

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SD INPRES TELLO BARU II KOTA MAKASSAR

### IMPROVEMENT OF IPS LEARNING OUTCOMES THROUGH ROLE PLAYING LEARNING MODEL IN CLASS V STUDENTS OF SD INPRES TELLO BARU II KOTA

Syamsinar Syamsuddin<sup>1</sup>, Nursamsilis Lutfin<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumoharjo Km 4, Makassar 90231, Indonesia.

#### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan hasil belajar IPS materi Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model Role Playing pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik tes dan observasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Makassar dengan jumlah 30 siswa. Penelitian pembelajaran IPS Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang siswa menunjukkan baik setelah dilakukan pada siklus II berdasarkan permasalahan yang dialami siswa pada siklus I. Hal ini dibuktikan dari siklus I, yaitu yang mendapatkan nilai 85 ke atas sebanyak 4 orang atau 13,33%. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai kurang dari sebanyak 26 orang atau 86,66%. Sedangkan pada siklus II, ada peningkatan menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai 85 ke atas sebanyak 21 orang atau 70%. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai kurang dari 85% yaitu 9 orang atau 30%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan hasil belajar materi Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II mengalami peningkatan setelah diterapkan model role playing.

**Kata kunci:** Perjuangan Parah Tokoh, model pembelajaran role playing

#### ABSTRACT

The aim of this study was the result of social studies material Severe Resistance fighters figure at the Dutch occupation and Japan through a model of the student clear Role Playing V SD Instruction New Tello penelitian II study is a class act. The data collection technique used is the technique tests and observation. The subjects were students of class V SD Instruction New Tello II Makassar with the number of 30 students.

Severe Struggle IPS learning research Figures Warriors on Dutch colonization and Japanese students showed good after the second cycle based on problems experienced by students in cycle I. It is proved from the first cycle, namely that scored above 85 to as many as 4 people or 13.33 %. While the number of students who reach a value of less than as many as 26 people or 86.66%. While on the second cycle, there is an increase showed that the number of students achieving top grades 85 to 21 persons, or 70%. While the number of students who reach a value of less than 85% that is 9 or 30%. Therefore, it can be concluded that the ability of learning outcomes Severe Leaders Struggle material fighters in Dutch and Japanese colonization in Class V SD Instruction New Tello Il was increased after the applied model of role playing.

Keywords: Severe struggle hero, role playing learning model

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi manusia sebagai makhluk yang berpikir dan berkembang. Apalagi pada era globalisasi seperti saat ini, pendidikan menjadi suatu kebutuhan dan menjadi suatu tuntutan zaman bagi kita untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri kita. Demi mewujudkan pendidikan yang ideal maka lembaga formal menjadi sebuah tempat untuk melakukan proses menumbuh kembangkan sistem nilai dan budaya menuju kearah yang lebih baik, antara lain dalam pembentukan kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual siswa. Salah satu cara dalam proses menumbuhkan serta mengembangkan sistem nilai dan budaya yaitu dengan dilakukan mediasi proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam pengembangan wawasan, keterampilan dan sikap sejak dini bagi siswa adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPS di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Selain itu pembelajaran IPS berkenaan dengan pengenalan dan pemahaman siswaterhadap berbagai kenyataan sosial melalui pengenalan fakta, Konsep dan penyusunan generalisasi, baik keluasan maupun kedalamannya yang dimulai dari lingkungan terdekat seperti keluarga hingga lingkungan terjauh seperti masyarakat. Dalam pembelajaran IPS siswa diberi kesempatan dan kebebasan mengembangkan keterampilan intelektual, keterampilan personal dan keterampilan sosialnya sehingga siswa diberi kesempatan berperan lebih aktif dalam mengelola informasi, berpikir kritis dan bertanggung jawab.

