

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM MATA PELAJARAN IPS TOKOH-TOKOH PAHLAWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD NEGERI SENTUL JAYA 2

Ahmad Sutiawan, Sudadio, Lukman Nulhakim
Program Studi Teknologi Pendidikan, Pascasarjana,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Email: ahmadsutiawan8899@gmail.com

ABSTRACT

Study this I aim for knowing the process of applying the learning model play role (Role Playing) for increase results study and motivation State Elementary School students Sentul Jaya 2. With Theory know the characters _ hero method study conducted use study action class (CAR) with use three cycle , on every cycle his consist from planning , implementation , observation , and reflection . As for for results study his in the process of applying the learning model play role (Role Playing) for increase results study and motivation study State Elementary School students Sentul Jaya 2. meeting I on the first cycle the average value is 64.75 , the second meeting is 73.8 the average value of meeting I and II 71.7 whatever on cycle II meeting I the average value is 76 and meeting II 79.3 the average value of meeting I and II 77.65. As for cycle III the average value of the first cycle of the first meeting is 81 and meeting II 85, As for the average value is 84.86 . Based on test test on every cycle it turns out there is enhancement on every the cycle so that learning play role (Role Playing) fulfill criteria for used as a learning model on eye lesson social sciences (IPS).

Keywords: *learning model play role (Role Playing), eye social studies lesson*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa SD Negeri Sentul Jaya 2. Dengan materi mengenal tokoh-tokoh pahlawan metode penelitian dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan tiga siklus, pada setiap siklus nya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun untuk hasil penelitian nya pada proses penerapan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa SD Negeri Sentul Jaya 2. pertemuan I pada siklus I nilai rata-rata nya 64,75 pertemuan II 73,8 nilai rata-rata dari pertemuan I dan II 71,7 adapun pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata 76 dan pertemuan II 79,3 nilai rata-rata pertemuan I dan II 77,65. Adapun siklus III nilai rata-rata siklus I pertemuan I 81 dan pertemuan II 85, Adapun nilai rata-rata 84,86. Berdasarkan uji tes pada setiap siklus ternyata ada peningkatan pada setiap siklusnya sehingga pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai model pembelajaran pada mata pelajaran ilmu social (IPS).

Kata Kunci: model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*), mata pelajaran IPS

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Pendidikan sebagai upaya untuk peserta didik dalam mengembangkan potensinya supaya menjadi seseorang yang baik dan berkembang dan pendidikan juga adalah suatu proses dalam rangka untuk mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya dalam kehidupan bermasyarakat (Oemar Hamalik 2015:3). Pendidikan sangat penting bagi peserta didik karena pendidikan adalah sebagai bekal peserta didik dalam berproses untuk mengembangkan diri dan kemampuannya supaya menjadi pribadi yang bermanfaat.

Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses suatu perbuatan ataupun sebagai suatu kegiatan dalam mendidik maupun bagaimana cara untuk mendidik. Setiap manusia membutuhkan pendidikan yang akan membantu manusia tersebut agar dapat berkembang dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Nulhakim Lukman, 2022).

Dalam proses pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting bagi ketercapaian hasil belajar siswa. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan yang efektif untuk terciptanya kegiatan pembelajaran dengan tepat dan guru juga harus memiliki kreativitas mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas untuk keberhasilan suatu proses pembelajaran adapun keberhasilan proses pembelajaran dapat dicapai dengan cara guru mengaktifkan siswa saat proses pembelajaran. Selain itu, keberhasilan proses pembelajaran juga harus didukung oleh peran siswa yang aktif, kurikulum, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang tepat namun pada hakikatnya guru masih banyak yang menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran. Padahal, dalam ketercapaian keberhasilan kegiatan proses pembelajaran guru harus memiliki kemampuan yang kreatif dan inovatif dengan salah satunya menggunakan model pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran terdapat beberapa muatan pembelajaran, salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan mengembangkan kemampuan tentang sosial dan pengembangan masyarakat pada masa kini dan masa lampau, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga mempelajari mengenai kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya. Dengan demikian, guru harus melaksanakan proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan memanfaatkan media pembelajaran supaya siswa tertarik untuk mengikuti pelaksanaan pembelajaran yang tepat dengan cara menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan

pembelajaran, karena dalam kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran harus berpusat pada siswa yaitu siswa nya harus aktif dan guru hanya sebagai fasilitator.

