

## **Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan Tahun Pelajaran 2016/2017**

**Application of Role Playing Method to Improve Social Learning Achievement of Class VIII Students of SMP Negeri One Roof Pinginutan Academic Year 2016/2017**

**I Komang Edi Sanita Asnawa, Ni Putu Yuniarika Parwati**

Prodi Pendidikan Sejarah FPIPS IKIP PGRI Bali

Jl. Seroja Tonja-Denpasar Utara, Bali (80239)

\*Pos-el: [Edisanita\\_asnawa@yahoo.com](mailto:Edisanita_asnawa@yahoo.com), [parwatiyuniarika@gmail.com](mailto:parwatiyuniarika@gmail.com)

**Abstrak.** Berdasarkan observasi awal pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan, diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas VIII. Permasalahan tersebut antara lain : (1) Terjadi kebosanan pada siswa pada saat pembelajaran berlangsung, hal tersebut menandakan lemahnya motivasi belajar siswa; (2) Rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran; (3) Iklim pembelajaran masih bersifat teacher centered. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing pada pembelajaran IPS telah berhasil meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan. Hasil belajar siswa terus meningkat mulai dari rata-rata sebelumnya 67 mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata kelas sebesar 75,36 dan presentase 52% meningkat pada siklus II dengan rata-rata kelasnya sebesar 79,52 dan presentase ketuntasan belajar kelasnya sebesar 96%.

**Kata Kunci** : Prestasi Belajar, Role Playing

**Abstract.** Based on preliminary observation on IPS class VIII study at SMP Negeri Satu Atap Pejукutan, it is known that there are some problems on IPS learning in class VIII. Problems include: (1) There is boredom in students at the time of learning, it indicates the weak motivation to learn students; (2) Low level of active participation of students in learning; (3) The learning climate is still teacher centered. The design used in this study is Classroom Action Research (PTK) is done collaboratively between researchers and teachers. The results showed that the application of role playing method in IPS learning has succeeded in increasing the motivation, activity, and learning outcomes of the students of grade VIII SMP Negeri Satu Atap Pekujutan. Student learning outcomes continue to increase from the previous average 67 experienced improvement in cycle I with the average class of 75.36 and 52% percentage increased in cycle II with the average class of 79.52 and the percentage of learning completeness class of 96 %.

**Keywords:** Learning Achievement, Role Playing

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam proses pembangunan sumber daya manusia (SDM) Indonesia, untuk mempunyai kecakapan hidup (life skill) sehingga siap kerja, yang diperlukan dalam memenuhi dunia kerja. Tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. UU nomor 20 tahun 2003 memberikan mandat pada setiap sekolah/kelompok sekolah dan komite sekolah wajib menyusun kurikulum yang digunakan sebagai acuan penyelenggaraan proses pendidikan disatuan pendidikan tersebut, dengan tetap mengacu pada Standar Pendidikan Nasional Pendidikan. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No.24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Ketiga peraturan merupakan landasan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dengan KTSP betapa besar perhatian pemerintah pada pendidikan, terutama pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah-masalah yang berada dalam lingkungan, terutama yang berada dalam lingkungan sosial yang membahas interaksi antar manusia dengan lingkungannya. Selain KTSP mengharapkan siswa mampu berpikir kritis, kreatif dan dapat melanjutkan serta mengembangkan nilai-nilai budaya bangsa (Depdiknas, 2005). Sejak digulirkannya era reformasi yang di lakukan oleh

mahasiswa maka sejak itu pula pemerintah telah mulai mencanangkan perbaikan dalam konteks pendidikan. Perubahan secara terstruktur yang terlihat adalah perubahan kurikulum dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tahun 2004 menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Salah satu perubahan yang ada pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dari kurikulum sebelumnya adalah:

