# PEMBALAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA LINGKUNGAN KELUARGA

**Dharu Kartika Wati**
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
dharu.kartikawati@Gmail.com

**Ulhaq Zuhdi**
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Artikel ini memuat konsep pembelajaran tematik, suatu bentuk kurikulum yang mengaitkan kehidupan siswa dalam desain pembelajaran terpadu, sebagai usaha pemecahan masalah. Tindakan kelas mengunakan model pembelajaran *role playing*, yang berpotensi sebagai pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa, melatih berfikir kritis, tidak didominasi oleh guru, sehingga hasil belajar siswa diharapkan meningkat. Hasil belajar siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah dapat teratasi. Tegasnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa, serta peningkatan hasil belajar siswa setelah melalui model pembelajaran *role playing*. Desain yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang direncanakan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan-pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitiannya adalah seluruh siswa dan guru kelas II SDN Manukan Wetan IV Surabaya. Data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitaif, bersumber hasil observasi aktivitas guru dan siswa saat kegiatan belajar, dan data tes tertulis hasil belajar siswa. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa *role playing* meningkatkan aktivitas guru sebesar 20% dari 73% pada siklus I menjadi 93% pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan 23% dari 63% pada siklus I menjadi 86% pada siklus II. Sedangkan ketercapaian belajar siswa adalah sebagai berikut ; data awal pra penelitian terdapat sebanyak 15 siswa nilai hasil belajarnya 60, dari jumlah 26. Melalui pembelajaran role playing hanya dua siswa yang mendapat nilai 65, sedangkan kriteria ketuntasan minimal nilai siswa70. Nilai maksimal 100 dicapai oleh enam siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* pada tema lingkungan keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga kriteria ketuntasan minimal dapat terpenuhi.
**Kata Kunci**: pembelajaran tematik, model pembelajaran *role playing*, hasil belajar

***Abstract:*** *This article contains the concept of thematic learning, a form of curriculum that links the lives of students in the design of integrated learning, as a problem-solving effort. Class action with role-playing application of learning models, the potential for fun learning and student-centered, practice to think critically, not was dominated teacher, so that student learning outcomes are expected to increase. Learning outcomes below the minimum standard criteria of school provision can be resolved. In firmly, the purpose of this study is to describe of students and teacher activities, as well as improving student learning outcomes after implementation of playing-role model. The design is classroom action research in two cycles planned. Each cycle consists of three phases: planning, action with observation, and reflection. Subjects of the study were all students and teachers second grade SDN Manukan Wetan IV Surabaya . The data used is the qualitative and quantitative descriptions, the observations source when the activity of students and teacher in learning, and test data of student learning outcomes. Results of analysis proved that role-playing can be a 20% increase in the activity of teacher, the previous cycle at 73% to the 93% increase in the second cycle. Activities of students has increased 23% in the previous cycle 63% to the 86% in the second cycle . While student achievement is as follows; initial data pre-study, learning outcomes in the score 60 was obtained 15 students, from 26 persons. Through role-playing model to applied only two person gets the value 65, the provisions of the minimum completeness criteria of score in 70. The maximum value of 100 is achieved by six students . Based on the obtained results it can be concluded that the application of the learning model of role playing on the theme of the family environment can improve student learning outcomes.*
***Keywords*** *: thematic learning , role playing model of learning , learning outcomes*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan, terutama dalam menghadapi era persaingan global. Oleh karena itu, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh.

Jika pendidikan merupakan salah satu instrument utama pengembangan SDM, tenaga pendidik dalam hal ini guru sebagai salah satu unsur yang berperan penting didalamnya,memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan potensi dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Guru termasuk komponen yang sangat berpengaruh dalam implementasi proses pembelajaran siswa, dan kelas yang bermutu sebagai unsur mikro dari tujuan keberhasilan pendidikan.