Proses pembelajaran senantiasa memanfaatkan beragam media, peran media dalam hal ini adalah sebagai suatu sarana penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada dasarnya diiringi dengan adanya perkembangan teknologi (Benny A.P, 2017: 13-14).

Kurikulum 2013 telah diberlakukan oleh pemerintah sejak tahun pembelajaran 2013/2014. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah dilakukan penyederhanaan tematik-integratif dan memiliki tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa bernegara, dan peradaban di dunia (Slamet 2018). Jadi, dalam kurikulum 2013 guru harus menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang aktif dan inovatif supaya menjadikan peserta didik yang berkompeten.

Berdasarkan observasi terdapat proses pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Sentul Jaya 2 diperoleh beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa. Guru hanya sebatas menerangkan materi pelajaran yang ada dalam buku paket siswa dan contoh-contoh lain yang belum terdapat dalam buku paket siswa, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan yang ada sebagai evaluasi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang terjadi belum memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik yang sebagian besar cenderung siswa aktif. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas masih monoton dan kurang efektif.

Media bisa dimaknai sebagai media pembelajaran pembawa pesan, materi pembelajaran sebagai pesan yang ingin disampaikan dan tujuan sebagai pencapaian proses yang ingin dilihat sebagai hasil pembelajaran oleh guru. Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk lebih banyak memahami isi pembelajaran dan bisa cepat memaknainya (Nulhakim Lukman, 2013).

Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dan bermain sesuai perang masing-masing. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Fardani (2018) penggunaan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dan penggunaan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat melatih siswa akan mengingat materi

yang telah disampaikan karena siswa telah menyampaikan pembelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat (Aris Shoimin 2017:161) yaitu model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Salah satu dari model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yaitu disampaikan oleh guru lebih mudah dan cepat dimengerti maupun dipahami oleh siswa serta proses pembelajaran akan menjadi lebih optimal dengan menggunakan sebuah media, sehingga minat dan perhatian siswa cenderung lebih aktif dan mampu meningkatkan hasil belajar. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, makna umum media adalah perangkat apa saja yang dapat menyalurkan informasi (Arsyad, 2009: 125).

Dari permasalahan tersebut, dapat diatasi dengan cara menggunakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dan lebih terlihat secara langsung pada kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) siswa akan berperan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

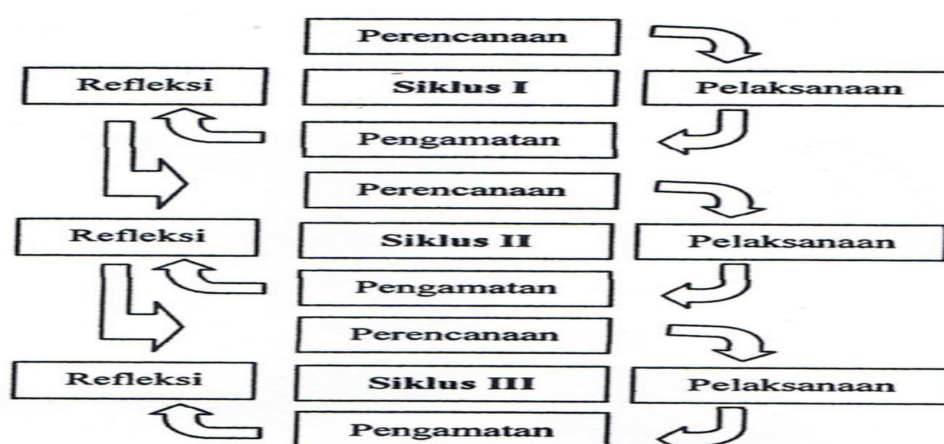
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut *classroom action research*. Penelitian adalah suatu kegiatan penyelidikan yang terorganisir secara sistematis berdasarkan aturan-aturan baku. Tujuan dari suatu penelitian adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktik dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar pun menjadi lebih baik (Bahri, 2012:8).