Perubahan paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru (Teacher-Centred) menjadi proses belajar mengajar yang berpusat kepada siswa (Students Centred), mengembangkan kreativitas, menciptakan kondisi yang menyenangkan menantang, kontekstual dan menyediakan pengalaman belajar beragam serta belajar melalui berbuat (Learning by doing), Pelaksanaan penilaian kelas yang lebih efektif agar pencapaian kompetensi masing-masing peserta didik dapat diketahui dengan menggunakan berbagai cara, seperti kumpulan kerja siswa (portofolio). Hasil kerja peserta didik (products), penugasan (projek), unjuk kerja atau kinerja (Performaces) dan tes tertulis (pen and paper test), Pengelolaan kurikulum berbasis sekolah yang mengacu pada visi dan misi sekolah, mengembangkan perangkat kurikulum sendiri seperti silabus, pemberdayaan tenaga kependidikan dan sumber daya lainnya untuk meningkatkan mutu hasil belajar, pemantauan dan penilaian untuk meningkatkan efisiensi, kinerja dan kualitas pelayanan terhadap peserta didik. Berkolaborasi secara horizontal dengan komite sekolah, organisasi profesi dan sekolah lainnya, serta berkolaborasi secara vertikal dengan

dewan pendidikan dan dinas pendidikan (Suparlan, 2009:114).

Dari perubahan kurikulum ini tentu harus diimbangi dengan upaya perbaikan ke arah yang lebih baik agar program pemerintah itu bisa direalisasikan secara benar dan nyata, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk meningkatkan mutu pendidikan selain merivisi kurikulum juga mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman. Perkembangan teknologi membuka peluang untuk siswa tidak terpaku pada pembelajaran didalam kelas yang dilakukan dengan bimbingan guru tetapi bisa dilakukan diluar kelas seperti dengan lingkungan masyarakat, pakar atau ilmunan, media yang bisa dilakukan untuk menuangkan gagasan atau ide yang dimiliki dari informasi dari berbagai sumber.

Belajar dengan suasana pembelajaran harus tercipta dengan baik dan mampu menumbuhkan minat pada diri siswa itu sendiri. Metode pembelajaran adalah salah satu sarana interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran, dengan demikian guru harus mampu untuk mencari metode pembelajaran yang tepat untuk dipilih yang disesuaikan dengan tujuan, indicator serta jenis materi sehingga pembelajaran lebih efektif.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/ SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan

bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi social masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum

Berdasarkan uraian diatas dan penelitian ini akan membahas “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap di Desa Pejукutan Kecamatan Nusa Penida Tahun Pelajaran 2016/2017.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ni yang dilaksanakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan eksperimen sederhana.

### **Tempat dan Waktu**

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri Satu atap Pejукutan, yang berada di Desa Pejукutan, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII yang berjumlah 25 orang yang terdiri dari 13 orang laki – laki dan 12 orang perempuan. Latar belakang siswa berasal dari Desa sekitar sekolah SMP Negeri Satu Atap Pejукutan yang rata – rata pekerjaan orang tua siswa petani. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu dari tanggal 18 April pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah dikelas VIII SMP Negeri Satu Atap

Pejукutan adalah dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan oleh sekolah yaitu setiap hari rabu sesuai dengan jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 45 menit (dari jam 07.30 – 09.30).

### **Subjek Dan Objek Penelitian**

Siswa kelas VIII SMP Negeri Satu atap Pejукutan dengan jumlah siswa 25 orang siswa yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Dipilihnya kelas ini karena nilai rata - rata kelas VIII yang di capai masih dibawah KKN, yakni nilai rata – rata kelas hanya mencapai 64,37 dan terendah 45,40 sedangkan KKN yang ditentukan 67 pada skala 100 sesuai dengan apa yang ditetapkan dalam kurikulum. Objeknya dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS kelas VIII SMPN Satu Atap Pejукutan, Nusa Penida

### **Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian ini dibuat dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah kajian terhadap konteks situasi sosial yang dicirikan adanya unsur tempat, pelaku dan kegiatan dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan didalamnya (Suarsih,1995:4). Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

### **Teknik Analisis Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan data yang dibutuhkan. Terkait dengan hal tersebut teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

#### ***Tahap Observasi***

Metode observasi ini dipilih karena dalam penelitian ini dilakukan pengamatan secara langsung bagaimana

aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS dan sekaligus penelitian terhadap aspek afektif dan psikomotor siswa. Alat yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar siswa adalah pedoman observasi baik pada tindakan I maupun tindakan II.

