

## PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh :

**Isnawati**

SDN 09/IX Kota Karang Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi

Email : watiisna@yahoo.com

### Abstrak

Metode pembelajaran dengan metode ceramah kurang menarik minat siswa sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi proses pembelajaran yang belum baik menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan. Menumbuhkan motivasi belajar merupakan tujuan dari penelitian ini, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa SDN 09/Kota Karang kelas I, Kumpeh Ulu, Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi. Menggunakan model siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Siswa kelas I subjek penelitian ini yang berjumlah 14 siswa dan objeknya adalah siswa dengan mata pelajaran IPS. Melalui dokumentasi, observasi, tes dilakukan Metode pengumpulan data. Analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan sebagai teknik analisis data. Menunjukkan adanya peningkatan pada hasil penelitian terlihat dengan hasil belajar IPS. Bertambahnya motivasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa pada data awal siswa yaitu 59.64 dari rata-rata nilai dan memiliki sebesar 57.14% ketuntasan belajar dan nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 pada akhir siklus pertama dengan menjadi 71.43% ketuntasan belajarnya dan nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 pada akhir siklus kedua dengan mencapai 92.2% ketuntasan belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar juga diikuti dengan peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

**Kata kunci** : hasil belajar IPS; metode pembelajaran; role playing

### 1. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan suatu keberhasilan dalam pendidikan, yang saling terkait dimana meliputi beberapa komponen seperti ; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan pola penyampaian bahan ajar atau disebut juga metode pembelajaran. Dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif, guru dan siswa memiliki peran penting. Salah Satu program pembelajaran IPS di SD yang dikembangkan secara kurikuler di persekolahan, guna mencapai tujuan pendidikan nasional agar menjadi salah satu alat fungsional. Agar menjadi manusia yang bermartabat, berwawasan tinggi dan menjadi warga negara yang baik yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara pendidikan IPS dapat membentuk watak dan kepribadian peserta didik .

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS merupakan rancangan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, dimana kemampuan tersebut diperlukan untuk memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis (Permendiknas, 2006). Menurut Martorella, pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek "Pendidikan" daripada "transfer konsep" karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan

memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Etin Solihatin, 2008).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kegiatan dasar manusia secara sosial yang disajikan secara ilmiah yang tumbuh sesuai dengan perkembangan siswa di lingkungannya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang baik, bertanggung jawab, serta demokratis. Sehingga, melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan siswa memiliki kesadaran dalam kehidupan sosial di lingkungan masyarakat serta dapat terbina menjadi warga negara yang baik.

Proses belajar mengajar dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad Azhar (2009) bahwa metode mengajar dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang amat penting dalam proses belajar mengajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. dalam menjalankan fungsinya metode pembelajaran juga

merupakan cara yang digunakan guru sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Uno Hamzah, 2008).

Dalam memilih metode pembelajaran diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru karena metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran. Metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai. Pada pembelajaran proses lebih banyak ditekankan. (Sumiati dan Asra, 2009). Dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar metode pembelajaran ditekankan pada proses belajar siswa secara aktif.

Seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode, dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa tugas seorang guru dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Beberapa ahli dalam dunia pendidikan memberikan definisi belajar sebagai berikut. Menurut Travers (dalam Agus Suprijono, 2009) belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Dalam buku yang sama Morgan berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Sejalan dengan perumusan di atas, ada pula tafsiran lain tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slamet (dalam Hamdani, 2011).

Bahwa dalam proses belajar mengajar, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Dalam dunia pendidikan umumnya proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*). model pembelajaran klasik Thomas Armstrong : *Pertama*, kepada para muridnya para guru cenderung memisahkan atau memberikan identifikasi sebagai murid-murid yang pandai di satu sisi, dan murid-murid yang bodoh di sisi lain. *Kedua*, suasana kelas cenderung monoton dan membosankan. cerdas berbahasa dan cerdas logika biasanya para guru hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan dalam mengajar. *Ketiga*, karena proses pembelajaran yang kurang

kreatif seorang guru agak sulit dalam membangkitkan minat atau gairah murid-muridnya (Hermansyah, 2003).