Adapun waktu penelitian pada awal bulan Maret dan Mei tahun 2022 dan tempat penelitian di SD Negeri Sentul Jaya 2 penelitian ini ditunjukkan pada siswa kelas V semester 2 dengan mata pelajaran IPS materi tokoh-tokoh Pahlawan.

Subjek yang dijadikan penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri Sentul Jaya 2 Kecamatan Balaraja Kabupaten Tangerang yang berlokasi di SD Negeri Sentul Jaya 2 Kecamatan Balaraja Kabupaten Tangerang. Teknik pengumpulan data adalah langkah yang

paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan (Sugiyono, 2012: 224). Teknik pengumpulan data yaitu dengan mempertimbangkan hasil kajian dengan pengumpulan data observasi, wawancara tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Skenario tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan scenario kerja dan prosedur tindakan dengan mengadaptasi model Kemmis and Mc Taggart sebagai berikut:



Gambar 1. Skenario Penelitian PTK

Perencanaan (*Planning*)

- Peneliti berdiskusi dengan teman sejawat membahas masalah yang dihadapi guru selama pembelajaran IPS dikelas.
- Peneliti menyusun proposal penelitian tindakan berdasarkan masalah-masalah yang timbul, untuk disampaikan kepada kepala sekolah.
- Peneliti menyusun lembar observasi, tes, wawancara dan dokumentasi untuk bahas penelitian.
- Peneliti membuat RPP dan bahan penelitian yang lainnya.

Tindakan (*Acting*)

Langkah-langkah upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi melalui model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) mata pelajaran IPS tokoh-tokoh pahlawan di sekolah SD Negeri Sentul Jaya 2.

Pengamatan (*Observing*)

Pada penelitian tindakan kelas ini. Berikut adalah hal-hal yang diamati observer dalam melaksanakan tindakan:

- 1) Sikap siswa ketika mendengarkan penjelasan guru.
- 2) Suasana kelas saat diterapkan model pembelajaran melalui mata pelajaran IPS tokoh-tokoh pahlawan dengan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).
- 3) Aktivitas siswa pada saat pembelajaran.

Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini guru dan peneliti menganalisis perubahan yang terjadi pada saat siswa dan suasana kelas dan hal-hal yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan memberi masukan tentang apa yang dialami untuk menyempurnakan tindakan berikutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

a. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada siklus I yang diperoleh selama proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) kelas V SD Negeri Sentul jaya 2 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I

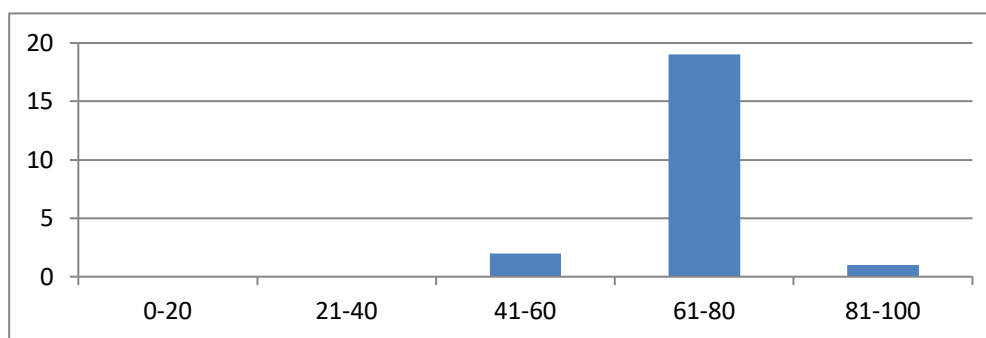
NO	NAMA	PERTEMUAN I	PERTEMUAN II
1	Subjek 1	65	70
2	Subjek 2	75	85
3	Subjek 3	65	75
4	Subjek 4	0	65
5	Subjek 5	55	0
6	Subjek 6	60	70
7	Subjek 7	65	75
8	Subjek 8	45	65
9	Subjek 9	75	85
10	Subjek 10	65	75
11	Subjek 11	50	80
12	Subjek 12	60	85
13	Subjek 13	70	75
14	Subjek 14	80	75
15	Subjek 15	0	65
16	Subjek 16	75	70
17	Subjek 17	50	65
18	Subjek 18	75	70
19	Subjek 19	85	80

