



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V MELALUI MODEL ROLE PLAYING DI SD NEGERI 39 SUNGAI RAYA

Aina Diana

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, ainaptk12@gmail.com, Universitas Terbuka

ABSTRACT

Acquisition of low student learning outcomes can be caused because teachers do not use learning methods or models that are relevant to learning material. Learning is still teacher-centered, so that students become learning objects, not subjects. As happened in class V SDN 39 Sungai Raya. Social studies learning outcomes of students are far from satisfactory and most students do not achieve KKM scores. Students do not understand the concept and meaning of the learning material presented. Therefore researchers feel the need to conduct classroom action research as an effort to improve student learning outcomes. This research was conducted at SDN 39 Sungai Raya precisely in class V using the role playing method. The purpose of this research was to see the learning process using the role playing method and to find out whether the role playing method can improve student learning outcomes. This research was conducted in two cycles, namely cycles 1 and 2. From the results of observations and learning evaluations conducted, it was concluded that the learning outcomes of class V students at SDN 39 Sungai Raya increased in the material Historical figures of the Hindu-Buddhist period, and Islam in Indonesia with the method role playing (role playing) increased in cycles I and II. Before the cycle (pre-cycle), only 7 students out of 35 students got a completeness score. An increase in learning outcomes occurred in cycle I where all students achieved KKM scores with a class average of 80 and in cycle II there was an increase with an average class value of 87. Class V student learning outcomes in Social Studies learning material Hindu-historical figures Buddhism and Islam in Indonesia can be improved by using role playing learning methods.

Keywords: Learning Outcomes, IPS, Role Playing.

Abstrak

Perolehan hasil belajar siswa yang rendah dapat disebabkan karena guru tidak menggunakan metode atau model pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran. Pembelajaran masih bersifat berpusat pada guru (teacher centered), sehingga menjadikan siswa sebagai objek pembelajaran bukan subjek. Seperti yang terjadi di kelas V SDN 39 Sungai Raya. Hasil belajar IPS siswa jauh dari memuaskan dan sebagian besar siswa tidak mencapai nilai KKM. Siswa tidak memahami konsep dan makna materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh sebab itu peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 39 Sungai Raya tepatnya di kelas V dengan menggunakan metode role playing (bermain peran). Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk melihat proses pembelajaran dengan metode role playing dan untuk mengetahui apakah metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus 1 dan 2. Dari hasil pengamatan dan evaluasi pembelajaran yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 39 Sungai Raya pada materi Tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia dengan metode role playing (bermain peran) mengalami peningkatan pada siklus I dan II. Sebelum siklus (pra siklus), siswa yang memperoleh nilai ketuntasan hanya 7 orang siswa dari 35 orang. Peningkatan hasil belajar terjadi pada siklus I dimana seluruh siswa mencapai nilai KKM dengan rata-rata kelas yaitu 80 dan pada siklus II semakin terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata kelas 87. Hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS materi Tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran role playing (bermain peran).

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPS, Role Playing.

1. PENDAHULUAN

Dalam rangka memperlancar proses belajar di sekolah, penulis mencoba mengkaji dan mengadakan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran role playing dalam mempelajari tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia. Peneliti mengharapkan dari tindakan perbaikan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 39 Sungai Raya sehingga dapat mencapai nilai optimal. Peneliti berusaha melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan sebagai berikut :

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS secara optimal sesuai dengan Standar Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.
- b. Menggunakan metode pembelajaran role playing untuk mengelola kelas sehingga menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Belajar merupakan salah satu upaya untuk merubah perilaku siswa menjadi lebih baik setelah menjalani berbagai proses pembelajaran. Belajar dapat dikatakan sebagai proses perubahan tingkah laku seseorang setelah mempelajari suatu objek yaitu pengetahuan, sikap, atau keterampilan (Uno, 2017). Perubahan itu tampak dalam bentuk penguasaan kemampuan dan keterampilan tertentu. Sejalan dengan itu, perubahan perilaku sebagai suatu kriteria keberhasilan belajar pada diri seseorang yang telah mengalami pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dapat pula dilihat dari hasil belajar. Siswa dapat pula dikatakan berhasil dalam belajar jika nilainya mencapai indicator keberhasilan yang sudah ditentukan, misalnya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran sangat berperan penting pada ketercapaian hasil belajar siswa. Guru yang tidak mampu untuk mengolah kelas dengan baik, misalkan menggunakan metode atau metode pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran, dapat memengaruhi hasil belajar yang tidak optimal. Oleh sebab itu penting bagi guru untuk mengelola pembelajaran dengan metode atau media yang relevan.