Teori di atas sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran IPS kelas I di SDN 09/Kota Karang, Kumpeh Ulu, Kabupaten Muaro Jambi pada materi Indahnya Hidup Rukun Dalam Kemajemukan Keluarga. Siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik berdasarkan pengamatan awal dalam mengikuti pembelajaran IPS. Siswa tanpa mengajukan pertanyaan hanya mendengarkan penjelasan guru dalam pembelajaran siswa terlihat pasif. Nilai harian dari guru pada ulangan harian semester 1 berdasarkan perolehan dokumen materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia”, menunjukkan bahwa belum memenuhi Kriteria hasil belajar siswa Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu siswa mendapatkan nilai jika  $75\% \geq 60$  untuk mata pelajaran IPS. Kenyataannya siswa yang memenuhi kriteria baru 57% dengan nilai rata-rata lebih dari 60.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi peneliti masalah yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas I SDN 09/Kota Karang, antara lain; metode pembelajaran ceramah yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPS di sekolah, siswa menjadi sulit memahami materi Indahnya Hidup Rukun Dalam Kemajemukan Keluarga. Kurang menarik kreatifitas guru bagi perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). untuk mendukung kelengkapan penyajian materi guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode yang sesuai dengan materi serta strategi pembelajaran yang digunakan. Dapat dikatakan dengan metode konvensional proses pembelajaran yang dilakukan berdasarkan fakta sudah tidak efektif lagi pelaksanaannya karena motivasi belajar siswa tidak dapat ditingkatkan. siswa menjadi antusias dalam mengikuti pelajaran, dengan metode pembelajaran yang menarik sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Sosio drama ataupun *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. pada dasarnya dalam hubungannya dengan masalah sosial Sosiodrama mendramatisasikan tingkah laku (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996).

“*Role Playing*” (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno Hamzah, 2009). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang

berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan- bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011). Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*). Uno Hamzah (2009) menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Pada dasarnya semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain Metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan. Dalam proses pembelajaran penggunaan *role playing* dapat dikolaborasi, karakteristik materi pokok pelajaran tergantung yang diajarkan kepada siswa. Nana Sudjana (2009) Kelebihan metode *role playing* yaitu: 1. dalam ingatan siswa dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama. selain pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. 2. bagi siswa sangat menarik, sehingga kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 3. akan membangkitkan gairah dalam diri siswa dan semangat optimisme serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. 4. dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan butir-butir hikmah juga dapat dipetik bagi siswa yang terkandung di dalamnya, serta 5. kemampuan profesional siswa terjadi peningkatan, dan bagi lapangan kerja dapat terbuka kesempatan. Setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dalam metode

pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dibandingkan jika siswa belajar secara individual. (Kiromim Baroroh, 2011).

Sebagai tindak lanjut, peneliti termotivasi untuk memperbaiki pembelajaran IPS di SDN 09/Kota Karang dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas I di SDN 09/Kota Karang Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi pada materi "Indahnya Hidup Rukun Dalam Kemajemukan Keluarga" yang diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar.

Masalah yang teridentifikasi berdasarkan latar belakang masalah, serta alternatif pembelajaran yang akan peneliti lakukan adalah:

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPS.
2. Pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi "Indahnya Hidup Rukun Dalam Kemajemukan Keluarga" kurang menarik.
3. Kondisi siswa pasif belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran IPS.

Sesuai uraian identifikasi masalah di atas dan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka penelitian ini hanya dibatasi pada rendahnya hasil belajar IPS pada siswa Kelas I SDN 09/Kota Karang, Kumpeh Ulu, Kabupaten Muaro Jambi tahun pelajaran 2018/2019. Guru hanya menerapkan metode ceramah, metode *role playing* belum pernah diterapkan karena kurang inovatif dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai pelajaran IPS pada materinya.

