

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS IV SD NEGERI 157015 KEBUN PISANG**

Oleh:

Monica Theresia, M.Pd<sup>1)</sup>, Afdhal Ilahi, M.Pd<sup>2)</sup> Eka Nurjannah Lumbantobing<sup>3)</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa  
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: [nurjannaheka488@gmail.com](mailto:nurjannaheka488@gmail.com)

### **Abstrak**

Pembelajaran PKn merupakan suatu pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang berlandaskan Pancasila, undang-undang, dan norma-norma. Namun, sesuai hasil observasi peneliti ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada saat ulangan harian hanya 9 siswa (34,61%) yang mencapai KKM sedangkan sisanya 15 siswa (65,39%) belum memenuhi KKM. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode konvensional Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar PKn materi keanekaragaman budaya Indonesia melalui metode bermain Peran Siswa Kelas IV SD Negeri 157015 Kebun Pisang. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing 2 pertemuan. Subjek penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV Tahun Pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Pengamatan aktivitas guru pada siklus I memperoleh rata-rata skor 87,5% dan siklus II memperoleh rata-rata skor 90,83% dengan kategori sangat baik. Pada siklus I, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai presentase sebesar 61,53% dan pada siklus II berhasil mencapai presentase sebesar 100%. Terjadilah peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 38,47%. Simpulan hasil penelitian yakni Dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif lain untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Hasil Belajar Pkn, Metode Bermain Peran*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting bagi bangsa Indonesia. Sebagaimana tujuan nasional bangsa Indonesia yang tertera dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang tertuang dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Dalam hal ini, pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, yaitu dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu negara. Kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu negara akan menentukan kemajuan negara tersebut.

Salah satu indikator tercapainya tujuan pendidikan dapat diketahui dengan melihat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tersebut dimaksudkan dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar menjadi suatu gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajarinya.

Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik yaitu dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal". Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam hal ini, salah satu mata pelajaran yang diajarkan tentang perilaku diri siswa yaitu pembelajaran PKn.

Pembelajaran PKn merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Namun pada kenyataannya pembelajaran PKn kurang optimal diajarkan oleh guru di sekolah dasar karena daya tarik terhadap mata pelajaran PKn masih rendah, di mana mata pelajaran PKn dianggap membosankan, cenderung tidak disukai siswa, serta materi dan metodenya tidak menantang secara intelektual. Belum optimalnya mata pelajaran PKn di sekolah juga menyebabkan rendahnya nilai hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan peran seorang guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, namun yang lebih penting lagi adalah menemukan, memprakarsai, dan mendorong siswa untuk belajar. Selain itu dalam pembelajaran PKn, pencapaian tujuan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien jika ditunjang dengan pembelajaran yang menyenangkan. Namun pada kenyataan Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode yang mengaktifkan guru, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode konvensional, sehingga siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran. siswa menjadi hanya pendengar, pasif dan, membosankan.

Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Januari 2010 pada salah satu guru SD Negeri 157015 Kebun Pisang bahwas rendahnya hasil belajar siswa ditunjukkan dari hasil analisis nilai ulangan harian siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 65. Data hasil ulangan harian mata pelajaran PKn menunjukkan perolehan nilai terendah yaitu 40, nilai tertinggi 95, dengan rata-rata kelas 58,84. Dari 26 siswa, yang mencapai KKM hanya 9 siswa (34,61%) sedangkan sisanya 15 siswa (65,39%) belum mencapai KKM.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi dalam pembelajaran PKn perlu segera ditangani dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, karena apabila masalah tersebut tidak segera ditindak lanjuti, pada akhirnya akan berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Untuk

memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun model pembelajaran yang dipilih adalah metode bermain peran (*Role Playing*). Metode bermain peran ini dijadikan suatu kebiasaan untuk menjiwai materi karena metode ini dapat menunjukkan contoh perilaku dalam menghargai keanekaragaman budaya Indonesia. Dengan lebih aktifnya siswa maka semakin dekat siswa mendalami dan memiliki pengetahuan. Sesuai dengan hasil penelitian dari Ismawati (2016) dengan judul penelitian penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya dapat disimpulkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57,69% dan siklus III 92,31%. Maka, penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian dari Risva Anggraini (2017) dengan judul penelitian keefektifan metode *role playing* terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS de jelaskan bahwa Metode *role playing* lebih efektif terhadap peningkatan kerja sama siswa dibandingkan dengan metode ceramah. *Role* atau peran yaitu siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok pertama sebagai pemain peran dan kelompok kedua sebagai pengamat. *Playing* atau bermain yaitu siswa memainkan peran dalam topik musyawarah dan gotong royong dalam menciptakan keamanan desa. Dengan metode *role playing*, siswa dapat aktif dan bekerja sama pada saat memainkan peran atau karakter. Sama halnya dengan hasil penelitian dari Dedi (2015) judul penelitian penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%.

Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

Dengan demikian dapat peneliti ambil keputusan dari beberapa permasalahan dan solusi, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “upaya meningkatkan hasil belajar PKn materi keanekaragaman budaya Indonesia melalui metode bermain Peran Siswa Kelas IV SD Negeri 157015 Kebun Pisang”.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 157015 Kebun Pisang Kabupaten Tapanuli Tengah di kelas IV yang berjumlah 26 orang, dinataranya 10 orang laki-laki dan 16 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Maret 2021 Tahun Ajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat dia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas.

Menurut Arikunto (2015:3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Proses yang dilakukan dalam penelitian tindakan ini sesuai dengan pendapat Arikunto, dkk (2015: 16) yang diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Lembar observasi guru dan tes hasil belajar siswa. Lembar observasi bertujuan untuk menggambarkan tingkat aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono (2016: 203) observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk

melihat kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran. sedangkan tes untuk mengukur hasil belajar siswa sebagai tindak lanjut dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Arikunto (2015: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar dari aspek kognitif peserta didik.

Pengamat ini ditujukan untuk mengamati aktivitas guru kemudian menulis hasil pengamatannya dengan cara membubuhkan tanda cek-list pada kolom yang tersedia sesuai dengan keterampilan yang sedang diamati. Keterampilan guru tersebut diolah dengan rumus persentase oleh Sugiyono (2016: 4) yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Rata-rata frekuensi aspek yang diamati

N = Jumlah aktivitas keseluruhan.

100% = Bilangan tetap

Tabel 1. Kategori Kriteria Penilaian Terhadap Hasil Observasi Guru

Tingkat Kemampuan Guru	Kategori	Nilai	Kualifikasi
80% - 100	Baik Sekali	A	Tuntas
60% - 79%	Baik	B	Tuntas
40% - 59%	Cukup	C	Tuntas
0% - 39%	Kurang	D	T. Tuntas

Untuk menentukan persentase hasil belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus yang dinyatakan Desfitri, dkk (2008:43), yaitu:

$$TB = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TB = Ketuntasan belajar secara klasikal

S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai standar KKM

n = Jumlah seluruh siswa

Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran PKn dikatakan berhasil apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran, siswa mendapatkan nilai rata-rata melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 65 dengan ketuntasan klasikal sesuai dengan tabel dibawah ini.

Table 2. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Ketuntasan Klasikal	Kategori	Nilai	Kualifikasi
88% - 100	Baik Sekali	A	Tuntas
76% - 87%	Baik	B	Tuntas
65% - 75%	Cukup	C	Tuntas
0%-64%	Kurang	D	T. Tuntas

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing dua kali pertemuan disetiap siklusnya, setiap kali pertemuan terdiri dari 2x35 menit (2 jam pelajaran).

