

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING GAMES* MATERI
KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA
KELAS IVB SDN 1 BERINGIN RAYA KEMILING**

I Ketut Ariyanto¹, Wayan Satria Jaya², Putut Wisnu Kurniawan³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

iketutariyanto@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id², pututbukan@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) hasil belajar siswa yang masih rendah, 2) sebagian siswa yang masih pasif 3) siswa belum terlalu mampu mengembangkan kemampuan berfikir dan 4) jarang nya pemberian apersepsi kepada siswa. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan model pembelajaran *role playing games*. Tujuan penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *role playing games* pada siswa kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling tahun pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini dalam siswa kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif untuk membentuk ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal. Penggunaan model pembelajaran *role playing games* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IVB materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia di IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, aktivitas dan hasil belajar mengalami peningkatan disetiap siklus. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 67,19% kemudian meningkat pada siklus II sebesar 87,51%. Kemudian pada siklus I hasil belajar siswa memperoleh ketuntasan klasikal yang dicapai yakni 70% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,67, sementara pada siklus II meningkat dimana ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus ini mencapai 86,67% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,17. Dari kedua perolehan siklus I dengan siklus II, dengan demikian penggunaan model pembelajaran *role playing games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: Model pembelajaran *role playing games*, Hasil Belajar IPS

Abstract: *The problems found in this study are 1) student learning outcomes are still low, 2) some students are still passive 3) students are not yet able to develop thinking skills and 4) students rarely give apperception. One way to overcome this problem is by applying a learning model of role playing games. The purpose of this study is to improve social studies learning outcomes using the role playing games learning model in class IVB students at SDN 1 Beringin Raya Kemiling for the 2022/2023 academic year. This type of research is classroom action research (CAR). The subjects of this study were 30 students in class IVB at SDN 1 Beringin Raya Kemiling. This research was conducted in two cycles consisting of four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. Data collection techniques used are tests, observation and documentation. The data obtained were analyzed quantitatively to form individual and classical completeness. The use of role-playing games learning models to increase activity and learning outcomes in Social Studies class IVB material on social and cultural diversity in Indonesia at IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling is carried out in two cycles, each cycle consisting of three meetings. The results showed that the activity and learning outcomes increased in each cycle. In cycle I, student activity obtained a percentage of 67.19% then increased in cycle II of 87.51%. Then in cycle I student learning outcomes obtained classical mastery which was achieved which was 70% and obtained an average score of 72.67, while in cycle II it increased where classical*

mastery achieved in this cycle reached 86.67% and obtained an average score of 76.17. From the two acquisitions of cycle I and cycle II, thus the use of role playing games learning models can improve student learning outcomes in social studies subjects.

Keyword: *Role playing games learning model, Social Studies Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam pendidikan wawasan, keterampilan, dan sikap sejak dini bagi siswa adalah mata pelajaran IPS. Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan disekolah dasar dan menengah. Pembelajaran IPS (*social studies*) sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah karena dunia sekarang telah mengalami perubahan-perubahan yang sangat cepat di segala bidang. Dalam hal ini IPS berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia, selain itu juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial. Dengan demikian IPS dapat membangkitkan kesadaran bahwa seseorang akan berhadapan dengan kehidupan yang penuh tantangan, atau dengan kata lain IPS mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial.

Proses kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang penting dalam dunia pendidikan. Suatu kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara efektif apabila seluruh komponen dapat berjalan sesuai dengan fungsinya. Salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah dengan menentukan dan memilih model yang tepat, sehingga siswa dapat terlihat secara aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran yang berlangsung harus melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut. Suatu kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan diharapkan mampu membuat siswa belajar, karena secara tidak

langsung siswa akan termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dalam kegiatan belajar mengajar terdiri atas komponen-komponen yang saling bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun komponen-komponen tersebut antara lain siswa, tenaga pendidik, materi pelajaran, media atau peralatan pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, evaluasi atau hasil penilaian, lingkungan pembelajaran, serta pengelolaan kelas.

Namun kenyataannya pendidikan saat ini masih terdapat beberapa permasalahan terkait pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi yang sudah peneliti lakukan di kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling dengan melakukan wawancara dengan guru kelas diketahui perolehan hasil belajar IPS siswa masih perlu untuk ditingkatkan lagi.