20	Subjek 20	75	75
21	Subjek 21	65	70
22	Subjek 22	70	75
Jumlah		1325	1550
Rata-rata		64,75	73,8
Jumlah hasil belajar siklus I		143,55	
Rata-rata hasil belajar siklus I		71,7	

Berdasarkan rata-rata nilai siklus I dapat diamati bahwa ada peningkatan hasil belajar pada siklus I dibanding dengan hasil belajar sebelum diadakan tindakan siklus I. Adapun pencapaian hasil belajar setelah dilakukan tindakan siklus I dapat dilihat pada tabel dan gambar di bawah ini.

Tabel 2. Frekuensi Nilai Siklus I

Nilai	Hasil belajar siklus I	
	Frekuensi	Persentase
81-100	1	4,5
61-80	19	77
41-60	2	18
21-40	0	0
0-20	0	0
Jumlah	22	100



Gambar 2. Grafik Nilai Siklus I

Peningkatan motivasi belajar pada siklus I yang diperoleh pada proses pembelajaran mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) kelas V SD Negeri Sentul jaya 2.

Adapun rekapitulasi peningkatan motivasi belajar siklus I sebagai berikut:

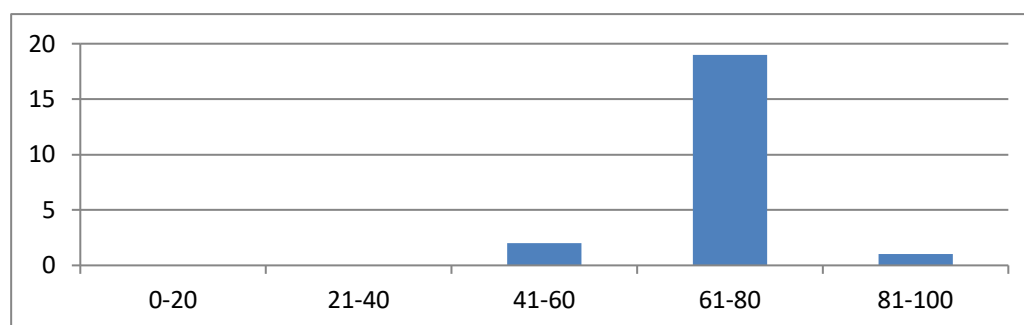
Tabel 3. Peningkatan motivasi belajar siklus I

NO	NAMA	PERTEMUAN I	PERTEMUAN II
1	Subjek 1	65	70
2	Subjek 2	75	85
3	Subjek 3	65	75
4	Subjek 4	0	65
5	Subjek 5	55	0
6	Subjek 6	60	70
7	Subjek 7	65	75
8	Subjek 8	45	65
9	Subjek 9	75	85
10	Subjek 10	65	75
11	Subjek 11	50	80
12	Subjek 12	60	85
13	Subjek 13	70	75
14	Subjek 14	80	75
15	Subjek 15	0	65
16	Subjek 16	75	70
17	Subjek 17	50	65
18	Subjek 18	75	70
19	Subjek 19	85	80
20	Subjek 20	75	75
21	Subjek 21	65	70
22	Subjek 22	70	75
Jumlah		1325	1550
Rata-rata		64,75	73,8
Jumlah hasil belajar siklus I		143,55	
Rata-rata hasil belajar siklus I		71,7	

Berdasarkan rata-rata nilai siklus I dapat diamati bahwa ada peningkatan motivasi belajar pada siklus I dibanding dengan motivasi belajar sebelum diadakan tindakan siklus I. Adapun pencapaian motivasi belajar setelah dilakukan tindakan siklus I dapat dilihat pada tabel dan gambar dibawah ini.