Saat ini masih sering dijumpai dimana guru dalam proses pembelajaran menjadikan siswa sebagai objek bukan subjek. Ini artinya pembelajaran tersebut berlangsung secara teacher centered (berpusat pada guru). Hingga pada akhirnya siswa terlihat pasif dan jenuh dalam pembelajaran karena kurang dilibatkan oleh guru. Padahal setiap siswa memiliki potensi, minat dan bakat yang dapat ditampilkan sebagai partisipasi dan mengeksplor kemampuan diri dalam pembelajaran.

Akan tetapi pada kenyataannya siswa masih mengalami kebingungan karena konsep dan arah pembelajaran yang tidak jelas. Terkadang proses pembelajaran tidak relevan dengan tujuan yang ingin dicapai. Hal ini tentu sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sangat memprihatinkan karena masih banyak guru yang belum mengetahui dan menggunakan metode atau metode pembelajaran yang tepat. Guru yang kurang inovatif dan masih bertahan pada pembelajaran konvensional, maka akan berdampak pada hasil belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran jauh dari harapan.

Sehubungan dengan itu, peneliti merasakan terdapat kelemahan dan permasalahan dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 39 Sungai Raya. Tampak kebingungan pada siswa karena tidak paham dengan konsep materi. Siswa terlihat pula merasa jenuh atau bosan sehingga pembelajaran di kelas tersebut terkesan monoton. Guru menggunakan metode ceramah yang kurang dalam pengelolaannya sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Perolehan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 39 Sungai Raya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai nilai di bawah KKM. KKM sekolah yang telah ditentukan adalah 75. Siswa dinyatakan tuntas dalam evaluasi penilaian jika sudah mencapai nilai minimal 75.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti memandang perlu untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan harapan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan dengan menggunakan metode pembelajaran yang relevan dengan materi ajar. Peneliti merasa Penelitian Tindakan Kelas merupakan langkah tepat untuk mengatasi kekurangan dan melakukan tindakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Peneliti menggunakan metode pembelajaran role playing dalam penelitian ini sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan sebelum dan sesudah siklus dengan melalui serangkaian kegiatan dan tindakan yaitu merencanakan, melaksanakan, pengamatan, hingga refleksi dengan harapan siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu “perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor” (p.3). Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai suatu interaksi antara pembelajar dan tindakan mengajar. Bloom membagi hasil belajar atas tiga ranah hasil, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dijelaskan bahwa untuk ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir. Sedangkan untuk ranah afektif berhubungan dengan kemampuan perasaan, sikap dan keperibadian. Sedangkan dengan ranah psikomotor berhubungan dengan kemampuan dalam menunjukkan keterampilan motorik yang dikendalikan oleh kematangan psikologis setiap orang.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari kegiatan pembelajaran di sekolah secara umum, dan dikelas secara khusus sesuai dengan mata pelajaran. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah pada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah role playing (bermain peran). Metode pembelajaran ini dapat digunakan baik di jenjang SD hingga SMA, dan tentunya disesuaikan dengan karakter siswa serta relevan dengan materi pembelajaran. Bermain peran (role playing) merupakan bentuk drama, artinya siswa dapat berperan sesuai dengan tokoh yang akan dimainkan. Peran yang dimainkan tentunya harus berhubungan dengan konsep materi pembelajaran.

Perdana (2010), menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran dimana subjek diminta untuk berpura-pura menjadi seseorang dengan profesi tertentu yang digeluti orang tersebut. Selain itu subjek juga diminta berpikir seperti tokoh tersebut agar ia dapat mempelajari tentang bagaimana menjadi seseorang dengan profesi tersebut. Sementara Tangdilintin (2018) menyatakan bahwa metode role playing dapat juga disebut sebagai sosiodrama. Menurutnya metode ini dapat menunjukkan dampak dari tekanan yang kita berikan kepada orang lain, mampu menunjukkan suatu kondisi kehidupan yang nyata, dan menghentikan sementara suatu drama secara tepat untuk mencari tahu dan merefleksikan perasaan yang ditunjukkan oleh peran tersebut.

Sehubungan dengan itu, Fatmawati (2015) berpendapat bahwa role playing atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan scenario yang telah disusun. Tujuannya adalah untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek diminta untuk melakukan suatu peran tertentu. Metode role playing dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal atau kemampuan individu untuk melakukan interaksi dengan pihak lain (Santoso, 2010). Tujuan dari bermain peran (role playing) adalah mengajarkan tentang empati pada siswa (Ismail, 1998). Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain.

