

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IIIB SDN SEMBORO 01 KECAMATAN SEMBORO KABUPATEN JEMBER

Kanti Wilujeng¹⁴

***Abstrak.** Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal adalah rendahnya daya serap dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan berbagai sebab diantaranya, pola pembelajaran makin bersifat guru sentris yang berarti pembelajaran masih berpusat pada guru, model pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat konvensional yaitu hanya dengan ceramah, penggunaan alat peraga/media jarang sekali digunakan, praktik pembelajarannya kurang memanfaatkan situasi nyata di lingkungan siswa, dan siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran, siswa selalu diam saja ketika mendapatkan kesulitan dalam belajar, siswa selalu menunggu guru untuk memberi contoh-contoh soal dan cara pengerjaannya yang benar tanpa mencoba berpikir untuk menggali dan membangun idenya sendiri, siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan yang kurang dimengerti, sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal. Adapun model atau alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Semboro 01 kecamatan Semboro kabupaten Jember yaitu melalui pembelajaran dengan model bermain peran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIB melalui penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli di SDN Semboro 01. Tahap penelitian tindakan diawali dengan perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan melakukan refleksi (reflection), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai. Analisis hasil akhir menunjukkan bahwa hasil belajar siklus I dari jumlah 23 siswa terdapat 15 siswa yang mendapat skor ≥ 65 , dan dikatakan tuntas secara klasikal mencapai 65,22 %. Pada siklus II terjadi peningkatan dari 23 siswa terdapat 21 siswa yang mendapat skor ≥ 65 dan dikatakan tuntas secara klasikal sebesar 91,30%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember.*

***Kata kunci:** bermain peran, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner yaitu keterkaitan antara beberapa konsep dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. Ia merupakan integrasi konsep-konsep dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial antara lain: Sosiologi, Antropologi Budaya, Sejarah, Psikologi Sosial, Geografi,

¹⁴ Guru Kelas III SDN Semboro 01 Jember

Ekonomi, Politik, dan Ekologi (Taneo, 2008:5). Dari definisi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa IPS adalah suatu cabang ilmu yang mengkaji dan memecahkan permasalahan sehari-hari di lingkungan masyarakat dengan mengintegrasikan materi dari berbagai ilmu sosial.

Pembelajaran IPS (*social studies*) sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah, karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Pengenalan mereka tentang masyarakat melalui peran mereka sebagai bagian dari masyarakat itu sendiri (Hidayati, 2008:12). Pembelajaran IPS sangat diperlukan siswa sekolah dasar, karena pada akhirnya mereka akan terjun langsung ke lingkungan masyarakat. Selain itu pembelajaran IPS juga bermanfaat untuk bekal ilmu agar mereka siap menghadapi laju perkembangan kehidupan, teknologi, dan budaya yang akan mereka hadapi kelak.

Tercapainya suatu tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar di sekolah, karena kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses belajar mengajar hendaknya terjadi interaksi yang baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan sumber belajar yang digunakan dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu memberikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan penuh semangat sehingga materi yang diajarkan dapat diterima siswa dengan mudah. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik, tentunya seorang guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam penggunaan metode dan media pembelajaran.

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Bahkan untuk mengetahui maju mundurnya suatu bangsa atau negara dapat dilihat melalui kualitas pendidikan masyarakatnya. Pembaharuan di bidang pendidikan merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Kurikulum harus dikembangkan secara berkesinambungan, fleksibel dan relevan dengan kebutuhan dan perkembangan anak secara individu agar tujuan kurikulum tercapai. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar. Efektivitas metode pembelajaran merupakan cara dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik untuk meningkatkan

pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Proses belajar mengajar hendaknya mengacu pada konsep pembelajaran. Menurut Mulyasa (2009:100) “Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik“. Beberapa model pembelajaran yang berkembang sekarang sebaiknya dikuasai oleh guru dengan baik agar tidak terpaku pada satu model pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, kondisi pembelajaran pada jenjang sekolah dasar saat ini, khususnya pendidikan IPS menunjukkan indikasi bahwa hasil belajar IPS di SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai ulangan harian siswa yang masih di bawah SKM (Standar Ketuntasan Minimum) yaitu ≥ 65 .

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal adalah rendahnya daya serap dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan berbagai sebab diantaranya, pola pembelajaran makin bersifat guru sentris yang berarti pembelajaran masih berpusat pada guru, model pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat konvensional yaitu hanya dengan ceramah, penggunaan alat peraga/media jarang sekali digunakan, praktik pembelajarannya kurang memanfaatkan situasi nyata di lingkungan siswa, dan siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran, siswa selalu diam saja ketika mendapatkan kesulitan dalam belajar, siswa selalu menunggu guru untuk memberi contoh-contoh soal dan cara pengerjaannya yang benar tanpa mencoba berpikir untuk menggali dan membangun idenya sendiri, siswa tidak pernah mengajukan pertanyaan yang kurang dimengerti, sehingga prestasi belajar yang dicapai tidak optimal.