#### Tindakan siklus I

Pada siklus I pembelajaran dilakukan dua kali pertemuan, pada akhir pertemuan siklus I diberi evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan sebagaimana layaknya prosedur penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sedangkan aktivitas guru pada siklus I diamati dengan lembar observasi Dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil aktivitas Guru Siklus I

No	Komponen Aktivitas Guru	Skor presentase
1	Pertemuan 1	86,67
2	Pertemuan 2	88,33
<b>Rata-rata</b>		<b>87,5</b>

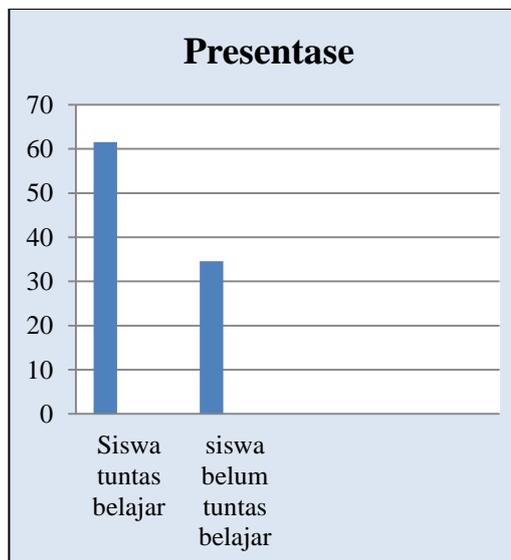
Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini disebabkan guru belum terbiasa menggunakan model bermain peran dan lama kelamaan guru mulai memahami alurnya. Pada pertemuan pertama presentase

aktivitas guru sebanyak 86,67% dan pada pertemuan kedua 88,33%. Kemampuan penguasaan materi pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I dalam tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Nilai Tes Siklus I

No	Pencapaian	Data Awal	Siklus I
1	Rata-rata	58,84	69,03
2	Nilai Terendah	30	45
3	Nilai Tertinggi	95	90
4	Siswa belum tuntas	17	10
5	Siswa Tuntas	9	16
6	Presentase ketuntasan klasikal	34,61	61,53

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa pada pembelajaran siklus I pemerolehan nilai rata-rata mengalami yakni dari 58,84 menjadi 69,03. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 61,53% atau mengalami kenaikan 26,92% dari sebelum diterapkan RPP I (34,61%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus I meningkat dibandingkan dengan kondisi awal sebelum PTK dilakukan. Adapun data tersebut dapat terlihat dalam diagram dibawah ini.



Gambar 1 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I

Diagram batang diatas menunjukkan bahwa  $\geq 60\%$  siswa yang mengalami ketuntasan belajar, dan  $< 40\%$

siswa tidak tuntas belajar. Dari hasil observasi dan data yang di peroleh pada pelaksanaan siklus I masih banyak menemukan kekurangan-kekurangan atau hal-hal yang kurang tepat dan perlu perbaikan pada siklus berikutnya. Hal tersebut antara lain 1) Siswa belum terbiasa menggunakan model bermain peran 2) Ada beberapa siswa yang masih malu dan kurang percaya diri, serta belum dapat mempresentasikan hasil diskusi dengan baik 3) Ada beberapa siswa yang mengobrol saat pembelajaran berlangsung terutama saat bermain peran dari masing-masing kelompok 4) Hasil belajar siswa belum mencapai target yang telah ditentukan.

#### Tindakan Siklus II

Berdasarkan Refleksi siklus I, pada siklus II di rencanakan perbaikan-perbaikan dengan menggunakan metode bermain peran agar siswa aktif dan hasil belajar dapat meningkat. Pada siklus II di peroleh data keterampilan guru serta hasil belajar siswa. Adapun data Aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil aktivitas Guru Siklus I

No	Komponen Aktivitas Guru	Jumlah presentase
1	Pertemuan 1	90
2	Pertemuan 2	91,67
<b>Rata-rata</b>		<b>90,83</b>