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas I SDN 09/Kota Karang, Kumpeh Ulu, Kabupaten Muaro Jambi tahun pelajaran 2018/2019?

Tujuan pelaksanaan tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas I SDN 09/Kota Karang, Kumpeh Ulu, Kabupaten Muaro Jambi tahun pelajaran 2018/2019.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) metode yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian Tindakan Kelas selalu mencoba strategi pembelajaran yang mendorong guru untuk meningkatkan kinerjanya selalu mencoba strategi pembelajaran dengan refleksi, yang akan melibatkan peserta didiknya dari pembelajaran mendorong siswanya untuk *discovery* yang berpusat pada guru dan mencari sendiri sampai mampu berdiri mandiri dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan di luar otoritas gurunya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 09/Kota Karang Kumpeh Ulu Kabupaten

Muaro Jambi Provinsi Jambi yang berjumlah 14 siswa (8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan). Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS siswa kelas I SDN 09/Kota Karang Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi pada pokok bahasan Kegiatan Ekonomi.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas I SDN 09/Kota Karang Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi. Sekolah Dasar ini terletak di Desa Kumpeh Darat Kecamatan Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi. Sedangkan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

Model Penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi, sebagai berikut : (1) Rencana : Rencana tindakan apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS di kelas I SDN 09/Kota Karang Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi. (2) Tindakan : Apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas I SDN 09/Kota Karang Kumpeh Ulu Kabupaten Muaro Jambi Provinsi Jambi sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai. (3) Pengamatan : dalam penelitian mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti. (4) Refleksi : Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas dampak dari dan dengan menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. peneliti dapat melakukan modifikasi berdasarkan hasil refleksi dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.

Peneliti akan melakukan setting penelitian yaitu melalui 2 (dua) siklus dengan ketentuan akan dilakukan dalam 6 kali pertemuan siklus pertama dan kedua. apabila hasil dari siklus kedua sudah mengalami peningkatan hasil belajar IPS, Penelitian ini akan diakhiri dengan ketentuan dan akan dilanjutkan dengan siklus ketiga apa bila belum terjadi peningkatan. dari setiap siklus rincian pelaksanaan adalah sebagai berikut:

Teknik Pengumpulan Data Menurut Sugiyono (2011: 193) terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau disebut dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu : (a) **Tes**, yaitu instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran berupa tes evaluasi hasil belajar siswa (*post test*) pada pertemuan akhir

pembelajaran di setiap siklus untuk mengukur hasil belajar IPS siswa. (b) **Observasi**, untuk mendapatkan data proses pembelajaran di kelas yang sumber datanya adalah guru dan siswa dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. (c) **Dokumentasi**, mencari data merupakan bagian dari teknik dokumentasi mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.

Dalam penelitian tindakan kelas ini analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah lebih baik untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dari Teknik analisis tersebut jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya merupakan Pendekatan kuantitatif, dimana semua informasi atau data diwujudkan dalam bentuk angka, analisisnya berdasarkan angka tersebut dengan analisis statistik. dihitung nilai rata-ratanya Pada akhir setiap siklus I dan II. hasil rata-rata tes siswa tersebut kemudian dideskripsikan. sesuai standar nilai yang telah ditentukan jika hasil tes siswa mengalami kenaikan, maka penerapan metode *Role Playing* diasumsikan bahwa dalam materi Indahnya Hidup Rukun Dalam Kemajemukan Keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I. Menurut Hadi Sutrisno (2004) cara untuk mencari rata-rata (*mean*) menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : Mean (nilai rata-rata)

$\sum X$  : Jumlah nilai total yang diperoleh siswa

N : Jumlah siswa

Kemudian untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika 75% dari seluruh peserta didik dalam kelas telah mencapai nilai 65. Untuk menghitung kriteria peningkatan hasil belajar secara klasikal adalah dengan rumus :

$$p = \frac{\sum n1}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai Peningkatan hasil Belajar secara klasikal

