

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA  
KELAS V SD GMIM KAROWA**

**Bayu Mokolinug, Katrina Siwi, Margareta O. Sumilat.**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Negeri Manado.

e-mail: bayumokolinug@gmail.com, margarethaosumilat@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SD GMIM Karowa. Metode penelitian menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Aqib Zainal, 2006:31) dengan tahap (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD SD GMIM Karowa berjumlah 25 orang yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes hasil belajar. Hasil belajar diperoleh melalui tes saat dilakukan tindakan mengalami peningkatan. Hasil yang diperoleh pada siklus I adalah 52,92% dikatakan belum berhasil sedangkan hasil yang diperoleh pada siklus II adalah 91,6%. Dengan demikian hasil yang diperoleh mengalami peningkatan sehingga pelaksanaan tindakan dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dikelas V SD GMIM Karowa. Berdasarkan kesimpulan tersebut sangat diharapkan guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran, dan diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar.

**Kata kunci :** Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil belajar IPS.



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses kegiatan belajar mengajar bukan hanya untuk mengembangkan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan dan kepribadian dari peserta didik sehingga mereka bisa mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Hal ini sesuai dengan undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa sistem pendidikan nasional merupakan 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di SD GMIM Karowa hanya ada 11 siswa (45,83%) dari 25 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan yang 14 siswa (54,16%) tidak mencapai KKM 70. Peneliti menemukan masalah siswa dalam proses belajar mengajar guru hanya menyuruh siswa untuk mencatat materi yang ada tanpa adanya metode serta alat yang cocok untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga anak-anak merasa bosan dengan cara guru yang demikian. Dan

hal inilah yang berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut: “Bagaimana Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD GMIM Karowa?

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD GMIM Karowa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*.

Masitoh dan Laksmi Dewi menyatakan bahwa *role playing* (Bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang.

Menurut Hamzah B. Uno (2007) bermain peran sebagai suatu Model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan

kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain.

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model role playing menurut Mulyadi (2011:136) :

- 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
- 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 diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.

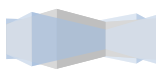
8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

9) Guru memberi kesimpulan secara umum.

10) Evaluasi

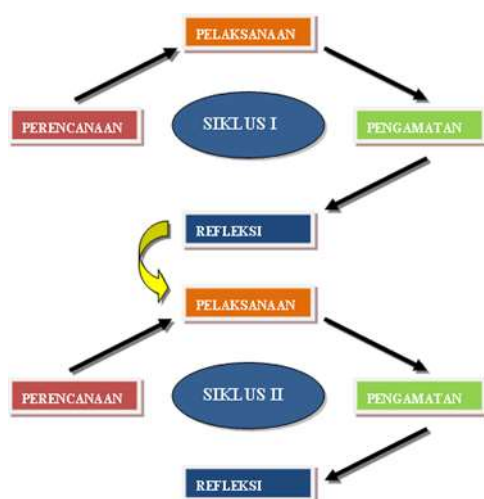
Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:250) mengemukakan bahwa “Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.

Menurut Sumaatmadja, (2007:12) : IPS sebagai bidang pendidikan tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial, melainkan lebih jauh dari pada itu berupaya membina dan mengembangkan mereka sejauh mana sumber daya manusia Indonesia yang berketerampilan sosial dan intelektual sebagai warga negara yang memiliki perhatian serta kepedulian sosial yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional.



## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada desain penelitian yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart (dalam Zainal Aqib, 2006:31). Penelitian dilakukan dalam 2.siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: 1. perencanaan, 2.tindakan, 3. observasi, 4. refleksi.



Gambar. 2 Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart

### Prosedur Penelitian

- Perencanaan
- Pelaksanaan/Tindakan
- Observasi
- Refleksi
- Teknik Analisis Data

## HASIL PENELITIAN

### Siklus I

Adapun hasil penilaian siswa pada siklus ke 1, dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang hanya 2 siswa yang memahami dan mengerti dan juga dapat mengerjakan tugasnya dengan baik, sedangkan 23 orang siswa lainnya masih belum mengerjakan tugas dengan baik dengan presentase pencapaian 52,92%.

### Siklus II

Dari soal yang ada ternyata hasil dari setiap soal sudah tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Karena penelitian pada siklus dua sudah mencapai lebih dari 85%, maka penelitian ini hanya sampai pada siklus yang kedua. Jadi penelitian tentang pemahaman siswa pada materi lingkungan alam dan buatan dalam penggunaan Model Pembelajaran Role Palying dinyatakan berhasil.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini, peneliti lakukan dalam dua siklus yang pelaksanaannya terdiri dari empat alur yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada pelaksanaan siklus 1 pembelajaran berlangsung dengan kurang baik karena materi yang diajarkan belum dipahami oleh siswa dengan baik dan model pembelajaran

yang digunakan adalah merupakan model pembelajaran yang baru bagi siswa.

Dari pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan selama dua siklus menunjukkan kemajuan yang baik. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar siswa yang dicapai selama pelaksanaan tindakan. Serta hasil kerjasama antara peneliti dengan guru kelas.

Peningkatan yang terjadi selama dua siklus menunjukkan bahwa melalui kegiatan model pembelajaran Role Palying menunjukkan keberhasilan yang memuaskan sehingga dapat di katakan berhasil dan tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## SIMPULAN DAN REKOMEMDASI

### Kesimpulan

1. Hasil siklus 1 adalah 52,92% sedangkan siklus 2 mengalami peningkatan hasil belajar denga hasil presentase 91,6%.
2. Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi Lingkungan alam dan buatan SD GMIM Karowa.

3. Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing membuat siswa aktif dalam belajar dalam susasana menyenangkan.

### Saran

1. Guru diharapkan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing, sebagai suatu alternative dalam pembelajaran materi permasalahan sosial untuk meningkatkan keterampilan siswa.
2. Siswa terlibat aktif dalam memahami isi materi yang sudah dipelajari. Dalam suasana kelas menyenangkan dengan pengguanaan Model Pembelajaran Role Playing

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Masitoh, Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Depag RI.
- Mulyadi. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Surakarta: FKIP UMS.
- Rorimpandey, W.H.F. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran (Ctl) Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

*IPA Siswa kelas IV SD Inpres  
Perumnas Uluindano, Edu Primary  
Journal 1 (3), 17-17.*

Sumaatmadja, Nursid dkk. 2003. *Konsep  
Dasar IPS*. Jakarta: Pusat Penerbitan  
Universitas Terbuka Departemen  
Pendidikan Nasional.

Undang-undang RI No.20 tahun 2003  
tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Uno, Hamzah B. 2007. *Model  
Pembelajaran Menciptakan Proses  
Belajar Mengajar yang Kreatif dan  
Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2011. *Model-model  
Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia  
Pustaka Jaya.

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran  
Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