Rendahnya hasil belajar di atas disebabkan beberapa faktor hasil dari observasi dan wawancara penulis dengan guru kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling, diantaranya diketahui bahwa pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa masih terlihat pasif. Hal tersebut terlihat saat guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan dari guru. Demikian pula dalam hal berpendapat dan bertanya, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan keaktifan dalam berpendapat dan bertanya.

Kebanyakan siswa juga belum terlalu mampu mengembangkan kemampuan berfikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang dapat dilihat pada minimnya keberanian siswa dalam memberikan pendapatnya terkait materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran yang dirasa cukup monoton seperti cenderung

lebih banyak menjelaskan materi dengan minim menggunakan media-media dalam pembelajaran serta ditambah lagi dengan pembelajaran IPS di kelas lebih cenderung dipelajari secara *text book* (buku teks) dan banyak menghafalnya. Hal ini tentu membuat siswa sulit untuk memberikan hasil pikirannya secara aktif.

Kemudian dari hasil pengamatan yang diperoleh belum terlaksananya proses pembelajaran dalam mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi yang sebelumnya yang telah dipelajari, sehingga apersepsi yang dilakukan masih belum menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa karena jarang diberikan pada saat penyampaian materi IPS. Apersepsi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian siswa supaya fokus pada ilmu atau pengalaman baru yang akan disampaikan. Dengan melakukan apersepsi, siswa akan sadar bahwa materi sebelumnya dan materi yang akan dipelajari memiliki relevansi. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lancar dan efektif.

Hal tersebut dapat diatasi melalui pembelajaran IPS yang mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan siswa dengan cara pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berperan serta dalam pembelajaran. Dengan demikian, peran guru dalam merancang pembelajaran dengan model pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling merupakan suatu masalah yang perlu diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak yang lebih menyukai bermain. Model pembelajaran tersebut yaitu bermain peran atau *role playing games*.

Menurut Suprijono (2015:65) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas

maupun tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sementara Ngalimun (2017:37–38) menyatakan model pembelajaran merupakan model belajar. Dengan model tersebut guru dapat membantu siswa mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu, model belajar juga mengajarkan bagaimana mereka belajar.

Sama dengan di atas Trianto (2011:22) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Sementara Daryanto (2017:63) model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Dalam model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode, teknik atau taktik pembelajaran sekaligus.

Menurut Huda (2017:208) model pembelajaran *role playing games* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Pada model pembelajaran *role playing games*, titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING GAMES* MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IVB SDN 1 BERINGIN RAYA KEMILING TAHUN PELAJARAN 2022/2023

menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Strategi pembelajaran *role playing games* juga diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan / menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Sementara Shoimin (2018:161) model pembelajaran *role playing games* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Menurut Susanto (2019:8) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Sementara Purwanto (2014:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sementara Suprijono (2015:6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yang harus di ingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana

tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Menurut Sardiman (2014:96) aktivitas belajar adalah prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Sebagai rasionalitasnya hal ini juga mendapatkan pengakuan dari berbagai ahli pendidikan. Sementara Suhana (2014:21) menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Susanto (2019:149) ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputi perkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi.

Sementara Trianto (2014:171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Beringin Raya Kemiling Bandar Lampung. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling yang berjumlah 30 siswa. Sementara objek dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *role playing games* dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau lebih dikenal dengan *action research* merupakan sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan dikelas. Menurut Qorinah (2021:35-36) penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh yang diperoleh dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas tersebut dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu paktik pembelajaran dikelasnya. Metode yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu metode kuantitatif dalam mengukur hasil belajar pada aspek kognitif dimana data yang dibutuhkan berupa angka dan menggunakan metode kualitatif untuk

mengetahui aktivitas siswa dimana data yang dibutuhkan berupa data deskriptif.

Model Penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis Mc. Taggart. Konsep pokok penelitian model Kemmis Mc. Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan d) refleksi (*reflecting*) yang bersifat daur ulang atau siklus.