$\sum n1$  : Jumlah siswa tuntas belajar secara klasikal

$\sum n$  : Jumlah total siswa

Sedangkan analisis data kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan hasil observasi lapangan dan hasil dokumentasi tugas siswa. Pada penelitian ini terdapat nilai pada masing-masing siswa,

dikategorikan menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah. Langkah-langkah pengkategorian nilai dihitung berdasarkan tahap berikut:

(1) Berdasarkan skor minimal dan maksimal, dihitung rerata dan simpangan baku idealnya menggunakan rumus berikut ini:

$$M = 1/2(X_{\min} + X_{\max}) \quad SD = 1/6 (X_{\max} - X_{\min})$$

Keterangan:

M (Mean): rata-rata

SD (Standar Deviasi) : simpangan baku ideal

X<sub>max</sub> : jumlah skor tertinggi

X<sub>min</sub> : jumlah skor terendah

(2) Setelah diperoleh hasil perhitungan tersebut selanjutnya membuat kategori kecenderungan yang dibagi menjadi kategori skor setiap subyek dan kategori skor secara keseluruhan mengenai nilai siswa. Adapun perhitungan yang disajikan untuk membuat kategori ini dalam tabel berikut (Azwar, 1999).

**Tabel 1.** Kategori Skor Penelitian

Kategori	Rumus
Tinggi	$X \geq M + SD$
Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$
Rendah	$X \leq M - SD$

Indikator Penelitian adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dengan materi "Kegiatan Ekonomi Indonesia" pada siswa kelas I SDN 09/Kota Karang Kumpuh Ulu Kabupaten Muaro Jambi diharapkan akan mengalami peningkatan dari total pencapaian sebelumnya dengan menggunakan metode *Role Playing* menjadi minimal nilai 65. dikatakan meningkat belajar secara individu Hasil belajar siswa apabila mencapai nilai 65. Sedangkan secara klasikal untuk peningkatan hasil belajar jika mencapai 75% dari siswa mendapat nilai 65.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 09/Kota Karang, Kecamatan Kumpuh Ulu, Kabupaten Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Letak sekolah cukup strategis karena terletak di tepi jalan menuju kecamatan Kumpuh Ulu, dengan luas ± 1.800 m<sup>2</sup>, terdiri dari 15 ruangan yaitu 6 ruang kelas, kepala sekolah 1 ruangan, guru 1 ruangan, ruangan UKS sebanyak 1 ruang, mushola 1, perpustakaan 1 ruangan, gudang 1 ruangan, dan kamar mandi sebanyak 3. Siswa SDN 09/Kota Karang secara keseluruhan berjumlah 102 siswa, sedangkan guru di SDN 09/Kota Karang berjumlah 9 guru.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 09/Kota Karang dengan jumlah 14 siswa yang terdiri dari 6 siswa putri dan 8 siswa putra, dan Ibu Anita Nurhidayati, S.Pd yang melaksanakan pembelajaran IPS juga sebagai guru kelas sekaligus dengan menggunakan metode *role playing*. Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS dengan menggunakan metode

*role playing* pada pokok bahasan Kegiatan Ekonomi di Indonesia kelas I SDN 09/Kota Karang.