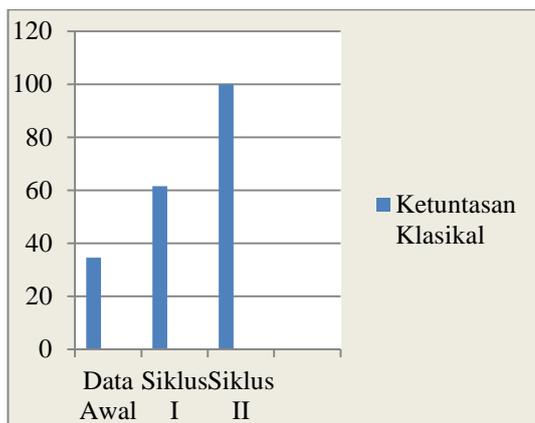
Berdasarkan Tabel 5 diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus II dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini disebabkan guru belum terbiasa menggunakan model bermain peran dan lama kelamaan guru mulai memahami alurnya. Pada pertemuan pertama presentase aktivitas guru sebanyak 90% dan pada pertemuan kedua 91,67% dengan rata-rata 90,83% dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tes diakhir pembelajaran siklus II diperoleh data hasil belajar siswa seperti dalam tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Nilai Tes Siklus II

No	Pencapaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata	58,84	69,03	88,07
2	Nilai Terendah	30	45	75
3	Nilai	95	90	100

	Tertinggi			
4	Siswa belum tuntas	17	10	0
5	Siswa Tuntas	9	16	26
6	Presentase ketuntasan klasikal	34,61%	61,53%	100%

Dari data tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata pada siklus I adalah 69,03 dengan nilai terendah 45, nilai tertinggi 90, siswa yang belum tuntas 10 siswa, dan siswa yang tuntas 16 siswa, dalam siklus I belum sesuai dengan target peneliti yaitu sekurang-kurangnya 80% siswa tuntas secara klasikal. Setelah dilaksanakan siklus II rata-rata menjadi 88,07%, dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100, dan siswa yang belum tuntas tidak memperoleh dan siswa yang tuntas belajar 26 siswa atau (100%). Perbandingan antara siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam diagram dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Ketuntasan Klasikal Siswa

Diagram batang diatas menunjukkan bahwa 34,61% siswa mengalami ketuntasan belajar pada data awal siswa dan 61,53% siswa ketuntasan klasikal pada siklus I. kemudian Ketuntasan klasikal belajar siswa pada siklus II sebesar 100%. Artinya, ketuntasan belajar siswa pada siklus II telah mencapai sesuai dengan target yang diharapkan yaitu sebesar 80%. Dari hasil observasi dan data yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II ini melalui metode bermain peran menunjukkan peningkatan keterampilan guru dan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

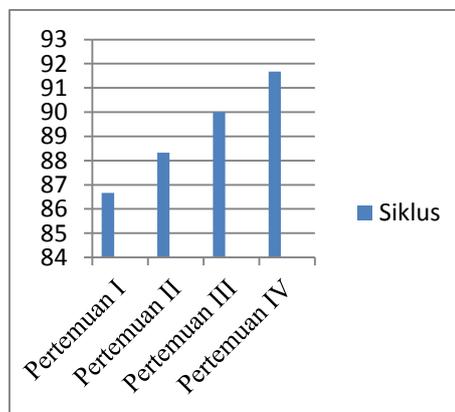
## PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata presentase aktifitas guru dengan menggunakan model bermain peran pada siklus I dan II adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Aktivitas guru pada siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan I	Pertemuan II	Jumlah	Rata-rata
Siklus I	86,67	88,33	175	87,5
Siklus II	90	91,67	181,67	90,83

Dari Tabel 7 diatas menunjukkan bahwa rata-rata aktifitas guru pada siklus I adalah 87,5% dan rata-rata pada siklus II adalah 90,83% . dari data tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada aktifitas yang dilakukan guru sebesar 3,33%. Adanya peningkatan tersebut karena guru merasa perlu adanya perbaikan atas aktifitasnya saat proses pembelajaran dengan penggunaan model bermain peran agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik lagi. Diagram peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 3: Diagram Peningkatan Aktivitas