Tabel 4. Frekuensi Nilai Motivasi Belajar Siklus I

Nilai	Hasil motivasi belajar siklus I	
	Frekuensi	Persentase
81-100	1	4,5
61-80	19	77
41-60	2	18
21-40	0	0
0-20	0	0
Jumlah	22	100



Gambar 3. Grafik Nilai Motivasi Belajar Siklus I

4. Refleksi Siklus I

Pada tahap ini, peneliti bersama guru pelaksana berdiskusi dan mengamati kembali hasil penelitian pada siklus I. Refleksi menghasilkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada siklus I. Hasil penelitian pada siklus I ini belum mencapai indikator keberhasilan karena rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai KKM yaitu 70. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang diterapkan di kelas V SD Negeri Sentul Jaya 2 juga memiliki beberapa kekurangan sehingga diperlukan siklus II untuk memperbaikinya. Kelebihan dan kekurangan siklus I serta rencana tindakan siklus II dipaparkan pada penjelasan berikut.

1) Kelebihan

- a) Kegiatan belajar secara berkelompok memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih banyak berdiskusi dan saling membantu pemahaman antar siswa.
- b) Kegiatan belajar dengan siswa maju ke depan kelas memberikan kesempatan pada siswa untuk tampil lebih berani.
- c) Pengelompokan siswa secara acak membuat siswa tidak menggerombol.

2) Kekurangan

- a) Interaksi antara guru dan siswa masih sangat kurang.
- b) Beberapa siswa masih cenderung pasif dalam kegiatan kelompok.

Siklus II

a. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada siklus II yang diperoleh selama proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) kelas V SD Negeri Sentul Jaya 2 sebagai berikut:

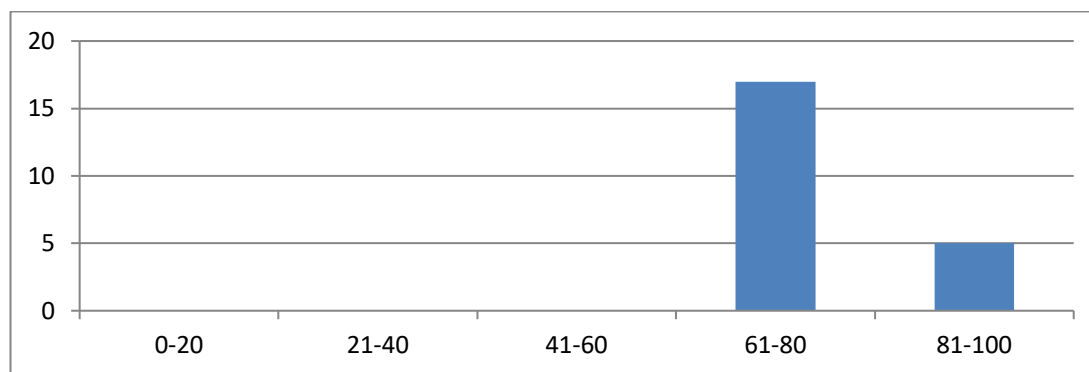
Tabel 5. Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Nama	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Subjek 1	75	80
2	Subjek 2	80	90
3	Subjek 3	75	80
4	Subjek 4	70	85
5	Subjek 5	70	75
6	Subjek 6	0	80
7	Subjek 7	85	90
8	Subjek 8	80	70
9	Subjek 9	90	80
10	Subjek 10	70	75
11	Subjek 11	60	80
12	Subjek 12	75	85
13	Subjek 13	70	80
14	Subjek 14	75	70
15	Subjek 15	60	80
16	Subjek 16	85	90
17	Subjek 17	80	70
18	Subjek 18	85	70
19	Subjek 19	75	90
20	Subjek 20	85	70
21	Subjek 21	75	80
22	Subjek 22	75	75
Jumlah		1595	1745
Rata-rata		76	79,3
Rata-rata hasil belajar siklus II		77,65	

Berdasarkan rata-rata nilai siklus II dapat diamati bahwa ada sedikit peningkatan hasil belajar pada siklus II dibanding dengan hasil belajar siklus I. Adapun pencapaian hasil belajar setelah dilakukan tindakan siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar dibawah ini.