Teknik pengumpulan data terdiri dari beberapa hal diantaranya tes, observasi dan dokumentasi.

a. Tes

Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pernyataan-pernyataan yang harus dipilih atau ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta tes dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari peserta tes. Model tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes diberikan kepada siswa kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Tes ini dilaksanakan pada pembelajaran siklus I dan II melalui model pembelajaran *role playing games*.

b. Observasi

Observasi merupakan salah satu model pengumpulan data dimana pengumpul data mengamati secara visual gejala yang diamati serta menginterpretasikan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk catatan sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan observer. Dalam penelitian ini, observasi ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS. Sasaran dalam observasi ini adalah siswa kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling dengan menggunakan alat lembar observasi

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING GAMES* MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IVB SDN 1 BERINGIN RAYA KEMILING TAHUN PELAJARAN 2022/2023

(pengamatan) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain data sekolah, data siswa, data guru, daftar nilai siswa kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling dan lain-lain. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *role playing games* yang berlangsung digunakan dokumen berupa foto.

Adapun indikator keberhasilan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Diperolehnya persentase ketuntasan dalam belajar IPS dengan memperoleh KKM 75 sebesar 80% dari jumlah keseluruhan siswa kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling.
2. Tercapainya persentase aktivitas belajar IPS siswa dengan memperoleh persentase sebesar 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *role playing games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi keragaman sosial dan budaya di Indonesia di kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *role playing games* sehingga siswa lebih menjadi aktif, ini terlihat dari aktivitas siswa yang meningkat disetiap pertemuannya hal ini tidak lepas dari peran guru yang menggunakan metode atau model yang lebih bervariasi dimana pada penelitian ini

guru menggunakan model pembelajaran *role playing games* yang mempengaruhi aktivitas siswa. Proses pembelajaran pada siklus II diakhiri dengan memberikan soal evaluasi. Siklus II ini dilakukan pada siswa kelas IVB di SDN 1 Beringin Raya Kemiling dengan menggunakan model pembelajaran *role playing games*. Dengan mengacu pada refleksi pada siklus I.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan ternyata pembelajaran IPS dengan pokok bahasan keragaman sosial dan budaya di Indonesia yang disertakan dengan penggunaan model *role playing games* untuk melihat peningkatan hasil belajar IPS siswa dapat membangkitkan antusias siswa untuk aktif dengan proses belajar mengajar karena pembelajaran yang ditunjang dengan penggunaan model *role playing games* dapat memberi pengalaman kepada siswa terlebih dahulu usia anak tingkat SD masih sangat membutuhkan model pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak bosan dalam proses belajar mengajar karena dengan begitu siswa akan merasa lebih mudah untuk memahami apa yang dipelajarinya. Selain itu siswa dapat belajar secara konkret tanpa menghayalkan tentang konsep atau materi atau contoh yang lebih jelas dengan. Adapun rincian dari analisis data terkait hasil penelitian yang sudah diperoleh yakni sebagai berikut:

1. Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama dan kedua sebesar 67,19%, tampak bahwa aktivitas belajar siswa siklus I termasuk dalam kategori cukup. Pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus II pertemuan pertama dan kedua sebesar 87,51% termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.9
Perbandingan Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Kegiatan	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Mencatat penjelasan guru	3	3	4	4
2	Merespon pertanyaan atau perintah dari guru	2	3	4	4
3	Mengajukan pertanyaan kepada guru	3	3	4	4
4	Berperan aktif dalam diskusi antar kelompok	3	3	3	4
5	Mengemukakan pendapat dalam kelompok	3	3	3	4
6	Mengerjakan soal di papan tulis	2	3	3	3
7	Mengerjakan tugas secara tuntas	2	3	3	3
8	Menyimpulkan pelajaran diakhir pertemuan	2	2	3	3
Jumlah Skor		20	23	27	29
Skor Maksimal		32	32	32	32
Persentase		62,50%	71,88%	84,38%	90,63%
Rata-Rata Persentase (%)		67,19%		87,51%	

Sumber : Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Keterangan :

a) Skor

4 : Sangat Aktif

3 : Aktif

2 : Cukup Aktif

1 : Kurang Aktif

a) Kriteria Persentase (%) Penilaian

85 – 100 : Sangat Baik

70 – 84 : Baik

60 – 69 : Cukup

50 – 59 : Kurang

0 – 49 : Sangat Kurang

Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing games*, digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.1