Ketepatan dan keberhasilan pengolahan strategi pembelajaran di kelas tidak lepas dari peran dan usaha guru, tuntutan kepiawaian dan kepekaan dalam menentukan ketersesuaian bentuk belajar siswa sangat penting, agar dapat optimal dan efektif serta terencana matang, misalnya dengan penerapan model pembelajaran, metode, strategi, dan yang sering diabaikan adalah penggunaan media pembelajaran yang mutakhir dalam proses pembelajaran.

Hasil-hasil penelitian tindakan kelas hampir semua menemukan kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran subjek-subjek yang di teliti, yakni kelas dan guru, usaha memperbaikinya juga hampir semua menyimpulkan dapat meningkatkan capaian belajar, namun sayangnya, temuan awal dari pengamatan di lapangan dalam konteks penelitian ini pelaksanaan pembelajaran masih kurang optimal dan kurang variatif, produk-produk penelitian tindakan kelas yang berhasil juga belum dapat membumi pada proses pembelajaran, malah kecenderungan yang tampak terkesan kesungguhan para guru dalam desain pembelajaran tidak stabil dan kurang sepenuh hati. Karakteristik anak didiknya pun belum disikapi secara maksimal dan tidak memerhatikan tingkat pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Siswa-siswa belum terkondisi lebih aktif dalam proses belajar, cenderung lebih banyak mendengar dan menulis, akibatnya materi belajar sebagai hafalan buku-buku teks, sehingga siswa kurang merata dalam memahami esensi konsep yang sebenarnya. Secara sempit, Sejauh ini pendidikan yang peneliti hadapi masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan adalah rentetan fakta-fakta yang harus dihafal siswa, selain itu komposisi dan pengelolaan kelas masih kurang di perhatikan, penataan tempat duduk siswa searah kedepan dan menghadap pada guru, misalnya tidak berbentuk U atau melingkar sehingga terbangun hubungan emosional antara guru dan siswa agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Jadi, singkatnya masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan dasar adalah masalah lemahnya desain pembelajaran. Proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa terbiasa mengingat dan menimbun informasi, tanpa berusaha untuk menghubungkan yang diingatnya itu dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya siswa hanya kaya informasi tetapi miskin pemahaman dan miskin makna esensi materi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan telaah awal di SDN Manukan Wetan IV/616 Surabaya, yang dilakukan mulai tanggal 3 Januari 2014, kegiatan dan hasil belajar kurang maksimal dan belum merata melampaui kriteria ketuntasa minimal (KKM) yang ditentukan pada masing-masing materi. Diskusi-diskusi pra penelitian pada khususnya dengan guru kelas II, menyatakan bahwa mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang tema lingkungan keluarga, sehingga hasil belajarnya belum merata melampaui atau memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70. Hal ini yang mendorong penelitian ini dilaksanakan, yaitu usaha menemukan solusi untuk mengoptimalkan proses dan hasil belajar siswa.

Studi dokumen data nilai siswa pada materi pembelajaran tentang tema lingkungan keluarga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas II SDN Manukan Wetan IV/616 Surabaya belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Hasil belajar siswa kelas II tahun pelajaran 2013-2014 tentang tema tersebut pada pertemuan sebelumnya, terdapat sebanyak 15 orang dari 26 siswa mendapatkan nilai 60, sedangkan KKM untuk materi belajar tersebut adalah 70. Nilai tersebut tentu belum memuaskan bagi siswa maupun guru. Latar belakang keluarga masing-masing siswa dan lingkungan tempat tinggal mereka juga termasuk penyebab rendahnya pemahaman siswa tentang tema lingkungan keluarga.