Tabel 6. Frekuensi Nilai Siklus II

Nilai	Hasil belajar siklus II	
	Frekuensi	Persentase
81-100	5	22,7
61-80	17	72,3
41-60	0	0
21-40	0	0
0-20	0	0
Jumlah	22	100



Gambar 4. Grafik Frekuensi Siklus II

b. Pengamatan Motivasi Belajar

Peningkatan motivasi belajar pada siklus II yang diperoleh pada proses pembelajaran mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) kelas V SD Negeri Sentul jaya 2.

Adapun rekapitulasi peningkatan motivasi belajar siklus II sebagai berikut:

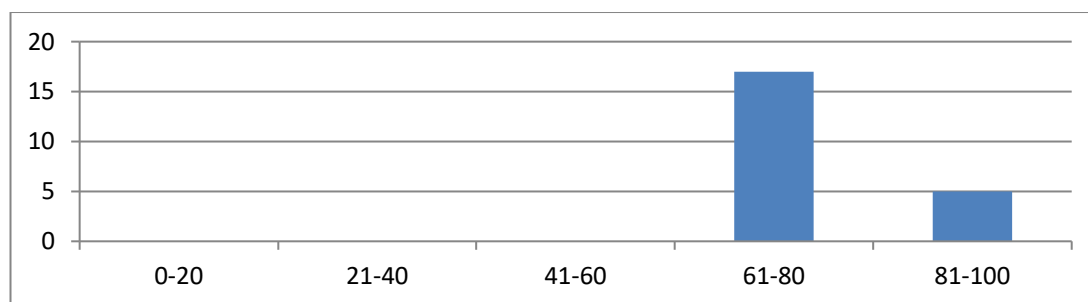
Tabel 7. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar pada Siklus II

No	Nama	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Subjek 1	75	80
2	Subjek 2	80	90
3	Subjek 3	75	80
4	Subjek 4	70	85
5	Subjek 5	70	75
6	Subjek 6	0	80
7	Subjek 7	85	90
8	Subjek 8	80	70
9	Subjek 9	90	80
10	Subjek 10	70	75
11	Subjek 11	60	80
12	Subjek 12	75	85
13	Subjek 13	70	80
14	Subjek 14	75	70
15	Subjek 15	60	80
16	Subjek 16	85	90
17	Subjek 17	80	70
18	Subjek 18	85	70
19	Subjek 19	75	90
20	Subjek 20	85	70
21	Subjek 21	75	80
22	Subjek 22	75	75
Jumlah		1595	1745
Rata-rata		76	79,3
Rata-rata hasil belajar siklus II		77,65	

Berdasarkan rata-rata nilai siklus II dapat diamati bahwa ada sedikit peningkatan pada hasil motivasi belajar pada siklus II dibanding dengan hasil motivasi belajar siklus I. Adapun pencapaian hasil peningkatan motivasi belajar setelah dilakukan tindakan siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar di bawah ini.

Tabel 8. Frekuensi Nilai Motivasi Belajar Siklus II

Nilai	Hasil motivasi belajar siklus II	
	Frekuensi	Presentase
81-100	5	22,4
61-80	17	72,
41-60	0	0
21-40	0	0
0-20	0	0
Jumlah	22	100



Gambar 5. Grafik Nilai Motivasi Belajar Siklus II

c. Refleksi Siklus II

Pada tahap ini pelaksana berdiskusi dan mengamati kembali hasil penelitian pada siklus II. Dan Refleksi menghasilkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada siklus II. Adapun hasil penelitian pada siklus II ini belum cukup mencapai indikator keberhasilan karena rata-rata hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada siklus II belum mencapai KKM yaitu 70. Pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang diterapkan di kelas V SD Negeri Sentul Jaya 2 juga memiliki beberapa kekurangan sehingga diperlukan siklus III untuk memperbaikinya.