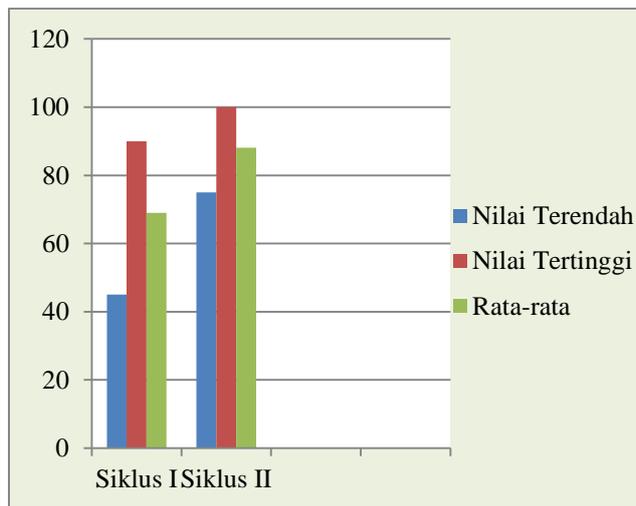
### Guru Siklus I dan siklus II

Pada objek yang diamati terhadap Guru yaitu 1) masuk keruangan kelas dengan mengucapkan salam selama dua siklus telah mengalami peningkatan, siklus I memperoleh rata-rata skor 87,5% dan siklus II memperoleh rata-rata skor 90,83% dengan kategori sangat baik. Pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai 61,53% (16 dari 26 siswa) dengan nilai terendah 45 nilai tertinggi 90, nilai rata-rata 69,03 dan pada siklus II meningkat menjadi 100% (26 dari 26 siswa)

dengan nilai terendah 75 nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 88,07. Hal ini secara umum dapat dilihat pada Tabel 4.6 dibawah ini.

Tabel 8. Hasil belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Rata-rata	69,03	88,07
2	Nilai terendah	45	75
3	Nilai tertinggi	90	100
4	Siswa yang tuntas	16	26
5	Siswa yang tidak tuntas	10	0
6	Ketuntasan klasikal %	61,53%	100%



Gambar 4. diagram peningkatan hasil belajar siklus I dan siklus II

Dari Tabel 8 dan diagram 4 diatas dapat diketahui bahwa hasil tes evaluasi siswa pada siklus II lebih baik dari hasil tes evaluasi siswa pada siklus I. Pada siklus I terdapat 16 siswa yang tuntas dan 10 siswa yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 26 siswa yang tuntas dan tidak ada siswa yang belum tuntas. Pada siklus I, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai presentase sebesar 61,53% dan pada siklus II berhasil mencapai presentase sebesar 100%. Terjadilah peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II presentase sebesar 38,47%, maka target yang peneliti inginkan tercapai pada ketuntasan belajar pada siklus ini.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan model bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keanekaragaman Budaya Indonesia di kelas V SD Negeri 157015 Kebun Pisang. Rata-rata hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya Indonesia dari semua siklus telah mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Maka dengan hasil ini target yang ingin dicapai dari siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  dengan minimal ketuntasan 75% dapat tercapai.
2. Dengan penggunaan model ini dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar 80% telah mencapai skor presentase akhir siklus 91,67% pada kategori sangat baik.
3. Model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif lain untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.

#### 5. REFERENSI

- Angraini, Risva. 2017. *Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS. Volume 4, No 2, September 2017 (212-221). Online: <http://journal.uny.ac.id/index.php/sjpi>
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015 *Peneilntian Tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismawati, A.N. 2016. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya*. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No. 1 (2016).
- Dedi, Rizkia S. 2015. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan*

*Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10 Tahun ke IV Juni 2015.*

Desfitri. 2008. *“Peningkatan Aktivitas, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII2 MTsN Model Padang Melalui Pendekatan Kontekstual”*. Padang : FKIP UBH

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta