

# UPAYA PENERAPAN *MODEL ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI PIR BATEE PUTEH V TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Nurainah

SD Negeri PIR Batee Puteh V Aceh Barat

## ABSTRAK

*Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar IPS Pada Materi Budaya Indonesia siswa kelas V SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020. Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Model Role Playing. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas V SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020. Jumlah siswa adalah 12 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 4 orang dan siswa perempuan sebanyak 8 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 bulan yaitu dari bulan februari 2020 sampai dengan April 2020 pada semester genap. Metodologi penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Prosedur penelitian terdiri dari pra penelitian, perencanaan siklus satu, pelaksanaan tindakan siklus satu, pengamatan siklus satu, refleksi siklus satu, perencanaan siklus dua, pelaksanaan tindakan siklus dua, pengamatan siklus dua dan refleksi siklus dua. Teknik pengumpulan data yaitu mengumpulkan nilai tes yang dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran pada setiap siklus dengan menggunakan instrument soal (tes tertulis). Data observasi dilakukan dengan melihat Kemampuan siswa proses pembelajaran. Data dianalisis dengan cara statistik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari 35.61% pada pra penelitian meningkat menjadi 66.66% pada siklus I dan meningkat menjadi 83.33% pada siklus II. Kemampuan belajar siswa mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi baik dan kategori baik meningkat menjadi sangat baik. Penerapan Model Role Playing dapat Pemahaman dan Hasil Belajar IPS Pada Materi Budaya Indonesia siswa kelas V SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020.*

***Kata kunci: Hasil Belajar, Pemahaman, Model, Role Playing, IPS, Budaya Indonesia.***

---

---

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) ini dinilai kurang menarik bagi siswa SD, karena cakupan materinya sangat luas. Di dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial ini siswa dituntut untuk menghafal nama-nama suatu daerah, kota, negara, tanggal dan tahun terjadinya suatu kejadian dalam sejarah, sehingga apabila dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial guru hanya menggunakan metode ceramah saja, maka siswa akan merasa bosan, karena pembelajarannya sama sekali tidak menarik dan terkesan monoton.

Kondisi seperti ini terjadi di SD Negeri Pir Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020, di mana guru Kelas V dalam menanamkan konsep dan mengembangkan pengetahuan Sosial atau IPS masih kurang. Hal ini ditunjukkan dari indikator prestasi belajar pada ulangan harian yang nilai rata-ratanya masih jauh di bawah KKM (65).

Alternatif yang digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran *Role Playing* agar dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Model Role Playing* digunakan dalam upaya memberikan stimulus kepada siswa agar daya nalar siswa tentang suatu peristiwa lebih terarah yang dapat untuk memunculkan respons berupa ide-ide yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Pemilihan Budaya Indonesia sebagai bahan penelitian ini mengacu pada kurikulum, silabus, dan RPP pada sekolah ini karena Budaya Indonesia diajarkan dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri

PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dari pemaparan di atas penulis mengangkat judul “Upaya Penerapan *Model Role Playing* Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar IPS Pada Budaya Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020” Diharapkan melalui penelitian ini bisa meningkatkan hasil belajar dan penguasaan belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas V SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020. Jumlah siswa adalah 12 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 4 orang dan siswa perempuan sebanyak 8 orang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam kurun waktu 3 bulan yaitu dari bulan februari 2020 sampai dengan April 2020 spada semester genap.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada siklus I, siswa telah mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi Budaya Indonesia hal ini terlihat dari hasil tes belajar yang diperoleh oleh siswa. Nilai tertinggi siswa yang diperoleh pada siklus I yaitu 85 dan nilai terendah adalah 50. Persentase ketuntasan siswa hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 66.66 %, dengan nilai rata-rata 65.08. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I, maka peneliti ingin melanjutkan penelitian pada siklus II dengan menggunakan metode yang sama yaitu Penerapan *Model Role Playing*. Pada siklus II, peneliti mengharapkan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa, sehingga persentase ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan sesuai dengan indikator siklus II yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Pada siklus II, siswa telah mengalami peningkatan Pemahaman terhadap materi Budaya Indonesia hal ini terlihat dari hasil tes belajar yang diperoleh oleh siswa. Setelah siklus II selesai dilakuka, diperoleh peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I. Dari 12 siswa terdapat 10 siswa yang sudah mencapai ketuntasan nilai klasikal dan 2 siswa lagi belum mencapai ketuntasan klasikal. Nilai tertinggi siswa yang diperoleh pada siklus II yaitu 95 dan nilai terendah adalah 60. Persentase ketuntasan siswa hasil belajar siswa pada Siklus II adalah sebesar 83.33% dengan nilai rata-rata 85.08. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada Siklus II, maka peneliti mencukupkan penelitian sampai pada Siklus II, hal ini dilakukan karena siswa telah mencapai indikator ketuntasan yang harapkan oleh guru.