Realitas yang terjadi pada proses pembelajaran IPS di sekolah selama ini adalah penguasaan how to learn (bagaimana cara belajar) masih kurang didapatkan oleh siswa, biasanya siswa hanya mendapatkan what to learn (apa yang harus dipelajari) dari pendidikan formalnya, sehingga membuat

potensi yang ada di dalam diri siswa tidak dapat dikembangkan secara optimal dan implikasinya siswa menganggap mata pelajaran IPS sebagai materi yang berupa hafalan saja.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Karakteristik dari tindakan kelas yakni tindakan-tindakan (aksi) yang berulang-ulang untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas. Tipe tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2011) mengemukakan bahwa: "Penelitian tindakan kelas adalah merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama". Proses pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dapat diterapkan melalui beberapa model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran role playing.

Lokasi penelitian ini di SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar, pada tahun ajaran 2017/2018, yang direncanakan pada semester ganjil. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar, dengan jumlah siswa 30 orang. Jumlah siswa laki-laki 12 orang dan 18 orang jumlah siswa perempuan yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 dan saya peneliti yang bertindak sebagai observasi dengan sasaran utama meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang melalui model pembelajaran role playing V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar.

Dalam mengumpulkan data terkait dengan variabel yang dikaji, dilakukan beberapa alat dan cara yaitu (i) Observasi merupakan cara pengumpulan data dengan mengadakan pencatatan mengenai kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan guru selama proses belajar mengajar, sebagai upaya untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Lembar observasi dalam penelitian ini yaitu observasi aktivitas belajar siswa yang meliputi aspek afektif dan aspek psikomotorik. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan tindakan yang telah disusun serta untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki. (2) Tes yang dilakukan berupa pemberian soal tes formatif dengan tujuan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga dengan adanya tes tersebut hasil belajar siswa dapat diketahui meningkat atau tidak. Bentuk soal dalam penelitian ini adalah pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak dua puluh nomor setiap nomor diberi bobot satu.

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek siswa. Teknik yang dilakukan adalah teknik analisis data kualitatif

yang dikembangkan oleh Iskandar (2008: 255) yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu (i) Mereduksi data, adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian. (ii) Menyajikan data, adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. (iii) Menarik kesimpulan dan verifikasi data, adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan makna-makna yang muncul dari data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pada siklus I, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang bertujuan sebagai pedoman dalam mengajar pada saat pembelajaran berlangsung sebab peneliti bertindak langsung sebagai guru pada saat kegiatan belajar berlangsung. Pada pelaksanaan siklus I, difokuskan pada pemahaman siswa terhadap materi yang berhubungan dengan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang, pembelajaran adalah siswa dapat mengetahui dan memahami tentang perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda dan jepang serta siswa mampu untuk mengerjakan tugas sesuai dengan arahan yang disampaikan oleh guru.

Tahap pelaksanaan dilakukan pada Selasa pukul 09.30-11.00 Tanggal 20 November 2017 proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun sebelumnya. Kegiatan awal dengan pengondisian kelas pada situasi belajar yang kondusif. Pada kegiatan awal peneliti membuka pertemuan dengan mengucapkan salam. Peneliti mengecek kehadiran siswa serta mengondisikan situasi belajar siswa yang kondusif. Sebelum pembelajaran dimulai peneliti mengonfirmasikan SK, indikator, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada kegiatan inti peneliti terlebih dahulu menjelaskan secara singkat tentang pengertian Penjuang Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang, memberikan contoh dan menunjukkan gambar alat tentang penjajahan menyuruh siswa, disuruh mendengarkan penjelasan yang dijelaskan dengan menuliskan hal-hal yang belum diketahui kemudian siswa mengerjakan tugas secara individu untuk mengukur kemampuan siswa sehingga mengetahui kemampuannya. Alokasi waktu  $\pm$  30 menit. Setelah itu, hasil pekerjaan siswa di kumpulkan untuk diperiksa oleh peneliti.

Setelah proses kegiatan belajar selesai, peneliti dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan kegiatan hasil belajar. Kemudian

menginformasikan tentang kegiatan pada pertemuan selanjutnya dan diakhiri dengan doa sebelum pulang.

