

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Hendri Pratama Putra^{*}, Muncarno^{*}, A Sudirman^{3*}

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

²Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung

³Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soematri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

^{*}*e-mail*: hendrip@gmail.com, Telp: +628974566327

Received:

Accepted:

Online Pulished:

Abstract: *Application of Role Playing Learning Methods to Increase Student Activity and Results*

The purpose of this study is to increase student activity and learning outcomes by applying role playing learning methods. The type of research used is classroom action research using role playing learning methods. The results of this study indicate that the application of role playing learning methods has an impact on increasing student activity and learning outcomes. In the first cycle the percentage of student completeness was 66.66 %% (active) and in the second cycle it became 90.00% (active). With the minimum completeness criteria student learning outcomes cycle I 68.96 with 66.66% completeness. And in the second cycle increased to 76.13 with 90.00% completeness. From the results of these studies it can be concluded that the application of role playing learning methods can increase student activity and learning outcomes.

Keywords: bamboo dancing, IPS, KKM, learning result and role playing

Abstrak: Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* berdampak pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus I persentase ketuntasan aktivitas siswa 66,66%% (aktif) dan pada siklus II menjadi 90,00% (aktif). Dengan kriteria ketuntasan minimal hasil belajar siswa siklus I 68,96 dengan ketuntasan 66,66%. Dan pada siklus II meningkat menjadi 76,13 dengan ketuntasan 90,00%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: aktivitas, hasil, belajar, dan *role playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Untuk memajukan kehidupan mereka itulah, maka pendidikan menjadi sarana yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten berdasarkan berbagai pandangan teoritikal dan praktikal sepanjang waktu sesuai dengan lingkungan hidup manusia itu sendiri. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Permendiknas 2003: 20). Pelaksanaan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar SD/MI mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang memuat beberapa mata pelajaran salah satunya: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di

dalam berbagai lingkungan (Amri, 2013: 241-242). Charles R. Keller (dalam Sapriya, 2006: 6) mengemukakan bahwa IPS merupakan suatu paduan dari pada ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan/struktur ilmu tertentu melainkan berkaitan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta studi dokumentasi oleh guru kelas IV yang dilaksanakan pada tanggal 29 bulan Maret tahun 2017 di kelas IV SDN 3 Simbawaringin Kec Trimurjo Kab Lampung Tengah di dapatkan hasil bahwa pada saat proses pembelajaran sebagian besar aktivitas belajar siswa masih terlihat rendah terlihat dari ketika guru sedang menyampaikan materi, dalam proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan kurang berani dalam mengungkapkan pendapatnya serta dalam hal mengajukan pertanyaan, siswa cenderung pasif dan masih belum berani serta siswa kurang aktif dalam diskusi kelompok, guru menyampaikan materi pelajaran siswa kurang memperhatikan pelajaran.

Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher center*) dan guru selalu menggunakan metode yang sama saat pembelajaran sehingga minat siswa

kurang untuk mengikuti pembelajaran, dan siswa kurang antusias dalam mengerjakan tugas secara individu dan kelompok yang diberikan oleh guru sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa rendah.

Tabel 1 Nilai Mid Semester Siswa Kelas IV

No.	KKM	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
1.	66	13	17

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil mid semester siswa pada pelajaran IPS di kelas IV SDN 3 Simbawaringin Kec Trimurjo Kab Lampung Tengah masih rendah dan berada dibawah kriteria ketuntasan yaitu dari 30 siswa 17 siswa di antaranya mendapatkan nilai 60 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 66 dari 30 siswa hanya 13 siswa yang mencapai KKM atau sekitar 43,33%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukannya suatu metode pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat siswa agar lebih aktif dan termotivasi untuk mendorong pengembangan potensi yang dimiliki, mengkonstruksi ilmu pengetahuan dari apa yang dipelajari, serta penerapan sikap dan pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari dan menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah metode *role playing*.

Menurut Agung dalam <https://rantaiguru.blogspot.com> metode *role playing* adalah Selain itu, model pembelajaran *role playing* tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk bentuk aktifitas dimana peserta

didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain. Pada model pembelajaran bermain peranan, titik fokusnya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan indera ke dalam situasi permasalahan nyata yang dihadapi.