#### ***Metode Test***

Metode test digunakan untuk mengukur ranah kognitif setelah pembelajaran IPS selesai. Alat yang digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar siswa adalah test esay yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **Hasil Refleksi Awal**

Sebelum peneliti menerapkan metode role playing dalam meningkatkan prestasi belajar IPS, peneliti terlebih dahulu mengadakan refleksi awal. Refleksi awal dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pelajaran sejarah dengan cara melakukan observasi nilai ulangan harian siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan. Melalui hasil tersebut akan diketahui bagaimana kemampuan siswa dalam pelajaran IPS.

Data awal diatas menunjukkan bahwa nilai pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan adalah 1465, dengan rata – rata 58,6 daya serap siswa 58,6% serta ketuntasan 16% sedangkan KKM yang ditentukan sekolah adalah 67 pada skala 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan dalam pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan.

Sementara itu, hasil refleksi awal terhadap kegiatan pembelajaran dikelas menunjukkan bahwa adanya berbagai hambatan yang dialami siswa pada saat melaksanakan proses belajar mengajar. Siswa cenderung pasif menerima pelajaran dan terlihat pula guru dalam proses mengajar hanya mengandalkan metode ceramah dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Berdasarkan hal diatas peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan masih dibawah KKM dalam pelajaran IPS. Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS, peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan prestasi belajar IPS.

Pelaksanaan penelitian ini difokuskan pada peningkatan prestasi belajar siswa dalam pelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, waktu yang digunakan pada masing – masing siklus tiga kali pertemuan atau 6 jam pelajaran. Adapun lokasi penelitian adalah di kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan. Siswa yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 12 laki – laki dan 13 perempuan.

### ***Hasil Penelitian Siklus I***

Tindakan siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan. Materi yang dibahas pada siklus I, (1) menjelaskan tentang penjelajahan samudra, (2) menjelaskan tentang bangsa Barat yang pertama kali datang di Indonesia adalah bangsa Portugis yang dipimpin oleh Alfonso D'Albuquerque, (3) menjelaskan tentang Pertikaian Portugis dan Spanyol dalam pembagian wilayah kekuasaan di

Indonesia diselesaikan dengan perjanjian damai yang disebut perjanjian Saragosa. Tes hasil belajar siswa (ulangan harian) dilakukan pada setiap akhir siklus yang nantinya akan digunakan sebagai bahan nilai pada raport.

Pada pelaksanaan siklus I materi yang disajikan meliputi tiga pokok bahasan, yaitu pertemuan pertama menjelaskan tentang penjelajahan samudra Pada pertemuan ini guru menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan pembelajaran di kelas untuk mata pelajaran IPS akan dilaksanakan menggunakan model pembelajaran role playing. Diawal kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu mengkondisikan siswa agar mereka lebih memiliki kesiapan belajar, maka guru memulai melakukan apresiasi untuk mengantarkan perhatian siswa ke arah materi yang akan dibahas yaitu dengan waktu 5 menit, seperti memperlihatkan media pembelajaran. Dengan model pembelajaran role playing bahwa tujuan penelitian di kelas VIII SMP Negeri Satu Atap adalah untuk mengambil data aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa, yang kemudian untuk menentukan tingkat prestasi siswa. Dengan model pembelajaran role playing dapat memberikan motivasi, memantau kesiapan siswa tentang materi melalui tanya jawab. Kemudian guru menyampaikan secara ringkas pokok bahasan yang disampaikan dan akan dibantu oleh tutor yang sudah ditentukan dalam proses pembelajaran. Kelas dibagi dalam lima kelompok yang heterogen berdasarkan jenis kelamin dan perbedaan kemampuan akademiknya. Berikut materi yang dibahas oleh masing – masing kelompok dalam pertemuan pertama siklus I menggunakan model pembelajaran role playing.