Penelitian yang diangkat disini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode role playing yang dilaksanakan pada kelas V SDN 39 Sungai Raya yang berjumlah 35 orang. Adapun alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi langsung

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan (observasi) langsung dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 39 Sungai Raya dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan sebelumnya bersama teman sejawat (observer). Pengamatan dilakukan dari awal hingga akhir proses pembelajaran dengan metode role playing sesuai dengan perencanaan dan instrument yang telah disiapkan sebelumnya.

b. Komunikasi langsung

Teknik ini dilakukan dimana peneliti mengadakan kontak dan komunikasi secara langsung terhadap siswa pada kegiatan pembelajaran. Selain itu RPP juga merupakan salah satu data penunjang untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran, selain faktor penunjang lainnya seperti guru dan siswa.

Komunikasi yang positif terjadi dalam proses pembelajaran di siklus II antara guru sebagai peneliti dan siswa dengan metode role playing.

c. Pengukuran.

Mengumpulkan data secara kuantitatif untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pelaksanaan siklus sebagai satuan ukur yang relevan. Pengukuran dan penilaian dilaksanakan melalui penilaian proses dan penilaian hasil, dengan teknik-teknik penilaian, diantaranya adalah :

- 1) Penilaian Unjuk Kerja kelompok dengan model role playing
- 2) Penilaian hasil belajar
- 3) Hasil observasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan hasil belajar IPS Siswa kelas V melalui model role playing diuraikan dalam bentuk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP tersebut disusun sebelum diadakan penelitian, sehingga memudahkan penulis dalam mengolah dan mengumpulkan data.

- a. Pada saat persiapan kegiatan pembelajaran, aktifitas siswa dengan metode pembelajaran role playing tampak lebih aktif dan bersemangat.
- b. Hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 39 Sungai Raya, melalui penilain hasil belajar mengalami peningkatan dengan mencapai dan melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- c. Hasil belajar siswa tinggi dan aktif pada saat melakukan metode pembelajaran role playing (bermain peran).
- d. Siswa memahami pembelajaran IPS dengan materi Tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia.

3.1. Siklus 1

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada pertemuan awal (pra siklus) hasil belajar di kelas V SDN 39 Sungai Raya menunjukkan nilai yang rendah atau jauh dari memuaskan untuk materi Tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditentukan. Peneliti berusaha untuk mengidentifikasi masalah pada pertemuan awal (pra siklus) dengan menggunakan metode ceramah, sehingga pelaksanaan pembelajaran hanya berpusat pada guru (teacher centered) bukan pada siswa (student centered).

Berdasarkan data hasil belajar tersebut, peneliti mencoba untuk menganalisis factor-faktor penyebab kurangnya hasil belajar siswa kelas V khususnya dipelajari IPS. Peneliti mendiskusikan dengan rekan sejawat selaku observer dalam penelitian ini untuk mengetahui factor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPS siswa. Dari hasil analisa sementara tersebut, didapatkan bahwa hasil belajar siswa rendah karena kurangnya stimulus dari guru kepada siswa. Siswa kurang memahami konsep dan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran berlangsung dimana guru sebagai pusat pembelajaran (teacher centered) sementara siswa pasif dan hanya sebagai objek yang menerima apa yang disampaikan oleh guru, dan proses pembelajaran bersifat konvensional karena guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran tidak dapat mencapai tujuan yang maksimal. Seharusnya pembelajaran melibatkan siswa sebagai subjek bukan objek. Sehingga keaktifan siswa akan tampak dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) yang sudah disusun dan disiapkan peneliti bersama teman sejawat. Setelah sekian lama pembelajaran dilaksanakan secara daring karena covid-19, maka saat ini pembelajaran sudah dapat dilaksanakan secara tatap muka (luring). Bersama teman sejawat, peneliti menyusun perencanaan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini menggunakan Rencana Perbaikan Pembelajaran yang telah disiapkan setelah peneliti melakukan hipotesis hasil dari kegiatan sebelumnya yaitu pada pembelajaran awal (pra siklus) bersama teman sejawat. Metode yang digunakan, yaitu dari metode ceramah beralih pada metode role playing (bermain peran). Siswa bermain peran sesuai dengan tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia. Peneliti memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran bermain peran agar dapat menyerap konsep dan makna materi pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Pengamatan (observasi) dilakukan oleh teman sejawat pada saat pelaksanaan pembelajaran di Siklus 1. Observer mengamati secara langsung terhadap guru sebagai peneliti maupun terhadap siswa. Pengamatan tersebut sesuai dengan perencanaan yang telah disusun dan menggunakan lembar observasi yang digunakan oleh supervisor. Pada siklus I ini, dari hasil observasi hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS mulai mengalami peningkatan walaupun belum maksimal. Jumlah siswa yang tuntas dalam pembelajaran mulai bertambah. Namun masih terdapat beberapa orang siswa yang masih belum aktif dalam menjalankan perannya sebagai tokoh. Dan ketika memerankan tokoh,

siswa belum sepenuhnya memahami tokoh yang diperankan. Maka setelah dikoordinasikan kembali dengan supervisor, akan dilakukan kembali kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II, dengan menggunakan RPP perbaikan (RPP Siklus II).