Siklus III

a. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada siklus III yang diperoleh selama proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) kelas V SD Negeri Sentul jaya 2 sebagai berikut:

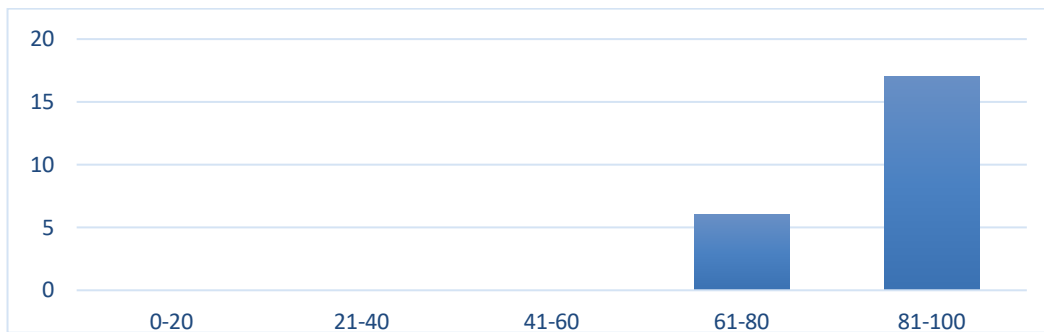
Tabel 9. Hasil Belajar Siswa pada Siklus III

NO	NAMA	PERTEMUAN I	PERTEMUAN II
1	Subjek 1	75	80
2	Subjek 2	80	90
3	Subjek 3	75	80
4	Subjek 4	75	85
5	Subjek 5	70	75
6	Subjek 6	80	80
7	Subjek 7	85	90
8	Subjek 8	80	75
9	Subjek 9	90	85
10	Subjek 10	70	75
11	Subjek 11	65	80
12	Subjek 12	75	90
13	Subjek 13	70	80
14	Subjek 14	85	90
15	Subjek 15	75	80
16	Subjek 16	85	90
17	Subjek 17	90	80
18	Subjek 18	85	70
19	Subjek 19	75	90
20	Subjek 20	85	85
21	Subjek 21	75	80
22	Subjek 22	85	90
Jumlah		1795	1890
Rata-rata		81	85
Rata-rata hasil belajar siklus III		84,86	

Berdasarkan rata-rata nilai siklus III dapat diamati bahwa ada peningkatan hasil belajar pada siklus III dibanding dengan hasil belajar siklus II. Adapun pencapaian hasil belajar setelah dilakukan tindakan siklus III dapat dilihat pada tabel dan gambar di bawah ini.

Tabel 10. Frekuensi Nilai Siklus III

Nilai	Hasil belajar siklus III	
	Frekuensi	Persentase
81-100	16	72,5
61-80	6	21,2
41-60	0	0
21-40	0	0
0-20	0	0
Jumlah	22	100



Gambar 6. Grafik Frekuensi Siklus III

b. Peningkatan Motivasi Belajar

Adapun peningkatan motivasi belajar pada siklus III yang diperoleh pada proses pembelajaran mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) kelas V SD Negeri Sentul jaya 2.

Adapun rekapitulasi peningkatan motivasi belajar pada siklus III sebagai berikut:

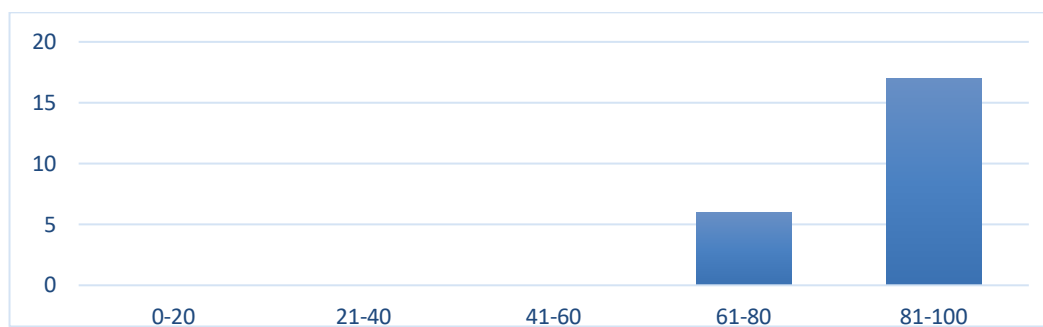
Tabel 11. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus III