Saiful Sagala (2003: 213) menjelaskan bahwa metode *role playing* adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial, metode *role playing* dalam pelaksanaannya peserta didik mendapatkan tugas dari guru untuk memerankan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dalam situasi sosial.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan penelitian tentang penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 3 Simbawaringin Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah tahun pelajaran 2016/2017, sehingga diharapkan melalui metode *role playing* ini aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Simbawaringin Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui apabila dalam pelajaran IPS menerapkan metode *role playing* serta memperhatikan dan melaksanakan langkah-langkah secara tepat, maka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Simbawaringin Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah tahun pelajaran 2018

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas yang lazim dikenal dengan *Classroom Action Research*. Kunandar (2012: 46) PTK adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: (a) praktik-praktik kependidikan mereka, (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut dan (c) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan. Arikunto (2011: 58) PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu pelajaran di kelas. Melalui PTK guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus menerus dengan cara melakukan refleksi diri yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang dilakukan, kemudian merencanakannya dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusun dan diakhiri dengan refleksi.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini berbentuk daur siklus yang memiliki empat tahap kegiatan yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) (Wardhani, 2007: 1.4).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Simbawaringin Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah yang terletak di

Jalan 11 c Desa Simbawaringin Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah.

Kegiatan ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 selama 6 bulan. Kegiatan penelitian dimulai dari perencanaan sampai laporan hasil penelitian (bulan Januari sampai dengan bulan Juni).

Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru SD Negeri 3 SibawaringinKec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah. Penelitian tindakan kelas ini yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa dan seorang guru Kelas IV SD Negeri 3 Simbawaringin Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017. Jumlah siswa sebanyak 30 siswa, dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Alat, dan Uji Coba Instrumen Pengumpulan Data

Teknik non tes yaitu cara observasi menggunakan lembar observasi untuk panduan serta pedoman dalam mengetahui kinerja guru dan hasil belajar (afektif dan psikomotor) selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Teknik Tes yang berupa soal-soal tertulis yang digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar kognitif siswa, instrumen ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap materi yang telah dilaksanakan.

Lembar observasi, instrumen ini digunakan sebagai panduan observasi kinerja guru, dan hasil belajar (afektif

dan psikomotor) saat pembelajaran berlangsung. Soal-soal tes evaluasi, instrumen ini disajikan setelah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS, untuk mendapatkan nilai kognitif siswa. Hal ini untuk melihat kemajuan belajar dengan memperhatikan nilai-nilai yang didapat siswa. Berdasarkan tes tersebut dapat diketahui apa yang perlu dijelaskan kembali agar siswa dapat menguasai materi pelajaran lebih baik

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui penelitian ini dianalisis menggunakan analisis kualitatif untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa, dan analisis kuantitatif untuk mengetahui hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

SD Negeri 3 Simbarwaringin dibangun pada tahun 1968 di atas tanah seluas 2340m² dan berlokasi di Jalan Simbarwaringin 11C, RT/RW 015/007, Desa Simbarwaringin, Kec. Trimurjo, Kab. Lampung Tengah. Visi SD Negeri 3 Simbarwaringin adalah Mewujudkan sekolah yang bermutu unggul dalam IMTAQ dan IPTEK.

Sedangkan misi SD Negeri 3 Simbarwaringin antara lain:

Mengupayakan peningkatan kualitas dan profesionalitas tenaga pendidik
 Mengupayakan adanya fasilitas pendidikan yang memadai sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman menanamkan disiplin pada semua warga sekolah
 menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan

menanamkan pengamalan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari, menanamkan sopan santun dan etika dalam berinteraksi dengan orang lain dan bertanggung jawab.