Berdasarkan masalah yang telah berhasil diidentifikasi, maka peneliti mencari penyebab munculnya masalah tersebut dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Langkah awal yang dilakukan peneliti malakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Dari hasil analisis refleksi dapat ditarik kesimpulan penyebab permasalahan yaitu siswa kurang mampu memahami materi IPS karena cara mengajar

guru yang masih konvensional yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab, dan memberi catatan yang menyebabkan siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran ini, sehingga siswa kurang memperhatikan pelajaran dan terlihat pasif pada saat mengikuti proses belajar IPS. Selain itu, sifat materi IPS yang banyak hafalan membuat sebagian besar siswa merasa malas serta kesulitan untuk mempelajarinya.

Model atau alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember yaitu melalui pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*). Model bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pengajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Menurut Hamalik (2008:214) pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 tahun atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan model ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Model bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dalam bermain peran siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain serta saling membantu sehingga tidak ada lagi siswa yang tertinggal dan keberhasilan belajar dapat merata. Selain itu siswa juga dapat mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Rumusan masalah penelitian ini adalah, a) Bagaimana penerapan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPS kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember?, b) Bagaimana aktivitas siswa selama penerapan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPS kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember?, c) Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPS kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, a) penerapan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPS kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember, b) aktivitas siswa selama penerapan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPS kelas IIIB SDN Semboro 01

Kecamatan Semboro Kabupaten Jember, c) hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPS kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIB melalui penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli di SDN Semboro 01. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skema spiral dari Kemmis dan Mc Taggart (dalam Sukidin, 2002:49) dengan tahapan penelitian tindakan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Tahap penelitian tindakan menurut Arikunto (2012:104) diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan melakukan refleksi (*reflection*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

Penentuan subjek penelitian dengan menggunakan metode populasi yaitu seluruh siswa kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro sebanyak 23 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Alasan pemilihan kelas IIIB sebagai subjek penelitian, karena siswa kelas IIIB memiliki tingkat hasil belajar yang rendah terutama pada mata pelajaran IPS.

Analisis data digunakan untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul, sehingga dapat diambil kesimpulan. Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu peneliti berusaha memaparkan data tentang hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Data tersebut diinterpretasikan dari hasil pemerolehan data tes, observasi, dan wawancara dengan harapan dapat mendukung analisis penelitian, sehingga dapat menggambarkan secara rinci mengenai hasil penelitian.

Data hasil tes dianalisis dengan menentukan target ketuntasan minimal. Standar Ketuntasan Minimum mata pelajaran IPS di SDN Semboro 01 adalah ≥ 65 . Oleh karena itu siswa yang memperoleh nilai ulangan dibawah 65 dianggap tidak tuntas secara individu. Untuk ketuntasan klasikal dapat dicari dengan membagi siswa yang tuntas belajar dengan siswa keseluruhan dikali 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pra tindakan dilakukan sebagai langkah pendahuluan sebelum pelaksanaan penelitian (kegiatan siklus). Pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut, a) guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang mendukung dan diperlukan sehingga siswa kurang memahami materi dan wawasan siswa kurang luas, b) selama proses pembelajaran guru kurang menguasai murid dan siswa menjadi ramai, sehingga banyak siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, c) pada akhir pelajaran guru selalu memberikan evaluasi pada siswa berupa soal, d) kemampuan yang berbeda-beda ini yang menyebabkan siswa banyak kurang memperhatikan penjelasan dari guru, e) siswa di kelas IIIB SDN Semboro 01 memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga diantara 23 siswa ada yang lamban dan tidak merata tingkat kecerdasannya.

Siklus I

Penyusunan rencana kegiatan pembelajaran dilakukan bersama guru kelas IIIA (observer), meliputi: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sebelumnya didiskusikan dengan guru kelas IIIA; menyusun daftar kelompok (Pengelompokan siswa disesuaikan dengan jenis kelamin dan kemampuan siswa dilihat dari dokumentasi guru berupa daftar nilai tes formatif pada pelajaran IPS); menyusun lembar kerja kelompok; menyusun soal tes individu dan kunci jawaban.

Tindakan siklus I ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 04 Maret 2015 mulai pukul 07.00 – 08.10. Pada pertemuan siklus I, guru melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada materi jual beli di lingkungan sekolah. Sebelum pembelajaran dimulai, guru (peneliti) menjelaskan sekilas tentang jalannya pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran. Pada awal kegiatan, guru (peneliti) menyampaikan materi yaitu jual beli yang dilakukan di lingkungan sekolah, kemudian guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan jual beli di sekolah. Dengan beberapa pertanyaan sehingga siswa dapat membangkitkan motivasi siswa untuk memulai pembelajaran dengan lebih baik.