Dalam kegiatan ini, keadaan siswa dan keaktifan siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi yang diarahkan untuk menganalisis peneliti. Respon dan perilaku siswa terhadap materi dan model pembelajaran yang sudah ditentukan oleh peneliti. Pada tahap refleksi peneliti melakukan analisis hasil tes, hasil observasi yang dilakukan. Hasil ini digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dan untuk mengetahui tindakan-tindakan oleh siswa selama proses pembelajaran. Refleksi pada kegiatan siklus I akan digunakan sebagai perbaikan pembelajaran pada siklus II. Aspek-aspek yang di nilai pada pembelajaran model role playing yaitu: mampu menangkap materi, memahami, mengevaluasi, mampu menyimpulkan hasil pembelajaran, dan mampu merespon.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa berdasarkan interval nilai dapat dilihat pada tabel.

**Tabel 1**  
**Kategori Nilai Siklus I**

No	Interval	Tingkat Penguasaan	Jumlah Siswa	Persentase%
1	85-100	Sangat Baik	8	13,33
2	70-84	Baik	10	33,33
3	50-69	Cukup	9	30
4	30-69	Kurang	7	23,33
5	0-29	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			30	

Dari hasil penilaian berdasarkan KKM yang ditetapkan yaitu 16 orang atau 53,33% siswa yang mendapatkan nilai dibawah 70 dan 14 orang atau 46,67% nilai diatas 75, artinya pelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model role playing pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II pada siklus I belum berhasil dan akan diperbaiki pada siklus II. Jadi 14 orang siswa dinyatakan sudah berhasil dengan nilai 70 keatas.

Pada observasi siklus I seperti yang terdapat pada tabel 4.3 ternyata siswa tidak memenuhi standar presentase minimal pencapaian indikator penilaian hasil belajar perjuangan para tokoh pada penjajahan Belanda dan Jepang. Dari 30 siswa subjek penelitian, 4 siswa (13,33%) yang dikategorikan sangat baik, 10 siswa (3,33%) dikategorikan baik, 9 siswa (30) dikategorikan cukup, dan 7 siswa (23,33%) yang dikategorikan kurang.

Dari hasil tes ditemukan bahwa penyebab kegagalan siswa diperoleh berdasarkan observasi guru, dan observasi siswa. Pada tahap Observasi guru, ditemukan beberapa tahap pembelajaran yang dilakukan tetapi hasilnya kurang maksimal sehingga dianggap sebagai penyebab kegagalan.

Hasil observasi dari guru, ditemukan masih banyak kekurangan tahapan-tahapan model bermain peran, adapun hal-hal yang diperoleh yaitu, sebelum memasuki materi guru menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tetapi guru lupa memeriksa kesiapan siswa pada saat pra pembelajaran sehingga siswa kurang siap dalam proses belajar, guru tidak menyampaikan kegiatan pembelajaran yang menggunakan model yang baru yaitu model role playing (bermain peran) yang membuat siswa kebingungan dalam proses pembelajarannya, guru dalam tahapan kegiatan inti sekali lupa mengganti metode tanya jawab ke metode ceramah murni tetapi langsung ke metode diskusi berpasangan, sehingga metode ceramah bervariasi tidak lengkap, dalam ketersediaan media sudah cukup baik tetapi kurang dalam penerapannya, guru tidak menggunakan media semaksimal mungkin dalam proses pengajarannya dimana guru hanya menampilkan media tetapi hanya sekali saja menggunakannya dan tidak memberikan pesan positif dalam penggunaan media tersebut dan juga tidak melibatkan siswa dalam penggunaan media tersebut. Dalam proses kegiatan inti terlihat guru kurang dapat mengendalikan siswa yang tidak serius dalam belajar, sehingga mengakibatkan beberapa siswa pasif dalam belajar, dan dalam proses tanya jawab guru kurang mengatur proses tanya jawab sehingga membuat kelas ribut dengan antusias sebagian siswa yang ingin menjawab dengan suara yang keras dan bersamaan membuat manajemen kelas kurang dan siswa yang hanya diam melihat kelas yang ribut semakin bingung dan tidak memahami apa yang sedang disajikan oleh guru dan guru kurang membimbing siswa dalam menyimpulkan hasil diskusi.