Diagram Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.1 di atas maka dapat disimpulkan bahwa terbukti penggunaan model pembelajaran *role playing games* dapat meningkatkan

aktivitas belajar IPS siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut karena siswa merasa tertarik menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing games* karena model pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Shoimin (2018:161) bahwa model pembelajaran *role playing games* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Selain itu Shoimin (2018:162-163) mengatakan kelebihan dari model pembelajaran *role playing games* diantaranya sebagai berikut a) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, b) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, c) guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, d) berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, e) sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias dan f) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

2. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan pengamatan hasil belajar IPS siswa dalam proses pembelajaran pada siklus I ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus ini mencapai 70% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,67. Jadi pada siklus I banyak siswa yang tuntas adalah 21 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 orang dari 30 siswa yang mengikuti tes. Presentase ketuntasan siswa juga belum mencapai standar yang diinginkan. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan pada siklus II karena hasil

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING GAMES* MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IVB SDN 1 BERINGIN RAYA KEMILING TAHUN PELAJARAN 2022/2023

belajar siswa belum maksimal dan akan dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

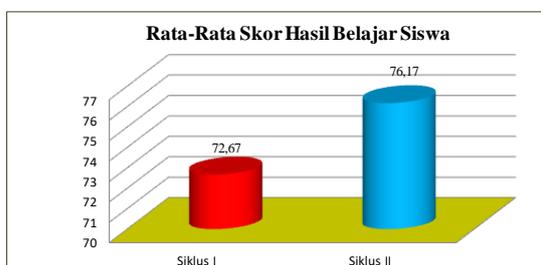
Kemudian pada siklus II ini ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus ini mencapai 86,67% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,17. Jadi pada siklus II banyak siswa yang tuntas adalah 26 orang sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 orang dari 30 siswa yang mengikuti tes. Presentase ketuntasan siswa sudah mencapai standar yang diinginkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.10
Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	21	26
2	Belum Tuntas	9	4
3	Rata – Rata Skor	72,67	76,17
4	Ketuntasan (%)	70%	86,67%

Sumber : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran *role playing games*, digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.2
Diagram Rata-Rata Skor Hasil Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Kemudian peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II setelah diterapkannya model

pembelajaran *role playing games*, digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.3
Diagram Ketuntasan Hasil Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.10 dan gambar 4.2 dan 4.3 di atas maka dapat disimpulkan bahwa terbukti penggunaan model pembelajaran *role playing games* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut karena siswa merasa terbantu dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing games* karena model pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Huda (2017:208) model pembelajaran *role playing games* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Selain itu, Huda (2017:210) kelebihan dari model pembelajaran *role playing games* yakni sebagai berikut a) dapat memberi kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, b) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, c) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, d) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan e) memungkinkan siswa untuk terjun

langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IVB SDN 1 Beringin Raya Kemiling, memiliki keterbatasan-keterbatasan yang perlu diungkapkan, yaitu:

1. Pengelompokan siswa dalam belajar hanya didasarkan pada nilai hasil belajar, peneliti tidak memantau latar belakang atau karakter subjek penelitian lebih jauh.
2. Masih terdapat empat orang siswa yang belum mencapai KKM, dikarenakan kurang pemahamannya ke empat siswa tersebut dalam memahami soal tes yang diberikan sehingga peneliti memberikan tindakan lanjut berupa remedial untuk memperbaiki hasil belajar siswa tersebut.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan dari data yang diperoleh melalui dari beberapa tahap dan dari analisis data yang telah dilakukan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *role playing games* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh persentase sebesar 67,19% dengan kategori cukup kemudian meningkat pada siklus II sebesar 87,51% dengan kategori sangat baik.
2. Penerapan model pembelajaran *role playing games* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I ketuntasan klasikal yang dicapai yakni 70% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,67, sementara pada siklus II meningkat dimana ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus ini mencapai 86,67% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 76,17.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto & Syaiful Karim. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasution, Rizani Qorinah Br. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Negeri 115510 Batu Tunggal Kabupaten Labuhan Batu Utara*. Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Padang Sidempuan
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Cetakan IV. Bandung: Refika Aditama.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING GAMES* MATERI
KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IVB SDN 1
BERINGIN RAYA KEMILING TAHUN PELAJARAN 2022/2023