Asumsi sementara peneliti, akar masalah terkait rendahnya prestasi belajar yang diperoleh siswa adalah bentuk pembelajaran yang kurang menarik, ketersesuaian desain pembelajaran belum maksimal

UNESA Universitas Negeri Surabaya

mengacu gaya belajar masing-masing kelas. Pengamatan pada saat pembelajaran yang dilakukan guru di kelas-kelas yang kurang berhasil, rata-rata persentase penggunaan metode ceramah masih dominan dan sekaligus diiringi penugasan siswa. Siswa belum dapat terbimbing menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari, sehingga dalam kegiatan belajar, pembelajaran guru berfungsi sebagai sumber informasi, sedangkan siswa sebagai penerima informasi saja. Hal inilah yang mengakibatkan siswa terlihat kurang terlibat aktif dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran, termasuk kelas yang menjadi target sebagai subjek penelitian ini.

Keberhasilan penerapan Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pernah diterapkan oleh peneliti terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Sumarni (2012) yang berjudul Penerapan Metode Sosiodrama (*Role Playing*) Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Tentang Keluarga Pada Siswa Kelas II SDN Kedung Baruk I Surabaya. Berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan pencapaian lebih dari KKM, diatas 70.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengambil judul " Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Keluarga Kelas II SDN Manukan Wetan IV/ 616 Surabaya ". Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh satu bentuk simpulan yang dapat berpengaruh pada usaha para guru menuju peningkatan hasil belajar siswa. Membangkitkan kembali semangat pembelajaran dan melengkapi hasil penelitian-penelitian tindakan kelas sebelumnya.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan data deskriptif kualitatif dan kuantitatif sekaligus, melalui observasi dan tes hasil belajar. Tindakan ini dilakukan di dalam kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama desain pembelajaran dan kinerja guru.

Menurut Jean Mc Nff (dalam Yonny dkk,2010) Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat di antaranya sebagai alat pengembangan kurikulum, sekolah, dan keahlian mengajar.

Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas II tahun pelajaran 2013-2014 SDN Manukan Wetan IV/616 Surabaya, berjumlah 26 siswa, dengan jumlah siswa laki-laki 10 siswa dan jumlah siswa perempuan 16 siswa. Alasan pemilihan subjek karena siswa kelas II memiliki permasalahan dalam pembelajaran tema lingkungan keluarga. Karena proses pembelajaran di sekolah ini masih belum optimal dan persentase kegiatan belajar lebih dominan guru yang cenderung menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan aktivitas belajar siswa kurang aktif, maka cara berpikirnya kurang terangsang secara menyeluruh, hal ini yang menyebabkan hasil belajar belum dapat memenuhi KKM yang ditentukan. Oleh sebab itu pembelajaran di sekolah ini perlu mendapatkan upaya peningkatan baik dari proses maupun hasil pembelajarannya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Manukan Wetan IV/616 Surabaya. Alasan penentuan tempat penelitian ini berdasarkan pada hal-hal berikut, (1) SDN Manukan Wetan IV adalah sekolah tempat peneliti mengajar, dan (2) terdapat beberapa indikasi kurangnya hasil belajar pada materi-materi tertentu, salah satunya pembelajaran tematik (3) keterbukaan sekolah untuk mengembangkan mutu belajar dan kinerja guru.

Perlakuan kelasnya menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Sedangkan tindakan direncanakan dua siklus. Mekanisme penelitian ini dilakukan dengan mengikuti alur pokok : perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi, yang diadopsi dari Arikunto (2006:93) berbentuk spiral, yang dimaksudkan bahwa siklus PTK adalah berkesinambungan yang dapat terjadi secara terus-menerus. Tetapi karena keterbatasan waktu, dan harus terselesaikan dalam satu semester, maka kegiatan ini direncanakan selesai dalam dua siklus, walaupun hasil peningkatan kurang memenuhi target ketercapaian yang maksimal.