Sedangkan hasil observasi dari siswa, ditemukan masih banyak siswa yang tidak mengikuti tahap-tahap Strategi Pembelajaran, adapun hal-hal yang diperoleh yaitu, masih banyak siswa yang kurang mempelajari materi yang diberikan oleh guru, sehingga sebagian siswa banyak yang belum memahami permasalahan yang dibahas. Sebagian siswa tidak dapat memperluas tanggapan yang diajukan. Hal ini disebabkan kurangnya minat membaca siswa dalam mempelajari materi. Masih banyak siswa yang melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran misalnya mengganggu temannya yang lain, hanya diam, dan terus-terus menulis. Adapun siswa yang masih terlihat ragu dalam mengajukan pertanyaan dan tanggapan.

Hasil refleksi dari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada tindakan siklus I tersebut adalah sebagai berikut; bahwa tahap pra pemeranan (perkenalan) perlu ditingkatkan aktivitas guru dan siswa pada pembangkitan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan model bermain peran (role playing), penyampaian tujuan, langkah-langkah pembelajaran, dan pelaksanaan diskusi. Upaya yang dilakukan adalah (1) melibatkan pemahaman siswa dengan mengamati naskah drama, (2) guru memperjelas

tujuan dan batas tugas yang dilakukan siswa, dan (3) melaksanakan diskusi untuk mengetahui tingkat kesulitan siswa dalam menggunakan model bermain peran (role playing) pada siklus I.

Tahap pelaksanaan saat pemeranan perlu melibatkan siswa secara tepat, setiap siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan bermain peran, sehingga mereka tidak melakukan aktifitas lain pada saat proses belajar mengajar. Hal ini nampak pada saat pemilihan peran tahap I, dimana sebagian besar siswa menolak untuk menjadi pemeran. Hal ini disebabkan karena siswa merasa malu dan kurang percaya diri untuk memerankan peran yang telah diberikan. Namun, setelah pemeranan ulang, siswa sudah mulai percaya diri untuk memerankan peran dan kualitas pemeran mereka pun jauh lebih baik dari pemeranan sebelumnya.

Sementara pada tahap pasca pemeranan guru melibatkan siswa untuk mengadakan diskusi secara kelompok dan secara klasikal sehingga siswa dapat mengeluarkan pendapat mereka sesuai dengan topik yang dibahas, memotivasi keberanian siswa untuk memerankan naskah drama, mengoreksi, merevisi hasil pemeranan siswa berdasarkan petunjuk dari guru. Selain itu, guru perlu mengefisienkan waktu pembelajaran sehingga apa yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan.

Berdasarkan penilaian kegiatan observasi siklus I diatas, dapat diketahui bahwa peningkatan pembelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa SD Inpres Tello Baru II melalui model role pleying belum mencapai standar. Skor terdapat pada siklus I hanya 46,67% Jadi nilai tersebut dinyatakan belum mencapai indikator penilaian sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan siklus II.

Paparan pada siklus II ini dilaksanakan dalam empat tahap, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Rencana pelaksanaan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit, pada perencanaan siklus II, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang bertujuan sebagai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran dan merupakan hasil perbaikan siklus I. Perencanaan pembelajaran Perjuangan Para Tokoh Pejuang Pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siklus II difokuskan pemahaman siswa dalam pembelajaran, dan jenis pembelajaran, menjelaskan para tokoh pejuang mampu menangkap materi, memahami, mengevaluasi, mampu menyimpulkan hasil materi pembelajaran, dan mampu merespon. Pembelajaran dilaksanakan pada hari kamis 06 Desember 2017 mulai pukul 11.30-12.00, pembelajaran pada siklus II sudah sesuai. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun sebelumnya. Proses pelaksanaannya adalah sebagai berikut. Pada awal kegiatan peneliti terlebih dahulu memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan kata-kata pujian dan bertanya kepada siswa mengenai materi yang sudah diberikan. Pada kegiatan inti peneliti kembali

memberikan penjelasan tentang materi yang disajikan sebelumnya, mengaktifkan siswa dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa sesuai materi yang sudah dijelaskan dan memberikan soal kepada setiap siswa.