### ***Hasil Belajar Siswa Siklus I***

**Tabel 4.5****Klasifikasi dan presentase prestasi siswa**

Tabel diatas 4.5 menunjukkan nilai yang diperoleh oleh 25 orang siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejukutan. Dari hasil tersebut, diperoleh data bahwa 0 orang siswa (0%) dikategorikan pada tingkat sangat baik (SB), 13 orang siswa (52%) dikategorikan pada tingkat baik (B), 0 orang siswa (0%) dikategorikan pada tingkat cukup (C) dan 12 orang siswa (48%) dikategorikan pada tingkat kurang (K). Untuk nilai rata – rata siswa hanya mncapai nilai sebesar 72% , daya serap siswa mencapai sebesar 72% ketuntasan klasikal siswa 52%. ini berarti bahwa ketuntasan klasikal siswa pada siklus I masih belum tercapai kerana sesuai dengan ketuntasan minimum yang ditentukan oleh SMP Negeri Satu Atap Pejukutan pada mata pelajaran IPS sebesar 67 atau lebih dari 67.

Dengan demikian dapat disimpulkan, prestasi belajar yang dicapai oleh siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejukutan pada penelitian siklus I masih kurang maksimal. Kemungkinan kerana siswa masih belum memenuhi materi dan belum terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran sejarah sehingga siswa belum aktif dalam proses belajar mengajar.

**Refleksi siklus I**

Secara umum, pelaksanaan tindakan siklus I belum dapat berjalan dengan maksimal sesuai dengan rencana baik dari segi proses pembelajaran maupun pencapaian nilai siswa pada masing – masing kompetensi. Hal ini didasarkan atas hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang masih mengalami kendala sebagai berikut :

Pertama, siswa kurang antusias bergabung dengan anggota kelompok yang

No	Skor	Predikat	Jumlah siswa	Presentase
1	85 -100	Sangat baik	-	-
2	75-84	Baik	13	52%
3	65-74	Cukup	-	-
4	41-64	Kurang	12	48%
5	0-40	Sangat kurang	-	-

baru dibentuk oleh guru. Sebagian siswa enggan pindah dari tempat duduknya.

Kedua, pada saat proses pembelajaran, interaksi antara siswa dan guru tidak tidak berlangsung dengan baik. Siswa enggan mengajukan permasalahan dan hal – hal yang belum dimengerti, kecuali ditanyakan oleh guru.

Ketiga dalam pelaksanaan diskusi kelompok, siswa kurang aktif bertanya mengenai materi yang sedang didiskusikan kepada anggota kelompoknya maupun guru.

Keempat pada saat presentasi, banyak kelompok yang belum siap dengan baik.

Kelima keseriusan belajar dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugasnya masi kurang.

Berdasarkan refleksi ini, maka peneliti mencari alternatif pemecahan kekurangan serta kendala yang muncul dan dirumuskan dalam suatu tindakan yang

lebih baik yang akan dilaksanakan pada siklus II nantinya.

### **Hasil Penelitian Siklus II**

Tindakan siklus II terdiri dari tiga kali pertemuan. Materi yang dibahas pada siklus II, yaitu (1) Menjelaskan pemerintahan transisi Inggris di Indonesia (1811– 1816), di bawah Gubernur Jenderal, Sir Thomas Stamford Raffles (2) menjelaskan wilayah Indonesia dikuasai Belanda dari pemerintahan Inggris berdasarkan perjanjian London (1814) (3) menjelaskan Untuk mengatasi kas negara yang kosong, Belanda melalui Gubernur Jenderal Johannes Van den Bosch melaksanakan sistem Tanam paksa (Cultuurstelsel) di Indonesia (1830–1870). Test hasil belajar siswa (ulangan harian) dilakukan pada akhir siklus yang nantinya akan digunakan sebagai bahan nilai pada rapor.

Pada siklus II ini merupakan penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala – kendala yang muncul pada siklus I. Hal ini dapat dilihat pada aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Sesuai dengan rancangan penelitian tindakan kelas yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian pada siklus II juga dapat disajikan sebagai berikut : pelaksanaan tindakan siklus II disesuaikan dengan hasil refleksi kegiatan pada siklus I. Kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan langkah-langkah dalam penggunaan dengan diskusi kelompok. Seperti halnya pada siklus I, pembelajaran pada siklus II dilaksanakan masing – masing 2 jam pelajaran dalam tiga kali pertemuan. Kelompok yang dibentuk pada awal siklus I tidak diubah pada pelaksanaan siklus II, hal ini bertujuan untuk membiasakan siswa bekerja sama dengan baik karena sudah terbiasa bekerjasama dengan anggota tersebut. Pelaksanaan proses pembelajaran

diawali dengan kegiatan pendahuluan yang berlangsung kurang lebih 10 menit. Kegiatan pembelajaran diawali dengan membacakan kompetensi dasar dan indikator hasil belajar. Selanjutnya guru mengumumkan perolehan skor tertinggi yang dicapai siswa pada saat pemberian tes hasil belajar siklus I.

Proses pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan inti, dengan alokasi waktu 60 menit. Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan, guru berusaha semaksimal mungkin menyajikan permasalahan secara menarik dan lebih terstruktur agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Siswa nampak mulai antusias mendengarkan penjelasan guru. Dan siswa mempunyai inisiatif untuk duduk bersama kelompoknya masing – masing. Kemudian guru memberikan topik pembahasan kepada siswa untuk didiskusikan dengan kelompoknya masing – masing. Selanjutnya anggota kelompok mempresentasikan materi yang telah didiskusikan. Dan prose pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan penutup dengan alokasi waktu 20 menit. Kegiatan penutup ini untuk menutup proses pembelajaran dan sambil memberikan penjelasan serta motivasi kepada siswa.

### **Hasil Belajar Siswa Siklus II**

**Tabel 4.9**

#### **Klasifikasi dan Presentase Prestasi Siswa**

No	Skor	Predikat	Jumlah siswa	Presentase
1	85 – 100	Sangat baik	7	28%
2	75 - 84	Baik	16	64%
3	65 - 74	Cukup	1	4%

4	41 - 64	Kurang	1	4%
5	0- 40	Sangat kurang	-	-

Tabel diatas (4.9) menunjukkan nilai yang diperoleh oleh 25 orang siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan. Dari hasil tersebut, diperoleh data bahwa 16 orang siswa (64%) dikategorikan tingkat baik (B), 7 orang siswa (24%) dikategorikan pada tingkat sangat baik(SB), 1 orang siswa (4%) yang mendapatkan kategori cukup (C) dan 1 orang siswa (4%) dikategorikan kurang (K). Untuk nilai rata – rata siswa telah mencapai nilai sebesar 80, daya serap siswa mencapai nilai sebesar 80%. Ketuntasan klasikal siswa mencapai nilai 96%. Ini berarti bahwa ketuntasan klasikal siswa pada siklus II sudah tercapai karena sesuai dengan ketentuan KKM yang di tentukan di SMP Negeri Satu Atap Pejукutan pada mata pelajaran IPS sebesar atau lebih dari 67.

Dengan demikian dapat disimpulkan, prestasi belajar yang dicapai oleh siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan pada penelitian siklus II ini sudah meningkat atau sudah baik.

### **Refleksi siklus II**

Pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran role playing pada siklus II ini sudah berjalan dengan baik dibandingkan siklus I, Adapun beberapa kejadian yang dapat diidentifikasi selama pelaksanaan kegiatan pada siklus II ini sebagai berikut :

*Pertama*, siswa sudah mempunyai inisiatif untuk duduk bersama kelompoknya masing – masing tanpa perintah dari guru. Siswa tidak terlihat

canggung untuk melakukan diskusi dengan anggota kelompoknya masing – masing.

*Kedua*, sebagian besar siswa sudah memberikan kontribusi, baik pendapat maupun pertanyaan. Diskusi antar anggota pada masing – masing kelompok atau dengan kelompok lain sudah berjalan dengan baik.

*Ketiga*, dengan melihat hasil belajar maupun aktivitas siswa pada siklus II ,telah menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan prestasi siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing.