d. Tahaf Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan awal, dan siklus I diperoleh diperoleh hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia mengalami peningkatan walaupun belum signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, maka penulis mengadakan diskusi kembali dengan supervisor untuk menentukan perencanaan dan pelaksanaan siklus II.

3.2. Siklus 2

a. Tahap perencanaan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pada siklus I, peneliti menyusun kembali rencana tindakan perbaikan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan temuan pada pelaksanaan siklus I. Rencana perbaikan yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan metode role playing (bermain peran). Diharapkan dengan metode ini pembelajaran akan berlangsung menyenangkan bagi siswa.

b. Tahap pelaksanaan

Pada Siklus II Pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) yang sudah disusun dan disiapkan peneliti bersama teman sejawat selaku observer. Bersama teman sejawat, peneliti menyusun perencanaan yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini menggunakan Rencana Perbaikan Pembelajaran yang telah disiapkan setelah peneliti melakukan hipotesis hasil dari kegiatan sebelumnya yaitu pada pembelajaran Siklus I bersama teman sejawat. Metode yang digunakan, yaitu metode role playing (bermain peran). Siswa bermain peran bersama dengan teman kelompok sesuai dengan tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia. Peneliti memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran bermain peran agar dengan mudah dapat menyerap konsep dan makna materi pembelajaran IPS di kelas V SDN 39 Sungai Raya.

c. Tahap observasi

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini menggunakan Rencana Perbaikan Pembelajaran yang telah disiapkan. Setelah peneliti dan observer melakukan pengamatan dan menyimpulkan dari hasil proses pembelajaran dengan perubahan pada metode yang digunakan, yaitu metode ceramah ke metode role playing (bermain peran). Pada siklus ini, siswa terlihat bersemangat memainkan perannya sebagai tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, Islam di Indonesia. Pembelajaran di kelas terlihat menyenangkan, siswa menyerap konsep dan makna pembelajaran dengan mudah karena siswa memahami melalui metode role playing. Pada Siklus II, hasil evaluasi pembelajaran berupa soal essay menunjukkan hasil yang memuaskan, dimana seluruh siswa yang berjumlah 35 orang mencapai nilai optimal. Hasil yang dicapai setelah diadakan tindakan adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa aktif dalam pembelajaran dengan metode role playing (bermain peran).
- 2) Siswa mampu bermain peran di dalam kelompok masing-masing dengan baik.
- 3) Siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik
- 4) Hasil belajar siswa meningkat dengan metode role playing (bermain peran).

Dalam menganalisis hasil belajar IPS pada tindakan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu 75. Siswa kelas V dinyatakan tuntas dalam pembelajaran IPS pada materi Tokoh-tokoh jika mencapai nilai sekurang-kurangnya 75. Indikator keberhasilan dari hasil belajar dalam penelitian ini adalah jika minimal 80% dari jumlah siswa keseluruhan sudah mencapai nilai minimal KKM.

Tabel.1. Hasil ulangan Harian Mata Pelajaran IPS Kelas V Materi Sumber Tokoh-tokoh Sejarah Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia Semester Ganjil 2022/2023