Menanamkan dasar-dasar pendidikan dan pengajaran yang benar, sehingga anak unggul dalam prestasi, mampu mandiri dan dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

SD Negeri 3 Simbarwaringin memiliki satu ruang kepala sekolah, satu ruang guru, delapan ruang kelas, dan dua toilet. Delapan ruang kelas tersebut terdiri dari ruang kelas I A dan B, kelas II A dan B, kelas III, kelas IV, kelas V, dan kelas VI. Selain itu SD Negeri 3 Simbarwaringin didukung oleh sarana lapangan olahraga dan masjid. SD Negeri 3 Simbarwaringin memiliki 13 orang guru yang terdiri dari 4 orang guru laki-laki dan 9 orang guru perempuan dengan status kepegawaian 11 orang guru PNS dan 2 orang guru bantu. Jumlah siswa kelas 1 sampai kelas 6 di SD Negeri 3 Simbarwaringin adalah 166 orang siswa yang terdiri dari 84 orang siswa perempuan dan 83 orang siswa laki-laki. Jumlah tersebut terbagi menjadi 8 rombongan belajar, kelas I A dan B masing-masing berjumlah 20 orang siswa dan 15 orang siswa, kelas II A dan B masing-masing berjumlah 15 orang siswa dan 16 orang siswa, kelas II berjumlah 20 orang siswa, kelas IV berjumlah 30 orang siswa, kelas V berjumlah 23 orang siswa, dan kelas VI berjumlah 13 orang siswa.

Siklus 1

Pada siklus I, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 21 April 2017 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 22 April 2017.

Pada tahap perencanaan, peneliti membuat perangkat pembelajaran dan menyiapkan materi yang akan digunakan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan langkah-langkah sebagai berikut: Membuat jadwal perencanaan tindakan untuk menentukan materi pokok yang diajarkan, sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).

Peneliti bersama guru berdiskusi membuat kesepakatan mengenai kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus, dan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Menyiapkan media pembelajaran berupa naskah drama untuk bermain peran”. Menyiapkan lembar observasi kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Jumat, 21 April 2017, pukul 8.10 – 9.20 WIB. Siswa yang hadir adalah 30 orang siswa, pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 22 April 2017, pukul 8.10 – 9.20 WIB. Siswa yang hadir adalah 30 orang siswa.

Diketahui nilai kinerja guru secara klasikal pada siklus I pertemuan pertama sebesar 65,00 dengan kategori Baik. Skor total yang diperoleh adalah 165, sedangkan skor maksimal adalah 200. Pada siklus I pertemuan pertama terdapat 30 aspek yang memperoleh skor 3 dengan kategori cukup. Perlu adanya upaya perbaikan pada aspek-aspek tersebut sehingga dapat meningkat menjadi skor 4 dengan kategori baik atau skor 5 dengan kategori sangat baik. diketahui nilai kinerja guru secara klasikal siklus I pertemuan kedua sebesar 70,00 dengan kategori baik. Skor yang

diperoleh adalah 140, sedangkan skor maksimal adalah 200. Pertemuan kedua menunjukkan peningkatan pada 8 aspek yang sebelumnya memperoleh skor 3 dengan kategori cukup menjadi 4 dengan kategori baik. Dengan demikian perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 2 Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus I

Skor	Pertemuan I	Pertemuan II
	130	140
Nilai Kinerja Guru	65,00	70,00
Nilai Rata-rata Siklus	67,5	
Kategori	Baik	

Berdasarkan tabel 2, kegiatan pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada siklus I pertemuan pertama, diperoleh nilai kinerja guru secara klasikal sebesar 65,00 dan pada pertemuan kedua sebesar 70,00. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kinerja guru siklus I sebesar 68,76 dengan kategori baik.

Diketahui nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I pertemuan pertama sebesar 66,66 dengan kategori aktif. Aspek berpendapat memperoleh nilai 65,33 dengan kategori aktif dan minat 66,66 memperoleh nilai dengan kategori aktif. Meskipun kedua aspek mendapat kategori aktif, namun pada aspek berpendapat khususnya indikator mempertahankan pendapat belum memenuhi target. Hal tersebut ditandai sedikitnya indikator yang muncul yaitu sebanyak 13 orang siswa. Jika dilihat perindividu terdapat 20 orang siswa atau 66,66 % dengan kategori aktif dan 10 orang siswa atau 33,33% dengan kategori cukup.

