

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III  
SDS BATIN BETUAH BALAI MAKAM  
KECAMATAN MANDAU**

Oleh  
**Zulhijrianti<sup>1</sup>, Zulkifli<sup>2</sup>, Eddy Noviana<sup>3</sup>**

**Abstrak**

Based on the research that has been conducted through two cycles, the first meeting of the first cycle of the average activity of 89.29% of teachers good category, the second meeting of the first cycle to 92.86% excellent category. At the first meeting of the second cycle to 96.43% excellent categories at once and second meeting in second cycle remained 96.43% excellent category. At the first meeting of the first cycle an average of 85.71% of student activity categories. In the second meeting of the first cycle to 89.29% good category. At the first meeting of the second cycle being 92.86% and the excellent category in second cycle of meetings has increased 96.43% which is excellent category. IPS student mastery of learning outcomes based on the daily tests first cycle was 76.66%. In the second cycle to be 93.33%. These data indicate that the application of Inquiry Learning Model to Improve Student Learning Outcomes IPS on fourth grade's students in SDS IT Mutiara Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis.

*Keywords: Learning Model Role Playing, The Result Of Social Study*

**PENDAHULUAN**

Di sekolah dasar, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disenangi anak, karena dalam memahami pelajaran seorang anak membutuhkan waktu yang lama untuk mengerti tentang satu pokok bahasan. Oleh sebab itu, menurut Noviana (2010:15) siswa perlu memahami hal-hal berkaitan dengan individunya, lingkungannya, masa lalu, masa kini dan masa datang. IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan anak didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia (*global society*).

Pada sisi guru, guru merasa memang cukup sulit untuk membuat seluruh peserta didik pintar. Peserta didik mempunyai gaya belajar yang berbeda, sehingga boleh jadi ada yang sejalan dengan gaya mengajar guru dan ada pula yang tidak. Untuk itu diperlukan variasi model mengajar guru yang tidak menggantung pada peran guru semata.

Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar di SDS Batin Betuah khususnya kelas III hasil belajar siswa rendah. Hal ini dikarenakan cara mengajar yang digunakan guru hanya ceramah, proses belajar mengajar satu arah. Dalam kegiatan awal pembelajaran guru langsung buka buku, tidak tanya PR. Sedangkan dalam kegiatan inti guru kadang-kadang menggunakan media, dan kegiatan akhir tidak ada kesimpulan langsung pulang.

Cara mengajar guru membosankan dan kurang menarik ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Dari hasil ulangan harian diperoleh data yang kurang mengembirakan, nilai yang diperoleh lebih rendah dari nilai mata pelajaran

- 
1. Mahasiswa program studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Riau, NIM 0905137691 e-mail:
  2. Drs. H. Zulkifli, S.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I, Staf Pengajar Program Studi PGSD Jurusan ilmu Pendidikan FKIP Universitas Riau. e-mail: zulkifli@yahoo.co.id
  3. Eddy Noviana, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, Staf Pengajar Program Studi PGSD Jurusan ilmu Pendidikan FKIP Universitas Riau. e-mail: eddy@unri.ac.id

PKn,IPA,dan Bahasa Indonesia.sedangkan siswa yang tuntas belajar hanya peserta didik dari 12 peserta didik, hanya 41,67% yang mencapai KKM selebihnya 58,33% tidak mencapai KKM dengan nilai rata-rata siswa yaitu 63,33. Ketuntasan tersebut didasari asumsi bahwa Standar Ketuntasan Minimal adalah 65.

Hal yang lebih merisaukan adalah tidak terpacunya prestasi belajar dari peserta didik yang tuntas. Dari ulangan tersebut, siswa hanya mampu mendapat nilai 85, padahal dalam mata pelajaran yang lain mereka bisa mendapatkan nilai lebih dari itu. Saat dikonfirmasi, siswa menyatakan kurang berminat belajar IPS, karena menghafal konsep-konsep yang luas, membosankan dan tidak menarik katanya.

Jadi untuk menjadikan mata pelajaran IPS menarik bagi siswa , maka peneliti menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, yaitu bermain peran. Dengan model pembelajaran *Role Playing* akan menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi bagi siswa, karena menurut Piaget dalam Desmita(2009:101) pada usia kelas III merupakan tahap operasional konkret, anak masih senang akan hal-hal yang bersifat konkret dan dapat berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret, karena apabila pembelajaran itu bersifat menarik, maka dengan mudah pula anak-anak akan mengerti mengenai materi yang sedang dipelajari.