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti pada siswa kelas I SDN 09/Kota Karang pada proses pembelajaran IPS. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dan guru saat proses pembelajaran IPS dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Indahya Hidup Rukun Dalam Kemajemukan Keluarga. kondisi awal pembelajaran menjadi acuan perencanaan tindakan hasil observasi.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan terhadap guru kelas I SDN 09/Kota Karang pada waktu pelaksanaan pembelajaran IPS, metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, yaitu guru menjelaskan di depan kelas materi, kemudian menghafalkan materi dihafalkan oleh siswa dan kemudian mengerjakan soal dan berdiskusi. kelas I SDN 09/Kota Karang menunjukkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa pada saat proses belajar mengajar, siswa terlihat kurang aktif dan terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai awal dan wawancara kepada guru kelas I tentang hasil belajar IPS siswa, guru mengatakan bahwa sebagian besar nilai siswa kelas I masih belum memenuhi KKM, atau 75% siswa belum mencapai nilai 60. Peneliti meminta hasil nilai ulangan harian IPS siswa untuk mengetahui hasil belajar dalam IPS. Tabel hasil belajar siswa sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	A1	35	Belum Tuntas
2	A2	55	Belum Tuntas
3	A3	55	Belum Tuntas
4	A4	70	Tuntas
5	A5	55	Belum Tuntas
6	A6	65	Tuntas
7	A7	45	Belum Tuntas
8	A8	65	Tuntas
9	A9	80	Tuntas
10	A10	65	Tuntas
11	A11	65	Tuntas
12	A12	65	Tuntas
13	A13	45	Belum Tuntas
14	A14	70	Tuntas
Nilai rata-rata		59,64	
Persentase Ketuntasan Belajar		57,14%	

\*) Sumber Data : Haasil Analisa

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata siswa yaitu hanya sebesar 59,64. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM sebesar 60. Dari 14 siswa, hanya 8 siswa atau 57,14% yang nilainya sudah memenuhi KKM, sedangkan 6 siswa yang lain masih belum memenuhi KKM.

#### A. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan. Peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran 1 (RPP) tentang materi jenis-jenis pekerjaan dalam

masyarakat, membuat Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang berisi pertanyaan tentang jenis-jenis pekerjaan dalam masyarakat, menyusun lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, menyiapkan media pembelajaran lain (alat peraga) yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*, juga menyusun soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. mendokumentasikan dengan menyiapkan kamera untuk kegiatan- kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

Penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman penelitian pada RPP merupakan pelaksanaan tindakan. peneliti melakukan observasi partisipatif, selama pembelajaran berlangsung yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membagikan LKS dan media. Pada siklus I kegiatan pembelajaran Pada siklus I dalam tiga kali pertemuan. pada pertemuan I Pelaksanaan tindakan siklus I tahap kegiatan terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pertemuan II kegiatan ini merupakan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir., guru membimbing siswa sebelum kegiatan pembelajaran selesai menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan memberikan salam setelah kegiatan pembelajaran selesai.

Pertemuan III guru pada awal pembelajaran membuka pelajaran dengan salam dan selanjutnya mengajak siswa berdoa bersama. yang maju dan bermain peran ada 4 orang siswa menjadi petani, pedagang beras, pembeli, dan penjual pupuk. siswa dengan spontan melakukan kegiatan bermain peran. lembar soal diberikan guru kepada siswa. untuk mengukur keberhasilan belajar siswa soal diberikan. Lalu hasil pekerjaan siswa dikumpulkan setelah siswa selesai mengerjakan soal dan dicocokkan. agar siswa mengetahui kesalahannya guru juga membahas soal tersebut dan dapat memperbaiki kesalahannya. guru mengingatkan siswa setelah pembahasan selesai agar belajar IPS di rumah. dengan doa bersama guru menutup pelajaran dan salam.

Evaluasi pada pertemuan kedua pada akhir pembelajaran, bahwa pada pertemuan yang akan datang guru memberitahukan kepada siswa akan diadakan tes hasil belajar I secara individu dan bersifat *closed book* yang akan dilaksanakan. Dilaksanakan Tes Siklus I pada pertemuan ketiga yang dikerjakan secara individu selama 30 menit dan memuat soal yang telah dibahas tentang materinya, tipe pilihan ganda soal berupa tes obyektif.

Untuk mengetahui pemahaman siswa hasil tes yang diperoleh tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. tes hasil belajar I pada saat mengerjakan, siswa terlihat bersemangat namun ada siswa yang berusaha menyontek. Merupakan

salah satu poin guru menegurnya dan menyampaikan bahwa kejujuran yang akan mempengaruhi nilai. Akan dikurangi nilainya bagi siswa yang menyontek teman atau membuka buku.

