo Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. Hal ini ditunjukkan pada rata-rata persentase tiap parameter sebagai berikut :

- a. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dari 57,5% pada pertemuan 1 meningkat di pertemuan 2 menjadi 72,5% pada siklus I, sedangkan pada pertemuan 1 siklus II 85,0% meningkat menjadi 92,5% pada siklus II. Sedangkan, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dari 57,5% pada pertemuan 1 meningkat di pertemuan 2 menjadi 75,0% pada siklus I, sedangkan pada pertemuan 1 siklus II 82,5% meningkat menjadi 92,5% pada siklus II.
- b. Hasil belajar siswa dari data awal atau sebelum diadakannya tindakan adalah dengan rata-rata 59,8. Setelah di terapan model *role playing* turun pada siklus I dengan rata-rata 49,1 besar penurunan dari data awal ke siklus I adalah 10,7. Pada siklus II meningkat dengan rata-rata 72,0 dan besar peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 22,8

SARAN

Bertitik tolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkenaan dengan penerapan model *role playing* yang telah dilaksanakan peneliti berusaha untuk memberikan beberapa saran yaitu:

- a. Penerapan model *role playing* sebagai salah satu alternatif guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang sudah baik harus dipertahankan dan di kembangkan terus-menerus. Selain itu, pembelajaran dengan model *role playing* ini melatih kemampuan berbicara dan menambah rasa percaya diri siswa dalam berinteraksi.
- b. Bagi guru yang menerapkan model *role playing* sebaiknya guru dapat mengalokasikan waktu dengan sebaik-baiknya, karena dalam penerapan model pembelajaran ini sangat membutuhkan waktu yang sangat panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada : Pembimbing I Eddy Noviana dan Pembimbing II Lazim N yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberi pengarahan kepada penulis, kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberikan bantuan ide-idenya kepada penulis sehingga karya ilmiah ini dapat diselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Joko Pasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah S.B dan Azwan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eva, Musnelly. 2006. *Modul Materi Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar (S.M.B) IPS/PKn SD*. Pekanbaru: FKIP. UNRI. Tidak Diterbitkan.
- KTSP. 2007. *Panduan Lengkap KTSP*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, E. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007, Cet. 2.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Minat Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surya. 2001. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: UT.

- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tulus, Tu'u. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta. Rieneka Cipta.
- Zaini, Hisyam. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.