Selanjutnya siswa dibagi menjadi 5 kelompok belajar dengan anggota kelompok antara 6 orang. Setelah siswa dikelompokkan, guru menyediakan peraga yang akan digunakan siswa dalam bermain peran, antara lain: buku tulis, pensil, buku

gambar, bolpoint, spidol serta makanan ringan, setelah peraga dirasa sudah lengkap guru menunjuk 2 kelompok untuk maju dan berperan sebagai penjual dan kelompok yang lain sebagai pembeli, sebelumnya di depan guru telah menjelaskan proses jual beli dengan menggunakan bermain peran. Proses bermain peran ini dilakukan di dalam kelas dan menggunakan meja dan kursi sebagai tempat. Setelah proses bermain peran selesai, siswa diminta untuk kembali ke tempat duduknya dan berdiskusi bersama teman satu kelompoknya untuk mengerjakan soal Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang sudah disediakan oleh guru. Setelah kegiatan kelompok dilakukan, guru meminta siswa untuk membacakan hasil dari kerja kelompok tersebut. Dalam pelaksanaan presentasi ini siswa terlihat kurang percaya diri dan takut untuk membacakan hasil kerja kelompoknya. Pada akhir kegiatan pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi dan guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kemudian guru memberikan tes akhir (tes individu) untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran.

Hasil dari tes formatif siswa diketahui hasil belajar siswa pada pelaksanaan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS pokok bahasan jual beli, diperoleh data pada siklus I adalah ketuntasan siswa secara klasikal 15 siswa dan yang belum tuntas 8 siswa. Ketuntasan secara klasikal yang diperoleh adalah 65,22%. Hasil tersebut masih belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal seperti yang diharapkan yaitu $\geq 75\%$

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada kegiatan siklus I yaitu adanya siswa yang masih kurang aktif dalam kegiatan kelompok bermain peran, lambat dalam memahami materi. Dalam pertemuan kedua/pada siklus II ada beberapa cara untuk mengatasi masalah, pada siklus berikutnya seperti: pada pertemuan sebelumnya guru kurang memberikan kesempatan bertanya bagi siswa sehingga selain kesempatan bertanya kurang siswa menjadi kurang berani dalam hal bertanya dan setelah melakukan presentasi tidak ada proses menanggapi hasil, dan pada siklus II harus ada proses menanggapi hasil kerja kelompok. Hal ini digunakan agar siswa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru dan sebagai acuan bagi siswa untuk mengerjakan latihan soal. Guru harus lebih intensif dalam membimbing kelompok yang mengalami kesulitan, dan memberikan reward untuk menambah semangat belajar pada siswa.

Persentase hasil tes pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yang sesuai dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yaitu 75%,

maka perlu dikaji ulang dan diadakan pembenahan dalam RPP dan juga strategi pada pertemuan berikutnya yaitu pada siklus yang II. Diharapkan setelah siklus II berlangsung, hasil tes akhir siswa dapat meningkat dan mencapai ketuntasan sesuai dengan SKBM yang telah ditentukan.

Kegiatan pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin 11 Maret 2015 mulai pukul 09.20 – 10.30 WIB. Sesuai dengan jadwal pelaksanaan pada siklus II, pada dasarnya pelaksanaan siklus II hampir sama dengan kegiatan pada siklus I. Pada awal kegiatan, guru (peneliti) menyampaikan materi yaitu jual beli yang dilakukan di lingkungan rumah, kemudian guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan kegiatan jual beli di sekolah. Dengan beberapa pertanyaan diatas maka diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk memulai pembelajaran dengan lebih baik. Langkah – langkah yang dilakukan pada siklus II ini sama dengan langkah – langkah pada siklus I. Proses bermain peran berlangsung di dalam kelas. Pada kegiatan awal sampai akhir pembelajaran sama dengan kegiatan pada siklus I hanya pada saat presentasi, pada siklus I guru tidak menanggapi hasil presentasi masing-masing kelompok, pada siklus II guru menanggapi hasil presentasi siswa, hal ini digunakan untuk mempertegas jawaban siswa dan sebagai acuan untuk tes. Kemudian guru memberikan tes akhir (tes individu) untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran. Pada akhir kegiatan pembelajaran guru bersama siswa melakukan refleksi dan guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