### **PEMBAHASAN**

Untuk mengetahui apakah dengan penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa, dijelaskan peningkatan rata – rata untuk masing – masing siklus sebagai berikut : pada siklus I, skor rata –rata siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan dalam mata pelajaran IPS tahun ajaran 2016/2017 semester ganjil adalah sebesar 75,36% dengan total daya serap siswa sebesar 75,36% dan nilai ketuntasan klasikal sebesar 52%. Sedangkan dalam presentase prestasi siswa : 13 orang siswa (52%) berpredikat baik (B) 12 orang siswa (48%) berpredikat kurang (K) Pada siklus kedua skor rata – rata siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan dalam mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2016/2017 semesterganjil adalah sebesar 79,52 dengan total daya serap 79,52% dan ketuntasan klasikal sebesar 96%. sedangkan dalam presentase prestasi siswa 7 orang siswa (28%) berpredikat sangat baik (SB) 16 orang siswa (64%) berpredikat baik (B) 1 orang siswa (4%) berpredikat cukup (C) dan 1 orang siswa (4%) berpredikat kurang (K). Perubahan siklus I dan II adalah sebesar 4,16 (79,52 –

75,36) dari penjabaran hasil siklus I dan siklus II, maka dapat diketahui bahwa dengan penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Atap Pejукutan tahun ajaran 2016/2017.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasannya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Penerapan model pembelajaran role plaing dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan dalam proses pembelajaran IPS. Berdasarkan indikator aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, maka berdasarkan hasil observasi menunjukkan peningkatan, dimana skor rata – rata pada siklus I diperoleh sebesar 3,0 dengan kualifikasi cukup, sedangkan nilai rata – rata pada siklus II diperoleh sebesar 4,1 berada pada kualifikasi aktif.

Penerapan model pembelajaran role playing juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan terdapat peningkatan skor rata – rata kelas, pada siklus I yaitu 75,36 berada pada kategori cukup, daya serap sebesar 75,36% dan ketuntasan klasikal yang diperoleh 52% sedangkan siklus II, skor rata – rata kelas 79,52 ,daya serap 79,52% dan ketuntasan klasikal yang diperoleh 98%.

Dengan melihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan 1,0 (31,3%). Sedangkan hasil belajar pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan rata – rat kelas sebesar 4,16% dan

ketuntasan klasikal siswa terjadi peningkatan sebesar 37%, ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Pejукutan dengan diterapkan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran IPS.

### **Saran**

Bertolak dari penelitian, pembahasan dan simpulan dapat ditunjukkan beberapa saran sebagai berikut :

Kepada guru sejarah agar menerapkan model pembelajaran role playing maupun metode pembelajaran kooperatif lainnya.

Kepada peneliti lain agar dapat meneliti lebih jauh penerapan model pembelajaran yang berparadigma untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang positif pada saat mengikuti proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran IPS, ini dimaksudkan guna menghindari kejenuhan didalam diri siswa mengikuti proses belajar mengajar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 1997. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*: Jakarta:Reneka Cipta.
- Depdikbud. 1994. *Kurikulum 1994*. Jakarta.
- Depdiknas. 2002. *Pendekatan Kontekstual (Teaching and Learning )*. Direktorat Jendral Pendidikan dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Undang- undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta

- Depdiknas. 2004. Kurikulum berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama, Jakarta
- Depdiknas. 2005. Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial. Direktorat Jendral Pendidikan dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. Jakarta : Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No.24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Jakarta
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasioanl (Permendiknas) No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum. Jakarta
- Puskur Balitbang Depdiknas, 2001. Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Sosial Sekolah Dasar. Jakarta.
- Lesmawan, IW. 2001. Pengelolaan dan Operasionalisasi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ( Makalah). Program Pasca Sarjana IKIP Bandung.
- Lasmawan, IW. 1997. Pengembangan Metode Pembelajaran Kooperatif Learning Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ( Studi Pembelajaran) Tesis, Tidak diterbitkan. Pasca Sarjana IKIP Bandung
- Liu, X. 2011. Motivation in Speaking English Through Role-Play. Beijing City University, Beijing
- Nasution, 2001. Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta:Bina Aksara
- Rilita. D. R. 2010. Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sejarah (Studi Eksperimen di SMA Nusantara Indah Sintang Kalimantan Barat). Tesis. Diunduh tanggal 22 mei 2012
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta
- Warpala, S. IW. 2006. Pendekatan Pembelajaran Konvensional, Makalah. Universitas Ganesha, Singaraja.