observasi yang dilaksanakan pembelajaran pada siklus II sudah mampu mencapai tujuan yang direncanakan. Aktivitas siswa siklus II menunjukkan keseriusan dan keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Hal ini terlihat pada indikator memberikan tanggapan, aktif pada pembahasan soal, dan mencatat materi. Untuk indikator lainnya, yaitu mengajukan pertanyaan hampir semua siswa terlibat didalamnya. Hal ini disebabkan konsentrasi siswa yang terfokus dengan suasana baru dalam pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam belajar baik itu individu maupun kelompok dan juga siswa mampu mengungkapkan pertanyaan dan tanggapan dengan kalimat yang tepat dan keberanian untuk menjawab pertanyaan baik dari guru maupun dari siswa lainnya. Jadi aktivitas siswa siklus II berada pada kategori tinggi. Hal ini yang diharapkan terjadi pada pelaksanaan siklus II. Hal-hal yang diobservasi adalah penerapan model bermain peran (role playing) dalam pembelajaran IPS khususnya Pembelajaran IPS.

Dari hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II, kemampuan guru dalam menerapkan model bermain peran (role playing) pada Pembelajaran IPS dikategorikan telah berhasil serta indikator telah terlaksana dengan baik sehingga pembelajaran telah berjalan secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh pengelolaan kelas yang telah efektif

**Tabel 2**  
**Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa II**

No	Nama Siswa	Kehadiran	Keaktifan	
			Bertanya	Menjawab
1.	Ardy Febrianto	✓	✓	✓
2.	Ahmad Dafi. Al	✓	✓	✓
3.	Alvin Dwi. A	✓	-	-
4.	Muzon Samudra	✓	✓	✓
5.	Muh.Faaz Abrisan	✓	-	-
6.	Muh. Ariel. F	✓	✓	-
7.	Muh. Daffa	✓	✓	✓
8.	Michael Satria. P	✓	-	✓
9.	Muh. Yaumil. S	✓	✓	✓
10.	Muh.Firmansyah	✓	-	✓
11.	Heriansyah	✓	-	✓
12.	Hardiansyah	✓	✓	✓
13.	Ridwan. B	✓	-	✓
14.	Ikhsan	✓	-	✓
15.	Galang Pratama	✓	-	-



# EMBRIO PENDIDIKAN

Jurnal Pendidikan Dasar  
ISSN: 2528-357X; E-ISSN: XXXX-XXXX

Volume 4 No. 2 Desember 2019

16.	Faqi Ramadhan	✓	-	✓
17.	Michael. A	✓	✓	✓
18.	Muh. Syaril	✓	✓	-
19.	Sasykirana. R	✓	✓	✓
20.	Sahrani. R	✓	-	✓
21.	Chantiqa M. A. S	✓	✓	-
22.	Naulah Aurellia	✓	-	✓
23.	Husnul Mutmainnah	✓	-	✓
24.	Annisa Rezky	✓	✓	✓
25.	Zaskia Puji. A	✓	-	✓
26.	Khofifah	✓	✓	✓
27.	Cindy Clarisa	✓	-	-
28.	Serli Dwi	✓	✓	✓
29.	Dea Deviant	✓	-	-
30.	Calista Tifani	✓	✓	-
<b>Jumlah</b>		100	50 %	70 %

Berdasarkan tabel 4.4 menjelaskan bahwa banyak siswa yang aktif bertanya yaitu 15 orang siswa yang mengaktif menjawab adalah 21 orang. Jadi berdasarkan data di atas peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas pada siklus II sudah sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Seluruh kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS yang dilaksanakan pada siklus II ini, menunjukkan hasil yang sangat baik. Baik kompetensi guru dalam mengelola kelas maupun keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan.