Ketercapaian hasil belajar siswa digunakan indikator keberhasilan yaitu hasil belajar siswa diperoleh melalui tes tulis dan nilai rata-rata siswa ≥ 70 dan sekurang – kurangnya 70% dari seluruh siswa.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa secara individu digunaka rumus sebagai berikut :

$$N = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} x\ 100$$

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

80 - 100 = sangat baik
66 – 79 = baik
56 - 65 = cukup
40 - 55 = kurang
> 40 = buruk

Adapun rumus untuk memperoleh rata-rata kelas adalah sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :
X = nilai rata-rata kelas
∑x = jumlah nilai seluruh siswa
*N* = jumlah siswa

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :
80 - 100 = sangat baik
66 – 79 = baik
56 - 65 = cukup
40 - 55 = kurang
> 40 = buruk

(Tulus, 2009:30)

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal, menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum siswa\ yang\ tu\ ntas belajar}{\sum siswa} x\ 100\ \%$$

Dengan menggunakan rumus di atas, dapat diketahui nilai rata- rata kelas. Untuk menentukan kriteria peringkat persentase hasil belajar siswa, maka peneliti menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:
≥ 80% = sangat tinggi
60 - 79% = tinggi
40 - 59% = sedang
20 - 39% = rendah
< 20% = sangat rendah (Aqib, 2011: 41)

Analisis data observasi kegiatan pembelajaran bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran melalui permainan teka-teki silang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas yang terjadi.

Masing-masing aktivitas tersebut dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan berikut :

$$N = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} x\ 100$$

Tingkat keberhasilan ditentukan dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :
80 - 100 = baik sekali
66 - 79 = baik
56 - 65 = cukup
40 – 55 = kurang baik
> 40 = tidak baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data hasil penelitian ini berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dan data hasil belajar yang diperoleh di akhir siklus penelitian. Pelaksanaan setiap siklus penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :
Siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan pada hari selasa tanggal 8 April 2014 dengan alokasi waktu 3x35 menit.
Tahap perencanaan ini, kegiatan yang dilakukan antara lain: 1) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada tahap ini peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan indikator, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Standar kompetensi yang akan digunakan adalah memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga. Kompetensi dasarnya adalah mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga. 2) Menyusun perangkat pembelajaran yaitu Silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Adapun komponen-komponen dalam rencana pelaksanaan pembelajaran mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, alokasi waktu, indicator, tujuan pembelajaran, materi, metode pembelajaran, model pembelajaran Role Playing, langkah-langkah pembelajaran, media, sumber belajar dan alat evaluasi. 3) Merancang skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dan menyiapkan materi. Menyusun langkah-langkah pembelajaran role playing yang disesuaikan dengan materi ajar. 4) Menyiapkan media dan sumber belajar. Media yang digunakan adalah foto silsilah keluarga. Sumber belajar yang digunakan berupa buku IPS dari berbagai penerbit yang sesuai dengan materi pembelajaran. 5) Merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan pembelajaran. Peneliti membuat lembar observasi untuk melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. 6) Menyusun lembar kerja siswa beserta lembar kunci jawaban. Peneliti membuat lembar kerja siswa yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Komponen dalam lembar kerja siswa mencakup judul, identitas, waktu pelaksanaan dan petunjuk pelaksanaan. 7) Menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis untuk mengetahuihasil belajar siswa. Peneliti membuat lembar evaluasi yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pelaksanaan tindakan dan observasi penelitian dilaksanakan pada hari selasa tanggal 8 April 2014, pada jam 07.00-08.45 WIB.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Pada kegiatan awal guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Kemudian guru mempresensi siswa, selanjutnya gutu mengadakan apersepsi yaitu Tanya jawab tentang asal-usul keluarga. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa agar semangat belajar.

Pada kegiatan ini guru membagi peran kepada tiap siswa dan menjelaskan jalan cerita yang akan diperankan tentang peran keluarga. Siswa mulai memerankan sesuai dengan cerita dan tokoh yang diperankan. Siswa saling menanggapi tiap peran yang dimainkan bersama teman-temannya.