Diketahui nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I pertemuan kedua sebesar 70,00 dengan kategori aktif. Aspek berpendapat memperoleh nilai 68,59 dengan kategori aktif dan aspek minat memperoleh nilai 70 dengan kategori aktif. Meskipun kedua aspek mendapat kategori aktif, namun pada aspek berpendapat khususnya indikator mempertahankan pendapat belum memenuhi target. Hal tersebut ditandai sedikitnya indikator yang muncul yaitu sebanyak 8 orang siswa. Jika dilihat perindividu terdapat 22 orang siswa atau 73,33% dengan kategori aktif dan 8 orang siswa atau 26,67% dengan kategori cukup.

Tabel 3 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel 3, kegiatan pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*, siklus I pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 66,66 dan pada pertemuan kedua nilai aktivitas siswa secara klasikal sebesar 70,00. Dari data tersebut dapat diperoleh nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I adalah 68,33, persentase aktivitas siswa sebesar 69,99% dengan kategori aktif.

Diketahui nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I secara klasikal sebesar 69,44. Dapat dilihat bahwa

No.	Aspek yang Diobservasi	Nilai	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Berpendapat	65,33	68,59
2	Minat	66,66	70,00
Nilai rata-rata aspek		65,99	70,29
Nilai rata-rata siklus		68,33	
Persentase aktivitas		69,99%	
Kategori		Aktif	

hasil belajar siswa mencakup nilai hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang telah dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu siswa yang belum tuntas dengan nilai <66 mencapai 8 orang siswa atau 26,66% dan siswa yang tuntas memperoleh nilai ≥ 66 mencapai 22 orang atau 73,33%.

Refleksi Siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* di kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin sudah sesuai dengan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Namun masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki dalam siklus berikutnya. Pada kinerja guru ada 7 aspek yang harus diperbaiki yaitu: mengaitkan materi dengan realita kehidupan, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, melaksanakan pembelajaran bersifat kontekstual, menghasilkan pesan yang menarik, melibatkan siswa dalam pemanfaatan media, dan memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa, dan sumber belajar. Kemudian aktivitas belajar siswa khususnya indikator mempertahankan pendapat pada aspek minat dan hasil belajar siswa khususnya indikator berani bertanya pada aspek percaya diri.

Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I sebesar 73,33%. Dari 30 orang siswa yang melaksanakan tes terdapat 8 orang siswa atau 26,66% memperoleh nilai <66 dan siswa yang memperoleh nilai ≥ 66 sebanyak 22 orang siswa atau 73,33%. Sedangkan nilai rata-rata

kelas pada siklus I adalah 69,44, Hal ini yang menjadi pedoman sebagai tindak lanjut ke siklus II agar lebih baik dari siklus I.

Siklus 2

Pada siklus II, kegiatan pembelajarandilaksanakan dua kali pertemuan.Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 28 April2017 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 29 April 2017.

Tahap Perencanaan Siklus II

Membuat jadwal perencanaan tindakan untuk menentukan materi pokok yang diajarkan, sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).

Peneliti bersama guru berdiskusi membuat kesepakatan mengenai kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus, dan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Menyiapkan media pembelajaran berupa naskah drama untuk bermain peran”, menyiapkan lembar observasi kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Diketahui nilai kinerja guru secara klasikal pada siklus II pertemuan pertama sebesar 76,50 dengan kategori baik. Skor total yang diperoleh adalah 153, sedangkan skor maksimal adalah 200. Pada siklus II pertemuan pertama kinerja guru mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya di mana beberapa aspek yang memperoleh skor 3 dengan kategori cukup menjadi 4 dengan kategori baik. Namun masih ada aspek yang masih memperoleh skor 3 dengan kategori cukup.

Diketahui nilai kinerja guru secara klasikal pada siklus II pertemuan kedua sebesar 83,50 dengan kategori baik. Skor total yang diperoleh adalah 167, sedangkan skor maksimal adalah 200. Semua aspek kinerja guru pada siklus II pertemuan kedua sudah memperoleh nilai dengan kategori sangat baik.