**Tabel 3**  
**Kategori Nilai Siklus II**

No	Interval	Tingkat Penguasaan	Jumlah Siswa	Persentase%
1	85-100	Sangat Baik	21	70
2	75-84	Baik	9	30
3	65-74	Cukup	-	-
4	0-64	Kurang	-	-
5	0-50	Sangat Kurang	-	-
<b>Jumlah</b>			30	

Dari hasil penilaian berdasarkan interval nilai yang ditetapkan semua siswa atau 100% berhasil memperoleh nilai 70 keatas atau 70%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model role playing pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar telah berhasil diterapkan.

Secara rinci hasil penelitian tindakan II dalam peningkatan hasil belajar IPS materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar sudah mengalami peningkatan, yaitu 30 siswa dari keseluruhan subjek, terdapat 21 siswa (70%) yang dikategorikan sangat baik, 9 siswa (30%) yang dikategorikan baik dan skor nilai secara klasikal yang dicapai oleh siswa adalah 70% sehingga dinyatakan mengalami peningkatan.

## Pembahasan

Hasil siklus I pencapaian indikator penilaian, seperti yang kita lihat yaitu dari 30 siswa subjek penelitian, 4 siswa (13,33%) yang dikategorikan sangat baik, 10 siswa (3,33%) yang dikategorikan baik, 9 siswa (30%) siswa dikategorikan cukup dan 7 siswa (23,33%) yang dikategorikan kurang.

Berdasarkan penelitian kegiatan observasi pada siklus I diatas, sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan hasil belajar IPS materi Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang pada siswa kelas V SD Inpres Tello Baru II Kota Makassar melalui model role playing tersebut masih rendah. Skor rata-rata yang terdapat pada siklus I hanya 13,33%. Dalam hal ini penelitian pada siklus I dalam pembelajaran Perjuangan Parah Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model role playing belum memenuhi indikator. Melihat hasil penelitian tersebut maka perlu diadakan siklus II, sehingga diadakan refleksi untuk mengubah strategi pembelajaran pada siklus II.

Tidak tercapainya pada siklus I dipengaruhi oleh tidak adanya peneliti memberikan motivasi pada siswa, tidak menghampiri siswa setiap individu sehingga mereka kurang aktif dalam menggunakan model role playing untuk meningkatkan hasil IPS materi Perjuangan Parah Toko Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang. Sedangkan pada siklus II ini sudah memenuhi penilaian tindakan II yaitu sebelum pelaksanaan pembelajaran peneliti memberi motivasi kepada siswa, menciptakan suasana kondusif, memotivasi siswa dengan cara memberikan pujian dan berusaha mengaktifkan siswa dalam menggunakan model role playing dengan cara menghampiri setiap siswa sehingga hal tersebut mampu memenuhi penilaian indikator yang dapat dicapai. Dari 30 siswa jumlah keseluruhan subjek terdapat 21 siswa (70%) yang dikategorikan sangat baik, 9 siswa (30%) yang dikategorikan baik, dan tidak ada siswa yang dikategorikan cukup.

Skor nilai klasikal yang dicapai siswa adalah 70% sehingga dikatakan mengalami peningkatan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPS materi Perjuangan Para Tokoh Pejuang pada Penjajahan Belanda dan Jepang melalui model role playing mengalami peningkatan setelah dilakukan siklus II. Jadi peningkatan nilai siklus I dan siklus II sebesar 54% yaitu dari 16,67% siklus I menjadi 70% pada siklus II.