No	Nama	Skor (awal)	Skor (Siklus 1)	Skor (Siklus 2)
1.	Adelia Dewantari	70	78	82
2.	Aditia Firmansyah	50	78	87
3.	Afifa Riski Nadhifa	65	80	85
4.	Ahmad Ihye' Saputra	69	85	87
5.	Ari Sulistyanto	55	78	85
6.	Arika Fatina	75	80	88
7.	Ariqa Dzakiyya Sakhi	62	82	84
8.	Assyifa Talita Zakia	70	80	87
9.	Chila Hanifatus Safitri	72	82	88
10.	Chiqa Alifiandari	64	79	83
11.	Destia Risqiani	55	82	86
12.	Dini Maulidania	75	80	84
13.	Ghaaziy Woro Yuvi	77	83	87
14.	Haikal Firdiansyah	58	78	89
15.	Hindiani	66	82	90
16.	Ibnu Putra	72	83	95
17.	Indira Herliana	79	84	92
18.	Januar Rizki Alfaro	68	85	88
19.	Lulu Aulia Dewi	71	80	86
20.	Maulidiya	77	79	84
21.	Muhammad Arzji	65	77	88
22.	M. Bagus Ariawan	63	76	85
23.	M. Ibrahim Alfarizi	57	76	87
24.	Muhammad Lutfi Hasan	52	80	90
25.	Nabil Raditya Yuvi	60	82	91
26.	Nafa Zaida	66	85	90
27.	Nimas Ayu Putri Syahti	76	83	88
28.	Putri Ajeng Setia N	75	80	87
29.	Putri Zahra Agustina	68	84	86
30.	Raqilla Ar Rayyan	70	78	84
31.	Restu Mubaroq	70	77	88
32.	Tio Ramadhan	62	76	87
33.	Velysha Putri	74	78	85
34.	Wahyu Saputra	58	81	86

35.	Zalfa Shofiah Najla	50	78	88
	Jumlah	2316	3809	3042
	Rata-rata	66	80	87
	Nilai Tertinggi	79	85	95
	Nilai Terendah	50	76	82
	Tuntas	7	35	35
	Tidak Tuntas	28	0	0

Sumber : Olahan data peneliti, 2022

Dari tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam materi Tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia mengalami peningkatan yang optimal. Hasil belajar siswa kelas V mencapai nilai KKM bahkan sebagian besar melebihi nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa siswa berhasil mencapai ketuntasan. Oleh sebab itu hasil belajar siswa harus dipertahankan bahkan ditingkatkan.

Berikut ini adalah analisis hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran role playing pada siswa kelas V SDN 39 Sungai Raya:

1. Analisis Hasil Belajar Pra Tindakan

Sebelum tindakan dilakukan, yaitu pada saat pra siklus, hasil belajar yang diperoleh siswa sangat belum memuaskan. Rata-rata hasil belajar siswa pada Tabel 1.1 adalah 66. Nilai tertinggi siswa dalam rombongan belajar kelas V adalah 79, sedangkan nilai terendah adalah 66. Sebelum tindakan, hasil belajar tersebut menunjukkan tidak ada satu orang siswa pun yang mencapai nilai KKM.

2. Analisis Hasil Setelah Tindakan

Berdasarkan pada hasil evaluasi setelah tindakan dilaksanakan pada siklus I dan II, menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN39 Sungai Raya yang signifikan melalui metode pembelajaran role playing. Data ini diperoleh berdasarkan pengamatan dari supervisor mengenai hasil belajar siswa melalui evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka kegiatan tindakan perbaikan pembelajaran IPS kelas V SDN 39 Sungai Raya berakhir sampai siklus II.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, uji data, dan pembahasan dalam penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 39 Sungai Raya pada materi Tokoh-tokoh sejarah masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia dengan metode role playing (bermain peran) mengalami peningkatan pada siklus I dan II. Sebelum siklus (pra siklus), siswa yang memperoleh nilai ketuntasan hanya 7 orang siswa dari 35 orang. Peningkatan hasil belajar terjadi pada siklus I dimana seluruh siswa mencapai nilai KKM dengan rata-rata kelas yaitu 80 dan pada siklus II semakin terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata kelas 87.

Hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS materi Tokoh-tokoh sejarah Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran role playing (bermain peran). Penelitian Tindakan Kelas sangat membantu guru dalam mengatasi masalah mengenai rendahnya hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bistari. 2015. Mewujudkan Penelitian Tindakan Kelas. Pontianak: Ekadaya Multi Inovasi.
- [2] Fatmawati, S. (2015). Desain Laboratorium Skala Mini Untuk Pembelajaran Sains Terpadu. Yogyakarta: Deepublish.
- [3] Prihantini. (2021). Strategi Pembelajaran SD. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

- [4] Ismail, A. (1998). *Ajarlah Mereka Melakukan: Kumpulan Karangan Seputar Pendidikan Agama Kristen*. Jakarta: PT BPK Guna Mulia.
- [5] Purwanto, M.N. (2011). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya
- [6] Imas Kurniasih & Berlin. (2017). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran, Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Penerbit Kata Pena.
- [7] Perdana, P. (2010). *Pembinaan Generasi Muda*. Yogyakarta: Kanisius.
- [8] Santoso, B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (Terang).
- [9] Rusman. (2012). *Model- Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- [10] Wicaksono. A, dkk. (2016). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.