### **Pembahasan**

Penerapan *Model Role Playing* pada siklus I telah memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik jika dibandingkan hasil pre test siswa pada saat pra penelitian. Pada siklus I, siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran adalah siswa yang terlihat belum begitu terampil dalam melakukan pembelajaran denagn menggunakan Penerapan *Model Role Playing*. Hal ini bisa saja disebabkan oleh perlunya adaptasi dengan Penerapan *Model Role Playing* yang masih baru mereka rasakan.

Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa antar Siklus, terlihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada Siklus I, nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 85. Pada Siklus II, nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 95.

Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus menandakan bahwa Penerapan *Model Role Playing* telah memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penerapan Penerapan *Model Role Playing* telah memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa dan telah mencapai indikator ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II yang ditetapkan oleh peneliti. Penerapan *Model Role Playing* telah meningkatkan Pemahaman belajar siswa antar siklus.

Perbandingan kemampuan siswa antar siklus, terlihat bahwa adanya peningkatan kategori Pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Hal ini menandakan bahwa Penerapan *Model Role Playing* telah memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan Pemahaman siswa menjadi lebih baik. Secara keseluruhan Penerapan *Model Role Playing* telah dapat meningkatkan Pemahaman dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020 menjadi lebih baik.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Upaya Penerapan *Model Role Playing* Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar IPS Pada Materi Budaya Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pemahaman dan Hasil Belajar IPS siswa kelas V SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan menggunakan Penerapan *Model Role Playing* menunjukkan hasil yang maksimal, di mana Pada pada siklus I tingkat ketuntasan Pemahaman belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran baru mencapai presentase 66.66% dan meningkat pada siklus II menjadi presentase 83.33%, untuk data ketuntasan belajar siswa 63.76% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83.33% atau telah mencapai tingkat ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh sekolah yakni 75%.
2. Penerapan *Model Role Playing* dapat meningkatkan hasil dan Pemahaman belajar Budaya Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri PIR Batee Puteh V Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini ditunjang oleh fakta bahwa baik tingkat ketuntasan Pemahaman Dan Hasil Belajar IPS siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar maupun hasil belajar siswa, telah melampaui batas ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan saran yang ingin disampaikan adalah:

1. Diharapkan kepada guru agar menggunakan model dalam proses pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk turut mampu dalam proses pembelajaran, sehingga suasana di dalam kelas tidak bersifat monoton dan tidak membosankan.
2. Perlu adanya pengarahan dari kepala sekolah kepada guru-guru bidang studi yang lain, untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan Pemahaman dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa, E. 2006. *Implementasi Kurikulum*. 2004. Panduan Pembelajaran KBK. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana, 2005. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Senayan: IAIN Palangkaraya.
- S Madya. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. M. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sugihartono, dkk, 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2003 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Cemerlang.
- A Yulianto, D Nopitasari, IP Qolbi...Pengaruh Model Role Playing terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. VOL. 3 NO. 1 (2020). Universitas Cokroaminoto Palopo.