Pelaksanaan Observasi pada Siklus I kegiatan observasi meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi.

a. *Observasi Aktivitas Siswa*

Peneliti melakukan observasi terhadap siswa dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. untuk mengetahui bagaimana perhatian siswa pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, tugas yang diberikan dijalankan dengan keseriusan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, dalam mengerjakan tes yang dilaksanakan keaktifan dalam kelompok dan kejujuran. kebanyakan siswa pada pertemuan pertama masih canggung dalam penggunaan metode *role playing*. mereka sudah tidak canggung pada pertemuan kedua dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain peran atau *role playing*. Menyenangkan siswa suasananya pembelajaran yang terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran tersebut. Dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.** Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

Kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	4 siswa	3 siswa	5 siswa	7 siswa	9 siswa
Cukup	6 siswa	5 siswa	6 siswa	5 siswa	3 siswa
Kurang	4 siswa	6 siswa	3 siswa	2 siswa	2 siswa

\*) Sumber Data : Haasil Analisa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori kurang, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (7 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (9 siswa) pada kategori baik. Pada aspek kejujuran terlihat 2 siswa curang dalam mengerjakan tes hasil belajar. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas. Jika dibandingkan dengan keadaan sebelum di adakan tindakan.

b. *Observasi Penggunaan Metode Role Playing*

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode *role playing* sudah terlaksana dengan cukup baik. Namun, masih ada dua aspek yang belum terlaksana dengan baik, yaitu siswa kurang menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan dan siswa menganggap bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.

Pada pertemuan pertama siswa kebanyakan masih canggung dalam bermain peran, mereka menganggap kegiatan bermain peran sebagai sebuah permainan belaka bukan memahami peran yang dimainkan. Akan tetapi pada pertemuan kedua siswa sudah mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain peran walaupun siswa masih terlalu terbawa suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Refleksi Tindakan Siklus I Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus I berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I. Refleksi merupakan kegiatan melihat kembali pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap dan motivasi atau ketertarikan siswa dalam mempelajari materi IPS. Sebagian siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya, walaupun masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran.

## B. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II

### 1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti bersama guru merancang tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Perencanaan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Pada kegiatan perencanaan, peneliti membuat RPP dengan materi pokok *Indahnya Hidup Rukun Dalam Kemajemukan Keluarga*, yaitu kegiatan mengetahui manfaat hidup rukun dalam kemajemukan keluarga dan membiasakan hidup rukun dalam kemajemukan keluarga dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti juga menyusun instrumen yang lain, seperti lembar observasi, LKS, dan soal tes. Peneliti juga mempersiapkan alat peraga yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*. Peneliti membagi siswa dalam kelompok dan menentukan peran yang akan diperankan masing-masing kelompok. Pembagian kelompok siswa pada siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar

siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai yang baik dapat membantu siswa yang nilainya rendah dalam kegiatan diskusi.

### 2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan alat peraga. Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua pada siklus II, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar II yang akan dilaksanakan secara individu dan bersifat *closed book*.

Tes hasil belajar II dilaksanakan pada pertemuan ketiga pada siklus II selama 30 menit yaitu pada hari Sabtu tanggal 13 Desember 2019 yang dikerjakan secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa tes obyektif tipe pilihan ganda.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan pada Siklus I dan II. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar II, sudah tidak ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru lebih memperketat pengawasan.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 75. Sebagian besar siswa atau 92,9% siswa juga sudah memenuhi nilai KKM.

terlihat hasil perolehan nilai tes hasil belajar II mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pada Siklus I. Nilai tertinggi siswa pada Siklus I adalah 80, sedangkan nilai tertinggi pada Siklus II adalah 90 yang diperoleh siswa inisial A6. Akan tetapi pada siklus II terdapat siswa yang justru mendapat nilai lebih rendah dibanding siklus I, untuk itu guru memberikan remedi atau perbaikan kepada siswa A2 tersebut.

### 3. Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas.

#### a. Observasi Aktivitas Siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan dalam aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan soal tes.