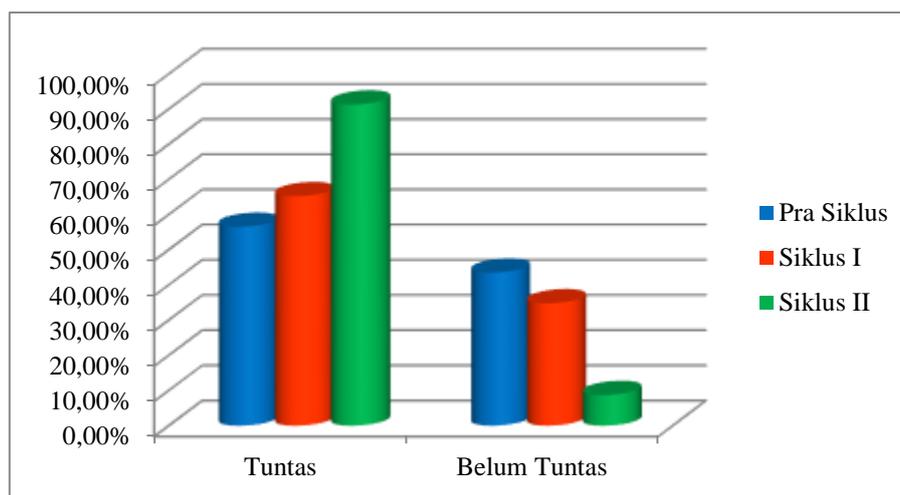
Berdasarkan data hasil tes formatif siswa pada siklus II, diperoleh hasil persentase seperti berikut, selama proses pembelajaran IPS pokok bahasan jual beli dengan menggunakan metode bermain peran mencapai 91,30 % dengan ketuntasan yang diperoleh 21 siswa dan yang belum tuntas 2 siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan, persentase tersebut sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dari data diatas, persentase ketuntasan hasil belajar siswa sudah maksimal dan ketuntasan belajar secara klasikal sudah tuntas. Dengan demikian tidak perlu dilakukan perbaikan dalam siklus II.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam penelitian ini mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis belajar siswa pada tabel analisis berikut:

Tabel 1 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
≤65	10	43,48%	8	34,78%	2	8,70%
≥65	13	56,52%	15	65,22%	23	91,30%
Jumlah	23	100%	23	100%	23	100%

Hasil analisis pada Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa pada pra siklus siswa yang tuntas belajar sebanyak 13 siswa dengan ketuntasan belajar 56,52%, pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 siswa dengan ketuntasan belajar 65,22%, dan pada siklus II siswa yang tuntas belajar sebanyak 23 siswa dengan ketuntasan belajar 91,30%. Dari Tabel 1 dapat diperjelas dengan diagram yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa.



Gambar 1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dan pengamatan yang telah dilakukan dan diselesaikan pada penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember”, maka dapat diberikan kesimpulan sebagai berikut:

- a. penerapan model bermain peran pada pelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Jember.

Peningkatan dilihat dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model bermain peran (*role playing*) menunjukkan hasil belajar yang sangat baik.

- b. aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tampak. Dengan bermain peran siswa tidak hanya duduk dan membaca materi, tetapi merasa terlibat langsung dalam pembelajaran. Siswa bergantian berperan sebagai penjual dan pembeli. Dengan adanya aktivitas bermain peran membuat siswa senang dan lebih bersemangat dalam belajar.
- c. analisis hasil akhir menunjukkan bahwa hasil belajar pada pra siklus dari jumlah 23 siswa terdapat 13 siswa yang mendapat skor ≥ 65 , persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 56,52%, pada siklus I terjadi peningkatan dari jumlah 23 siswa terdapat 15 siswa yang mendapat skor ≥ 65 , dan dikatakan tuntas secara klasikal mencapai 65,22%. Pada siklus II terjadi peningkatan dari 23 siswa terdapat 21 siswa yang mendapat skor ≥ 65 dan dikatakan tuntas secara klasikal sebesar 91,30%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IIIB SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember.

Mengingat sampai saat ini guru masih sedikit dalam menggunakan pembelajaran metode bermain peran, serta menyadari bahwa salah satu dari tugas guru adalah membantu siswa memperoleh prestasi belajar yang diikutinya, maka peneliti mengajukan saran dan perlu dipertimbangkan antara lain:

- a. bagi guru, hendaknya dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru dapat lebih aktif dan inovatif dalam pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dan merasa kesulitan dalam memahami materi selama pembelajaran.
- b. bagi lembaga pendidikan, dapat dijadikan sebagai bahan masukan yang berguna dan juga sebagai umpan balik bagi kebijaksanaan yang diambil dalam rangka peningkatan belajar mengajar dimasa mendatang.
- c. untuk penelitian selanjutnya agar lebih mengembangkan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran pada materi yang lain dalam ruang lingkup yang lebih luas dan dalam jangka waktu yang lama.
- d. penghargaan yang digunakan untuk memacu hasil belajar siswa dibutuhkan dalam pembelajaran, tetapi perlu diperhatikan penggunaannya sehingga penghargaan tersebut menjadi efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hidayati dan Mujinem. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyasa, H.E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukidin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Taneo, S. P. 2008. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