Adapun pengertian *Role Playing* menurut Hamalik(2001:214) penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 atau yang lebih tua menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal didalam kelas . Di dalam bermain, peran guru menerima peran noninterpersonal didalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.

Sebagai salah satu bentuk strategi mengajar dalam IPS model pembelajaran bermain peran model-model pembelajaran interaksi sosial yang diungkapkan oleh tokohnya Fannie R. Shaftel dan George Shaftel, model pembelajaran *role playing* didesain untuk mengajak peserta didik dalam menyelidiki nilai-nilai pribadi dan sosial melalui tingkah laku mereka sendiri dan nilai-nilai yang menjadi sumber dari penyelidikan itu (Indrawati dan Wanwan Setiawan,2009:25).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang merupakan salah satu pembelajaran yang mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam melibatkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain dan siswa yang tidak peduli pada yang lain.

#### *Langkah-langkah Pembelajaran Role Playing*

Bermain peran itu dilaksanakan dalam pengajaran IPS perlu dilalui beberapa fase dan kegiatan sebagai berikut (disarikan dari Leonard H.Clark, 1973) dalam Wahab (2007:112-114):

- 1) Persiapan
  - a) Persiapan untuk bermain peran:

- (1) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya
- (2) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi
- b) Memilih Pemain
  - (1) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
  - (2) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
  - (3) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
  - (4) Pilih beberapa pemain agar seorang tidak memainkan dua peran sekaligus
  - (5) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang
  - (6) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya
- c) Mempersiapkan penonton
  - (1) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran
  - (2) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku
- d) Persiapan para pemain
  - (1) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit campur tangan guru
  - (2) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya
  - (3) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
  - (4) Siapkan tempat dengan baik
  - (5) Kadang-kadang "kelompok kecil bermain peran" merupakan cara yang baik untuk bermain peran
- 2) Pelaksanaan
  - a) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi
  - b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
  - c) Jangan menilai aktingnya
  - d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
  - e) Jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukannya misalnya:
    - (1) Dibimbing dengan pertanyaan
    - (2) Mencari orang lain untuk peran itu
    - (3) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut
  - f) Jika pemain tersesat lakukan:
    - (1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah
    - (2) Simpulkan apa yang sudah dilakukan
    - (3) Hentikan dan arahkan kembali
    - (4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat
  - g) Jika siswa mengganggu:
    - (1) Tugasi dengan peran khusus
    - (2) Jangan pedulikan dia
  - h) Jangan bolehan pemirsa mengganggu

Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.

### 3) Tindak lanjut

#### a) Diskusi

- (1) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa
- (2) Diskusi juga dapat menganalisa, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi
- (3) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari

#### b) Melakukan bermain peran kembali

Kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.

Langkah-langkah pembelajaran *role playing* menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Taniredja (2011:107) yaitu:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan .
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang .
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi .
11. Penutup.

### ***Rumusan Masalah***

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDS Batin Betuah Balai Makam Kecamatan Mandau.

### ***Tujuan Penelitian***

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* siswa kelas III SDS Batin Betuah Balai Makam Kecamatan Mandau.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDS Batin Betuah Balai Makam. Waktu penelitian dimulai semester II tahun pelajaran 2012/2013 yang dimulai dari bulan Maret sampai bulan Mei 2013. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 6 kali pertemuan. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Peneliti dan guru bekerja sama dalam merencanakan tindakan kelas dan merefleksikan hasil tindakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas bertindak sebagai pengamat selama proses pembelajaran

berlangsung. Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif ini, maka desain penelitian tindakan kelas adalah model siklus dengan pelaksanaannya dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I diadakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu Perangkat Pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, dan LKS kemudian instrumen pengumpul data yang terdiri dari observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh melalui lembar pengamatan dan tes hasil belajar IPS kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah statistik deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan data tentang aktifitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dan data tentang ketuntasan belajar IPS siswa.

Analisis data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan dari hasil lembar pengamatan selama proses pembelajaran. Lembar pengamatan berguna untuk mengamati seluruh aktifitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran dan dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase aktivitas guru.