Tabel 4 Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus II

Skor	Pertemuan I	Pertemuan II
	153	167
Nilai kinerja guru	76,50	83,50
Nilai rata-rata siklus	80,00	
Kategori	Baik	

Berdasarkan tabel 4, kegiatan pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada siklus II pertemuan pertama, diperoleh nilai kinerja guru secara klasikal sebesar 76,50 dan pada pertemuan kedua sebesar 83,50. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kinerja guru siklus II sebesar 80,00 dengan kategori baik.

Diketahui nilai rata-rata aktivitas siswa siklus II pertemuan pertama sebesar 74,66 dengan kategori aktif. Aspek berpendapat memperoleh nilai 71,99 dengan kategori aktif dan minat 77,99 memperoleh nilai dengan kategori aktif. Indikator mempertahankan pendapat pada aspek berpendapat mengalami peningkatan menjadi 18 yang muncul dari hasil sebelumnya hanya 16 yang muncul. Jika dilihat perindividu terdapat 26 orang siswa atau 86,66% dengan kategori aktif dan 4 orang siswa atau 13,33% dengan kategori cukup

Diketahui nilai rata-rata klasikal aktivitas siswa siklus II pertemuan pertama sebesar 77,63 dengan kategori

aktif. Aspek berpendapat memperoleh nilai 75,33 dengan kategori aktif dan aspek minat memperoleh nilai 80,66 dengan kategori sangat aktif. Indikator mempertahankan pendapat pada aspek berpendapat mengalami peningkatan menjadi 21 yang muncul dari hasil sebelumnya hanya 18 yang muncul. Jika dilihat perindividu terdapat 28 orang siswa atau 93,33% dengan kategori aktif dan 2 orang siswa atau 6,66% dengan kategori kurang.

Tabel 5 Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Aspek yang Diobservasi	Nilai	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Berpendapat	71,99	75,33
2	Minat	77,99	80,66
Nilai rata-rata Aspek		74,99	77,99
Nilai rata-rata siklus		77,33	
Persentase aktivitas Kategori		88,33% SangatAktif	

Berdasarkan tabel 5, kegiatan pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*, siklus II pertemuan pertama diperoleh nilai aktivitas siswa secara klasikal sebesar 74,66 dan pada pertemuan kedua nilai aktivitas siswa secara klasikal sebesar 80,00. Dari data tersebut dapat diperoleh nilai rata-rata aktivitas siswa siklus II adalah 77,33, persentase aktivitas siswa sebesar 83,33% dengan kategori aktif.

Diketahui nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus II sebesar 76,84. Dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang mencakup nilai hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang telah dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu, siswa yang belum

tuntas dengan nilai <66 mencapai 3 orang siswa atau 10,00% dan siswa yang tuntas memperoleh nilai ≥ 66 mencapai 27 orang atau 90,00%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Berikut hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 3 Simbarwaringin.

Tabel 6: Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus I dan II.

No.	Aspek yang Diobservasi	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Peningkatan
1	Pra pembelajaran	75,00	100,00	25,00
2	Membuka pelajaran	80,00	85,00	5,00
3	Kegiatan inti	68,00	81,90	13,90
4	Penutup	70,00	70,25	0,25
5	Rata-rata	73,25	84,28	11,03

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh informasi bahwa nilai kinerja guru dari siklus I ke siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Jika dilihat keempat aspek, aspek pra pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 25, aspek kegiatan inti sebesar 13,90, aspek penutup sebesar 0,25, aspek membuka pelajaran sebesar 5,00.

Peningkatan nilai rata-rata kinerja guru dari siklus I ke siklus II sebesar 6,05. Pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas belajar yaitu adanya interaksi antara siswa dengan sumber belajar dan lingkungan.

Kunandar (2010: 277) mengungkapkan bahwa aktivitas siswa merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perbuatan dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus

I ke siklus II. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7 Peningkatan Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang Diobservasi	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Peningkatan
1.	Berpanda-pat	66,96	73,66	6,7
2.	Minat	68,33	79,32	10,99
3.	Rata-rata	67,64	76,49	8,85
4.	Persentase	69,99 %	88,33 %	18, 34%

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses belajar individu selama masa belajarnya. Nawawi (Susanto, 2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD N 3 Simbarwaringin dapat dilihat pada grafik dan tabel berikut ini.