NO	NAMA	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Subjek 1	75	80
2	Subjek 2	80	90
3	Subjek 3	75	80
4	Subjek 4	75	85
5	Subjek 5	70	75
6	Subjek 6	80	80
7	Subjek 7	85	90
8	Subjek 8	80	75
9	Subjek 9	90	85
10	Subjek 10	70	75
11	Subjek 11	65	80
12	Subjek 12	75	90
13	Subjek 13	70	80
14	Subjek 14	85	90
15	Subjek 15	75	80
16	Subjek 16	85	90
17	Subjek 17	90	80
18	Subjek 18	85	70
19	Subjek 19	75	90
20	Subjek 20	85	85
21	Subjek 21	75	80
22	Subjek 22	85	90
Jumlah		1795	1890
Rata-rata		81	85
Rata-rata hasil belajar siklus III		84,86	

Berdasarkan rata-rata nilai siklus III dapat diamati bahwa ada peningkatan hasil motivasi belajar siswa pada siklus III dibanding dengan hasil belajar siklus II. Adapun pencapaian hasil motivasi belajar siswa setelah dilakukan tindakan siklus III dapat dilihat pada tabel dan gambar di bawah ini.

Tabel 12. Frekuensi Nilai Motivasi Belajar Siklus III

Nilai	Hasil motivasi belajar siklus III	
	Frekuensi	Persentase
81-100	16	72,5
61-80	6	21,2
41-60	0	0
21-40	0	0
0-20	0	0
Jumlah	22	100



Gambar 7. Grafik Frekuensi Motivasi Belajar Siklus III

c. Refleksi siklus III

Seperti pada siklus-siklus sebelumnya, pada siklus III ini peneliti melakukan kegiatan refleksi. Dan ada beberapa hal yang dapat dicatat oleh peneliti, yaitu:

- (1) Siswa merasa senang mengikuti proses pembelajaran, dapat terlihat pada aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung
- (2) Siswa lebih bersemangat dan termotivasi dengan belajar menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*).

SIMPULAN DAN SARAN

Pada permasalahan ini dirumuskan dari perumusan masalah ke 1 (satu) dan memakai 3 siklus, adapun nilai pada setiap pertemuannya ada peningkatan pada setiap siklusnya pertemuan I pada siklus I nilai rata-ratanya 64,75 pertemuan II 73,8 nilai rata-rata dari pertemuan I dan II 71,7 adapun pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata 76 dan pertemuan II 79,3

nilai rata-rata pertemuan I dan II 77,65. Adapun siklus III nilai rata-rata siklus I pertemuan I 81 dan pertemuan II 85, Adapun nilai rata-rata 84,86.

Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) harus dilakukan sesuai dengan tahapan. Dan guru dalam menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) hendaknya terlebih dahulu memahami dan melaksanakan langkah-langkah dalam model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) secara benar. Guru harus memaksimalkan dalam penggunaan atau cara dalam mempraktikkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) supaya menjadi lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Shoimin . 2014 . *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* . Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Arikunto,S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*.(Edisi Revisi) Jakarta:Rineka Cipta
- Ahmad Susanto . 2016 . *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranada media Group.
- Oemar Hamalik,2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara
- Robert E. Slavin. 2015 . *Cooperative Learning (Teori , Riset , Dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiono. 2013 . *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif , Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Agustini, K. D. I., Suarjana, I. M., Jayanta, I. N. L., & Renda, N. T. (2020). Tat Twam Asi Based Role-Playing Learning Model in Social Studies Knowledge Competence. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 187-199.
- Burhanudin, F., Susilowati, S. M. E., & Haryani, S. (2019). Development of Human Skeleton Comic to Enhance Student's Motivation and Science Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 101-107.
- Dewi, R. S. (2021). Peningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Ajar Makna Peninggalan-Peninggalan Sejarah yang Berskala Nasional di Indonesia dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 2089-2098
- Nulhakim Lukman dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Mimbar PGSD Undiksha*.
- Nulhakim Lukman dkk. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*.
- Nulhakim Lukman dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*.