Pengamatan dilakukan mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga menggunakan lembar pengamatan. Hasil

pengamatan siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

Kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang Diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	8 siswa	7 siswa	10 siswa	10 siswa	12 siswa
Cukup	4 siswa	4 siswa	3 siswa	2 siswa	2 siswa
Kurang	2 siswa	3 siswa	1 siswa	2 siswa	0 siswa

\*) Sumber Data : Haasil Analisa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran. Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari dan menguasai materi yang diberikan oleh guru. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas jika dibandingkan dengan hasil pengamatan siklus I. Hasil observasi aktivitas siswa secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

#### b. Observasi Penggunaan Metode Role Playing

Observasi juga dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan metode. Berikut ini merupakan hasil observasi dalam penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan perekonomian di kelas I SDN 09/Kota Karang. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

#### 4. Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berakhir, peneliti b melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa dalam pembelajaran sudah meningkat, peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa sudah tidak gaduh, tetapi sudah mau memperhatikan penjelasan guru serta menjalankan permainan peran dengan baik.

#### 2. Pembahasan Hasil

Hasil belajar IPS pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen guru berupa nilai ulangan harian IPS siswa yang secara umum masih rendah. Hal lain yang mendukung yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran sesuai pengamatan yang dilakukan. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadikan perhatian dan motivasi siswa kurang terhadap materi yang dipelajari,

sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga rendah. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan dokumen guru berupa nilai ulangan harian sebelum pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah yaitu 75 % siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (60).

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada saat Pratindekan, Siklus I, dan Siklus II. Nilai rata-rata pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 59.64, meningkat pada Siklus I menjadi 67.86, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pra tindakan hanya sebesar 57.14%, meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92.9%.

Aktivitas dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa merasa tertarik menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamdani (2011:87) yang menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Uno Hamzah (2009:26), bahwa metode *role playing* dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara.

Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bertambah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus mata pelajaran IPS kelas I materi pokok Kegiatan Ekonomi di Indonesia melalui metode *Role Playing* di SDN 09/Kota Karang Kecamatan Kumpuh Ulu Kabupaten Muaro Jambi semester I tahun pelajaran 2018/2019 berhasil dilaksanakan dengan baik dan hasilnya cukup memuaskan. Peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan motivasi siswa mengikuti pembelajaran pada setiap siklusnya benar-benar membuat peneliti dan guru belajar banyak. Demi meningkatnya hasil belajar, guru meluangkan banyak waktu untuk bersabar memilih, mempelajari metode dan alat peraga yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.

Setelah penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran pada pelajaran IPS materi pokok Kegiatan Ekonomi di Indonesia melalui metode *role playing* ini. Penulis dapat mengambil kesimpulan :

1. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS materi pokok kegiatan perekonomian masyarakat di SDN 09/Kota Karang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 59.64, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 67,86 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 57.14%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi menjadi 92.9% pada akhir siklus II.
3. Metode pembelajaran *role playing* juga dapat diterapkan pada materi pokok yang lain.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

##### 1. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah diperoleh sebaiknya dipertahankan.

##### 2. Bagi Guru

Guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu perlu disediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing*, guru wajib memilih materi yang sesuai, karena tidak semua materi bisa di pelajari dengan menggunakan metode tersebut.

##### 3. Bagi Sekolah

Mengingat model pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan setiap sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran tersebut.

#### 5. REFERENSI

- Baroroh, Kiromim. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role Playing*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8 Nomor 2. November 2011.
- Djamarah, S.B. dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah,Uno. (2009). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hermansyah. (2003). Pendidikan yang Humanis. *Jurnal Kependidikan Islam. Fakultas Tarbiyah IAIN Sultan Syarif Qasim Pekanbaru Riau*. Vol.2, No. 1 Juni 2003.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMA, MA, SMK dan MAK).
- Solihatini, Etin dan Raharjo.2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati dan Asra, M. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative learning, teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.