No.	Nilai	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	<66	8	3
2.	>66	22	27
3.	Nilai rata-rata kelas	69,44	76,84
4.	Peningkatatn	7,4	

Pelaksanaan pembelajaran IPS pada siklus II dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* di kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin menunjukkan adanya peningkatan dari hasil perbaikan yang dilakukan pada refleksi siklus I.

Adapun perbaikan tersebut yaitu guru telah mengaitkan materi dengan realita kehidupan, guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, guru telah melaksanakan pembelajaran bersifat kontekstual, dalam penggunaan media guru telah menghasilkan pesan yang menarik, guru telah melibatkan siswa dalam pemanfaatan media, dan guru telah memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa, dan sumber belajar.

Kemudian aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Hasil belajar siswa yang didapat setelah melaksanakan evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan dari siklus I, hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata kelas. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus II sebesar 90,00%.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II maka tindakan pada siklus penelitian ini dihentikan, karena hasil yang diharapkan telah tercapai yaitu hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Simbawaringin Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah. Meningkatnya aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada presentase aktifitas belajar siswa pada siklus I sebesar (69,99%), dengan kategori aktifitas belajar siswa “aktif” sedangkan siklus II sebesar (88,33), dengan kategori aktivitas belajar siswa “sangat aktif”. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar (18,34%).

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Simbawaringin Kec. Trimurjo Kab. Lampung Tengah. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I adalah (69,44), sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus II adalah (76,84), terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar (7,4). Selain itu meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah (73,33%) dengan kategori persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal ”tinggi”, sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal siklus II adalah (90%) dengan kategori persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal ”tinggi”. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar (16,67%).

DAFTAR RUJUKAN

Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta. Prestasi Pustakarya.

Astuti. 2013. *Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak*.

<https://www.jogiapress.com/index.php/EMPATHY/article/view/1555>. diakses pada Selasa tanggal 1 Agustus 2017 pukul 16.20 WIB.

Ayu, Rika. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh dalam Pementasan Drama*.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/1155>. diakses pada Minggu tanggal 30 Juli 2017 pukul 10.00 WIB

Baroroh, Kiromim. 2011. *Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing*.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/793>. diakses pada Selasa Tanggal 1 Agustus 2017, pukul 16:00 WIB.

Basari, Ahmad. 2013. *Improving character and cognitive achievement through role playing method in social studies*.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/viewFile/2629/2184>. diakses pada Rabu tanggal 2 Agustus 2017, pukul 19.00 WIB.

Arikunto, Suharsimi, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara.

Dr. sayyid Ibrahim al-jabar. 2012. *Tujuan Metode Pembelajaran*
<https://pinarac.wordpress.com/2>

- [012/04/05/tujuan-metode-pembelajaran](#) diakses pada tanggal 15 April 2015 pukul 09.00 Wib
- Handayani. 2011. *Metode role playing untuk meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia di kelas v sekolah dasar negeri 01 suruhkalang*. <https://eprints.ums.ac.id/11870/>. Diakses pada Minggu tanggal 30 Juli 2017 pukul 09.00 WIB
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta. Rajawali Pers
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) Tahun 2006 tentang standar isi.
- Pratiwi. 2012. *Peningkatan hasil belajar melalui metode role playing dalam pembelajaran ips sekolah dasar*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnalpeneliti/anpgsd/article/view/2987>. diakses pada Minggu tanggal 30 Juli 2018 pukul 10.00 WIB.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Siska, Yulia. 2011. *Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan social*. https://jurnal.upi.edu/file/4Yulia_Siska-edit.pdf. diakses pada Selasa tanggal 1 Agustus 2017 pukul 16.00 WIB.
- Suasarna. 2013. *Pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar ips dan motivasi berprestasi kelas v sdn gugus II laksamana jembrana*. https://journal/index.php/jurnal_pendas/article/viewFile/590/376. diakses pada Rabu tanggal 2 Agustus 2017, pukul 19.00 WIB.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Wicaksono. 2013. *Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bkunesa/article/view/1935>. diakses pada Rabu tanggal 2 Agustus 2017 pukul 20.00