F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan guru

N = Banyaknya individu (Sudijono,2009)

**Tabel 1**  
**Kriteria Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa**

No	Interval	Kategori
1	85 sd 100	Baik Sekali
2	75 sd 85	Baik
3	65 sd 75	Cukup
4	0 sd 65	Kurang

Hasil belajar IPS siswa dikatakan meningkatkan apabila skor ulangan siklus I dan ulangan siklus II lebih tinggi dari skor dasar terhadap KKM yang ditetapkan. Skor ulangan siklus I dan ulang siklus II dianalisis untuk mengetahui ketercapaian KKM yang ditetapkan. Hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

1. Ketuntasan individu dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{Jumlah Individu yang menjawab benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

Dengan kriteria apabila seorang siswa (individu) telah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65 dikatakan tuntas secara individu.

2. Peningkatan hasil belajar dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Peningkatan Hasil Belajar  
 Posrate : Nilai sesudah diberikan tindakan  
 Baserate : Nilai sebelum diberikan tindakan

### 3. Ketuntasan Klasikal

Dikatakan tuntas apabila suatu kelas telah mencapai 80% dari jumlah siswa yang tuntas dengan nilai 75 maka kelas itu dikatakan tuntas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Tahap Persiapan Penelitian*

Pada tahap persiapan peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu berupa perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, RPP, Lembar Kerja Siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan dan tes hasil belajar IPS. Pada tahap ini ditetapkan bahwa kelas yang dilakukan tindakan adalah kelas IV.

### *Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran*

Pada penelitian ini proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Role Playing*, dilaksanakan dalam enam kali pertemuan dengan dua kali ulangan siklus. Siklus pertama dilaksanakan tiga kali pertemuan. Dua kali melaksanakan proses pembelajaran dan satu kali Ulangan Harian I. Berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian dievaluasi guna menyempurnakan tindakan. Kemudian dilanjutkan dengan siklus kedua yang dilaksanakan tiga kali pertemuan.

### *Hasil Penelitian*

Untuk melihat keberhasilan tindakan, data yang diperoleh diolah sesuai dengan teknik analisis data yang ditetapkan. Data tentang aktivitas guru dan siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung diadakan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru. Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada pertemuan pertama, belum terlaksana sepenuhnya seperti yang direncanakan, disebabkan siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran *Role Playing*. Sedangkan pada pertemuan berikutnya aktivitas guru dan siswa mulai mendekati kearah yang lebih baik sesuai RPP. Peningkatan ini menunjukkan adanya keberhasilan pada setiap pertemuan. Data hasil observasi guru dapat dilihat pada Tabel Rata-rata peningkatan aktivitas guru pada siklus I dan siklus II pada Tabel dibawah ini.

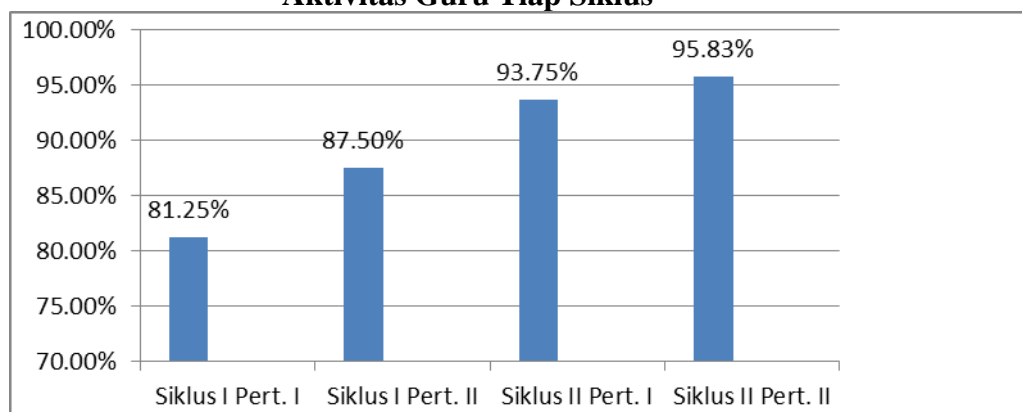
**Tabel 2**  
**Aktivitas Guru pada siklus I dan siklus II**

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan			
		Siklus I		Siklus II	
		1	2	1	2
	Total	39	42	45	46
	Rata-rata (Total dibagi 12)	3.25	3.5	3.75	3.83
	Persentase (Total/jumlah skor tertinggi x 100%)	81.25%	87.5%	93.75%	95.83%
	Rata-rata Tiap Siklus	84.37%		94.79%	

	Kategori	Baik	Baik Sekali
--	----------	------	-------------

Dapat disimpulkan bahwa secara umum aktivitas guru selama 4 kali pertemuan dalam 2 siklus mengalami peningkatan, dengan persentase aktivitas guru siklus I yaitu pada pertemuan pertama 81.25% dan pertemuan kedua 87.5% dengan kategori baik. Pada siklus II persentase aktivitas guru pada pertemuan pertama adalah 93.75% dan pertemuan kedua 95.83% dengan kategori baik sekali. Untuk lebih jelasnya perhatikanlah grafik dibawah ini :

**Grafik 1**  
**Aktivitas Guru Tiap Siklus**



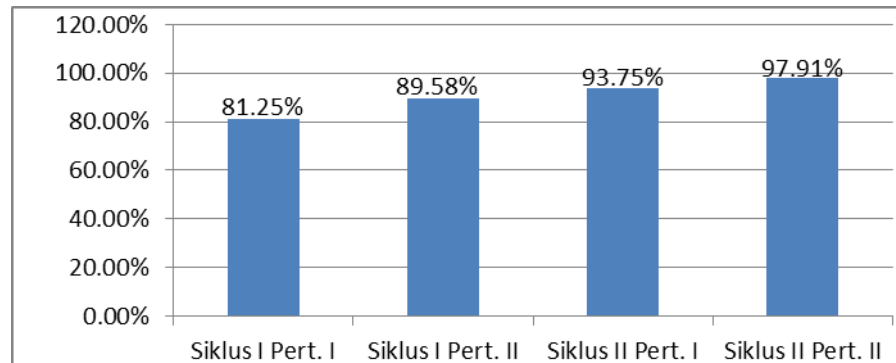
Data hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang disajikan dalam Tabel dibawah ini.

**Tabel 3**  
**Aktivitas Siswa pada siklus I dan siklus II**

No	Aktivitas yang diamati	Pertemuan			
		Siklus I		Siklus II	
		1	2	1	2
	Total	39	43	45	47
	Rata-rata (Total dibagi 12)	3.25	3.58	3.75	3.91
	Persentase (Total/jumlah skor tertinggi x 100%)	81.25%	89.58%	93.75%	97.91%
	Rata-rata Tiap Siklus	85.41%		95.83%	
	Kategori	Baik		Baik Sekali	

Dari tabel 5 diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum aktivitas siswa selama 4 kali pertemuan dalam 2 siklus mengalami peningkatan, dengan persentase aktivitas siswa siklus I yaitu pada pertemuan pertama 81.25% dan pertemuan kedua 89.58% dengan kategori baik. Pada siklus II persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama adalah 93.75% dan pertemuan kedua 97.91% dengan kategori baik sekali. Untuk lebih jelasnya perhatikanlah grafik dibawah ini:

**Grafik 2**  
**Aktivitas Siswa Tiap Siklus**



Kemudian setelah diadakan tindakan penelitian pada umumnya aktivitas siswa selama 4 kali pertemuan dalam 2 siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I sebanyak 11 siswa (91.7%) tuntas dalam pembelajaran, dan 1 orang siswa (8.33%) tidak tuntas dalam pembelajaran, tetapi secara klasikal siklus I sudah tuntas. Masih ada 1 orang siswa yang belum tuntas pada siklus I diduga dalam proses pembelajaran siswa masih kurang aktif, karena masih ada siswa yang bermain-main dalam proses pembelajaran, tidak serius dalam belajar. Ketika diberikan tugas beberapa orang diantaranya masih mengerjakan asal-asalan dan tidak selesai dengan baik, begitu juga masih ada siswa yang menyontek kepada temannya.

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar ulangan harian I dan ulangan harian II yang disajikan pada Tabel di bawah ini:

**Tabel 4**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

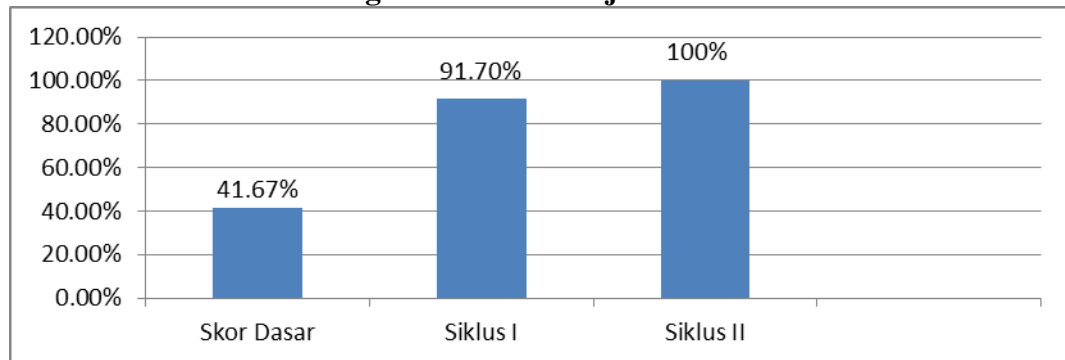
Tindakan	Rata-rata	% Peningkatan
Sebelum Tindakan	63.33	19.53%
Siklus I	75.7	
Siklus II	77.7	22.37%

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap dan keterampilan. Hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya. Hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik. Hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda. Hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks, dan dapat bersifat berubah-



ubah, jadi sederhana dan statis(Hamalik,2001:31-32). Untuk lebih jelasnya perhatikanlah grafik berikut:

**Grafik 3**  
**Peningkatan Hasil Belajar Siswa**



Dari analisis tentang ketercapainya KKM diperoleh fakta bahwa siswa yang memiliki skor  $\geq 65$  meningkat setelah dilakukan tindakan. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulangan siklus I adalah 91.7% dan ulangan siklus II adalah (100%).

#### *Pembahasan Hasil Penelitian*

Pembahasan ini berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan siklus II selama penelitian berlangsung. Penelitian dengan penerapan model bermain peran, diawali dengan memperkenalkan model bermain peran kepada siswa, mempersiapkan scenario menceritakan peristiwa sambil mengatur adegan yang pertama, menanggapi siswa untuk berperan dan membagi siswa dalam 2 kelompok, jelaskan kepada pemeran sebaik-baiknya, siswa yang tidak ikut menjadi penonton yang aktif, membantu siswa dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog, dalam situasi klimaks bermain peran harus dihentikan agar pemecahan masalah dapat didiskusikan sambil membagikan LKS kepada setiap kelompok, dibuka ruang tanya jawab sebagai tindak lanjut hasil diskusi, menyimpulkan hasil pembelajaran, memberikan latihan kepada siswa secara individu. Untuk aktivitas guru dan aktivitas siswa selalu mengalami peningkatan pada tiap siklus.

Jika dilihat dari lembar observasi siklus I dapat disimpulkan bahwa pada awal pertemuan, terdapat beberapa kekurangan-kekurangan yang dilakukan oleh guru dan siswa, kekurangan-kekurangan tersebut adalah :

1. Guru belum lebih leluasa menyampaikan dan menerapkan langkah-langkah dalam pembelajaran.
2. Penggunaan waktu dalam pembelajaran pun belum maksimal.
3. Setiap kelompok belum dapat dibimbing dengan baik.

Kelebihan pada siklus I adalah secara umum minat belajar siswa sudah ada peningkatan. Siswa lebih antusias dalam menerima pelajaran dengan menerapkan model bermain peran. Untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I ini, peneliti melakukan perbaikan dengan cara merencanakan pembagian waktu secara

maksimal dan sebaik mungkin sesuai alokasi waktunya, memberikan penjelasan kembali tentang model bermain peran, memaksimalkan pemberian motivasi kepada siswa untuk lebih percaya diri dan teliti dalam mengerjakan tugas yang diberikan serta melaksanakannya dengan penuh rasa tanggung jawab.

Pada siklus II kekurangan-kekurangan sudah dapat diatasi, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran semakin meningkat kearah yang lebih baik, Guru sudah lebih leluasa menyampaikan dan menerapkan langkah-langkah pembelajaran. Penggunaan waktu dalam pembelajaran sudah maksimal, Setiap kelompok sudah dapat dibimbing dengan baik. Maka aktivitas guru dan siswa dapat disimpulkan selama penelitian siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah sesuatu yang menjadi milik siswa, sebagai akibat kegiatan belajar yang dilakukan.

Sedangkan dari analisis data tentang ketuntasan belajar diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencaoi KKM dari skor dasar ke ulangan siklus I, dan ulangan siklus II. Dari skor dasar siswa yang memperoleh KKM 5 orang (41.67%), pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 11 orang (91.7%), pada siklus II peningkatan menjadi 12 orang (100%). Dengan demikian, hasil analisis tindakan sudah sesuai dengan hipotesis, yaitu penerapan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDS Batin Bertuah Balai Makam tahun pelajaran 2012/2013

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDS Batin Bertuah maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Persentase ketuntasan belajar siswa pada SDS Batin Bertuah mengalami peningkatan dari skor dasar 41.67%, pada siklus I meningkat menjadi 91.7% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 50.03%. Pada siklus II meningkat menjadi 100% yang berarti mengalami peningkatan sebesar 8.3% . sehingga total peningkatan dari skor dasar ke siklus II sebesar 58.33%.
2. Rata-rata aktivitas guru siklus I adalah 84.37% dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II menjadi 94.79% dengan kategori baik sekali.
3. Pembelajaran dengan penerapan model bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi jual beli dan materi uang di kelas III SDS BAtin Bertuah Balai Makam.

Pada kesempatan ini dan melalui tulisan ini peneliti memberikan saran yaitu:

1. Penerapan Model Bermain Peran (*role playing*) hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu alternative dalam pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran selanjutnya sapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.
2. Kepada guru yang akan menerapkan Penerapan Model Bermain Peran (*role playing*), supaya lebih kreatif dalam media pembelajaran.
3. Hasil Penelitian dengan Penerapan Model Bermain Peran (*role playing*) ini juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

4. Di Sekolah Dasar para siswa memiliki sikap individualisme masih cukup tinggi, hendaknya guru menjelaskan secara rutin kepada siswa betapa pentingnya saling berbagi ilmu pengetahuan kepada orang lain atau kepada teman-temannya.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan, rasa hormat, dan ucapan trima kasih yang setulusnya kepada:

1. Dr. H. M. Nur Mustafa, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
2. Drs. Zariul Antosa, M.Sn selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau
3. Drs. H. Lazim N, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univesitas Riau
4. Drs. Zulkifli, S.Pd. selaku Pembimbing I dan Eddy Noviana, S.Pd.,M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau yang telah membekali ilmu kepada peneliti.
6. Bapak kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV SDS Batin Betuah Balai Makam yang telah memberi kesempatan kepada peneliti selama penelitian berlangsung.
7. Keluarga, sahabat-sahabat, teman-teman mahasiswa seangkatan yang tidak bisa disebutkan satu persatu, semoga kebersamaan ini akan abadi. Semoga Allah SWT memberikan keridhoannya atas bantuan semuanya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Akasara
- Darmawanty, Dian. 2012. *Proposal: Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 058 Bukit Raya Kota Pekanbaru. Pekanbaru: Tidak diterbitkan
- Daud, Damanhuri. 2011. *Perencanaan Pembelajaran di SD*. Pekanbaru: Cendekia Insani
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Batusangkar: Rosda
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Indrawati dan Wanwan Setiawan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Lazim. 2011. *Manajemen Kelas*. Pekanbaru: Cendekia Insani
- Marhadi, Hendri. 2010. *Bahan Ajar: Konsep Dasar Ekonomi dan Pembelajarannya di SD*. Pekanbaru: Tidak diterbitkan
- Melisa, Rita. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 161 Pekanbaru. *Skripsi*. Pekanbaru FKIP UR (Tidak diterbitkan)
- Mulyasa, H.E. 2009. *Praktik Penilaian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Noviana, Eddy. 2010. *Bahan Ajar Budaya Demokrasi*. Pekanbaru: Cendekia Insani
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning-Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Syahrilfuddin, dkk. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Pekanbaru: Cendekia Insani
- Taniredja, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Purwokerto: Alfabeta
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Kencana Prenada Media Group
- Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta
- Yamin, Martinis. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: GP Press