## KESIMPULAN

Hasil yang dicapai pada siklus I, adalah siswa yang mendapat kategori baik dari nilai 85-100 adalah 4 orang atau 13,33% 10 orang yang dikategorikan baik 3,33% dan 9 orang atau 56,67% yang mendapatkan nilai cukup dari dan 7 orang yang mendapatkan nilai kurang, dari hasil penilaian pada lembar kerja siswa, sedangkan pada siklus II, mengalami peningkatan 21 orang atau 70% mendapatkan nilai 85-100, dan 9 orang atau 30% mendapatkan nilai 75-84, dan tidak ada siswa mendapatkan nilai 61-74, dari hasil penilaian lembar kerja siswa.

Hasil analisis data pada siklus I, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas sebanyak 4 orang atau 13,33%. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai kurang dari 75 sebanyak 26 orang atau 86,66%. Sedangkan hasil analisis pada siklus II, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai 75 ke atas sebanyak 21 orang atau 100%. Sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai kurang dari 85 tidak ada.

Keaktifan siswa pada siklus I, masih kurang. Ini buktikan pada lembar observasi pada siklus I, keaktifan siswa bertanya 13 orang, keaktifan siswa menjawab pertanyaan 11 orang, sedangkan pada siklus II, mengalami peningkatan keaktifan siswa bertanya menjadi 12 orang, dan keaktifan menjawab pertanyaan menjadi 18 orang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus 1998. Makalah Konsep Pendidikan IPS dan Karakteristik Pendidikan IPS SD. (online), tersedia
- Ahmadi, A. dan J.T. Prasetya. 2005. Strategi Belajar Mengajar (SBM). Bandung: Pustaka Setia
- Agung, A., Amin, B. D., Yani, A., & Swandi, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Learning Mata Kuliah Fisika Dasar pada Jurusan Biologi FMIPA UNM. Indonesian Journal of Educational Studies, 21(2).
- Amin, B. D., & Swandi, A. (2016). Development of Physics Learning Instrument Based on Hypermedia and Its Influence on Concept Comprehension of Physics Student.
- Amin, B. D., Haris, A., & Swandi, A. (2019). Implementation of physics learning based on hypermedia to enhance student's problem solving skill. International Journal of Teaching and Education, 7(2), 1-11.
- Arikunto. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrina, 2011. Penerapan Model pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 4 SD Negeri Lakkang Kecamatan Tallo Kota Makassar. FIPUNM.
- Depdikbud, 2001. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

# EMBRIO PENDIDIKAN

Jurnal Pendidikan Dasar

Volume 4 No. 2 Desember 2019

ISSN: 2528-357X; E-ISSN: XXXX-XXXX

- Etin, Solihatin. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial-Model Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Ischak, 2000. Pendidikan IPS SD, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Iskandar. 2008. Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial (kuantitatif dan ualitatif). Jakarta: Yogyakarta.
- Iranawati. 2007. Metode Investigasi Kelompok (Group Investigation). <http://gurupkn.wordpress.com/2011/11/13/metode-investiga-sikelompok-group-investigation>
- Mutoharoh. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Pembelajaran IPS. Jakarta
- Purwanto, 2004. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. 2009. Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudjana. 1989. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.
- Susilo. 2006. Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar. Yogyakarta: Pinus.
- Syah, Muhibbin. 2003. Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Swandi, A., & Amin, B. D. (2016). The Development of Student's Worksheet of Physics Based on Virtual Simulation and Its Influence on Physics Learning Outcomes of Students.
- Swandi, A., Amin, B. D., & Muin, F. (2018, December). 21th century physics learning in senior high school through interactive computer simulation to enhance students achievement. In International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia (Vol. 3, pp. 130-135).
- Swandi, A. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Riset pada Materi Fluida Statis terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas XI Madrasah Aliyah Madani Alauddin. Prosiding Pertemuan Ilmiah XXIX HFI Jateng & DIY, Yogyakarta 25 April 2015, April.
- Trianto. 2010. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistis. Surabaya: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Cemerlang
- Zifana. 2008. Model Role playing dalam Aktivitas Pembelajaran. (Online) tersedia (diakses pada 23 Juni 2011).