Selanjutnya guru membagi 5 kelompok yang terdiri dari 5 -6 siswa secara heterogen. Kemudian guru memberikan LKS(Lembar Kerja Siswa) dan menjelaskan cara mengerjakannya. Guru memantau dan membimbing kegiatan atau aktivitas masing-masing kelompok dalam menyelesaikan soal dalam LKS tersebut. Setelah selesai, siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas kemudian kelompok lain beserta guru memberikan tanggapan. Guru membimbing setiap kelompok untuk membuat kesimpulan hasil diskusi. Kemudian guru memberikan lembar evaluasi dan menjelaskan cara menyelesaikannya yang dikerjakan siswa secara individu.

Pada kegiatan akhir siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan guru memberikan penghargaan atau reward kepada siswa yang aktif selama pembelajaran dan yang mendapat nilai tertinggi. Guru juga menyampaikan pesan yang ada dalam materi agar dapat menerapkan peran anak dalam kehidupan sehari-hari. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru (peneliti) dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan wali kelas II ibu Enny Dyah, S.Pd dan satu teman sejawat peneliti yaitu Siti Nurkayatin,S.Pd yang bertindak sebagai observer. Observasi menggunakan instrument penelitian berbentuk Lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disiapkan oleh peneliti.

Kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru (peneliti) dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan wali kelas II ibu Enny Dyah, S.Pd dan satu teman sejawat peneliti yaitu Siti Nurkayatin,S.Pd yang bertindak sebagai observer. Observasi menggunakan instrument penelitian berbentuk Lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disiapkan oleh peneliti.

Data pengamatan dilakukan pada bulan April, saat pembelajaran di siklus I. Hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 1.**
**Data Aktivitas Guru Siklus I**

| No | Observer | | Rata-rata | Persentase |
|---|---|---|---|---|
| | O1 | O2 | | |
| 1 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 2 | 2 | 3 | 2,5 | 62% |
| 3 | 2 | 3 | 2,5 | 62% |
| 4 | 3 | 2 | 2,5 | 62% |
| 5 | 3 | 2 | 2,5 | 62% |
| 6 | 2 | 3 | 2,5 | 62% |
| 7 | 2 | 3 | 2,5 | 62% |
| 8 | 2 | 2 | 2 | 50% |
| 9 | 2 | 3 | 2,5 | 62% |
| 10 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| Jumlah | 24 | 27 | 25,50 | 634% |
| Rerata | 2,9 | 3 | 2,55 | 63,4% |
| (%) Tuntas | 60% | 67% | 63% | 63% |

4= Ada 4 indikator yang muncul dinyatakan sangat baik
3= Ada 3 indikator yang muncul dinyatakan baik
2= Ada 2 indikator yang muncul dinyatakan cukup
1= Ada 1 indikator yang muncul dinyatakan kurang

76% - 100% = sangat baik
56% - 75% = baik
40% - 55% = cukup
0 - 40% = kurang baik

Pengamatan dilakukan pada bulan April pembelajaran di siklus I. hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada table berikut ini :

**Tabel 2**
**Data Aktivitas Siswa pada Siklus I**

| No | Observer | | Rata-rata | Persentase |
|---|---|---|---|---|
| | O1 | O2 | | |
| 1 | 3 | 4 | 3,5 | 87% |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 5 | 3 | 2 | 2,5 | 62% |
| 6 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 8 | 2 | 3 | 2,5 | 62% |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 10 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| Jumlah | 29 | 30 | 29,5 | 736% |
| Rerata | 2,9 | 3 | 2,95 | 73,6% |
| (%) Tuntas | 72% | 75% | 73% | 73% |

4 = Ada 4 indikator yang muncul dinyatakan sangat baik

3 = Ada 3 indikator yang muncul dinyatakan baik
2 = Ada 2 indikator yang muncul dinyatakan cukup
1 = Ada 1 indikator yang muncul dinyatakan kurang

76% - 100% = sangat baik
56% - 75% = baik
40% - 55% = cukup
0 - 40% = kurang baik

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*,di akhir pembelajaran siklus I dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan lembar evaluasi. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

**Tabel 3**
**Data hasil belajar siswa pembelajaran siklus I**

| No | Nama Siswa | Jumlah | Criteria |
|---|---|---|---|
| 1 | AF | 70 | T |
| 2 | AR | 80 | T |
| 3 | AW | 80 | T |
| 4 | AN | 50 | TT |
| 5 | AD | 65 | TT |
| 6 | BK | 65 | TT |
| 7 | DR | 65 | TT |
| 8 | FA | 65 | TT |
| 9 | KM | 80 | T |
| 10 | ME | 60 | TT |
| 11 | MS | 60 | TT |
| 12 | MF | 80 | T |
| 13 | MR | 60 | TT |
| 14 | MZ | 65 | TT |
| 15 | MW | 60 | TT |
| 16 | NR | 70 | T |
| 17 | NZ | 60 | TT |
| 18 | ND | 60 | TT |
| 19 | PS | 80 | T |
| 20 | RC | 50 | TT |
| 21 | RA | 70 | T |
| 22 | SD | 75 | T |
| 23 | SA | 65 | TT |
| 24 | SN | 65 | TT |
| 25 | ZH | 60 | TT |
| 26 | DA | 60 | TT |
| Jumlah | | 1720 | |
| Rata-rata | | 66,15 | |
| (%)Persentase Ketuntasan | | 66% | |

Data yang diperoleh pada siklus I dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis dan kemudian diadakan refleksi terhadap hasil yang diperoleh sehingga dapat diketahui keberhasilan pembelajaran.

Siklus I terdapat beberapa hal yang berhasil dicapai antara lain: a) Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembukaan pembelajaran. b)Siswa merasa senang dan tidak bosan dalam belajar. c) Siswa lebih semangat dalam pembelajaran. d) Antara siswa sudah terjadi interaksi yang positif

Kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran antara lain : a)Siswa masih kurang baik dalam memainkan peran yang diberikan, karena guru kurang jelas dalam menjelaskan langkah-langkah role playing. b)Guru kurang mengkondisikan aktivitas siswa saat bekerjasama dalam kelompok sehingga masih banyak siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi. c)Guru masih kurang dalam mengarahkan siswa membuat kesimpulan sehingga siswa masih kesulitan dalam menyimpulkan materi dengan menggunakan pendapatnya sendiri.d) Masih banyak siswa yang mencontek pekerjaan temannya dalam menyelesaikan evaluasi yang diberikan, karena guru kurang jelas dalam menjelaskan cara mengerjakan evaluasi.

Perbaikan,untuk mencapai indikator keberhasilan, peneliti akan memperbaiki pembelajaran yang akan dilakukan di siklus II. Perbaikan-perbaikan tersebut antara lain: a)Guru akan lebih jelas dalam menjelaskan langkah-langkah role palying sehingga siswa dapat memainkan perannya dengan baik b) Guru lebih mengkondisikan aktivitas siswa saat bekerjasama dalam kelompok sehingga semua siswa bisa terlibat aktif dalam bekerja kelompok. c) Guru lebih jelas dalam mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan sehingga siswa dapat menyimpulkan materi dengan menggunakan pendapatnya sendiri. d) Guru lebih jelas dalam menjelaskan cara menyelesaikan evaluasi dan memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan guru

Pada pembelajaran siklus II, guru merencanakan beberapa tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan pada hari senin tanggal 10 April 2014 dengan alokasi 3x35 menit. Tahap perencanaan ini, kegiatan yang dilakukan antara lain: 1)Peneliti menyusun kembali perencanaan berdasarkan refleksi siklus I. Peneliti merencanakan kembali perbaikan yang akan dilakukan di siklus II,perbaikan tersebut untuk mengatasi kendala-kendala yang ada pada siklus sebelumnya. Perencanaan perbaikan ini bertujuan agar pembelajaran dengan menerapkan model role playing di siklus selanjtnya berjalan dengan lancar dah hasilnya mencapai indikator yang ditetapkan. 2) Menganalisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada tahap ini peneliti menganalis kurikulum untuk menentukan indikator, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Standar kompetensi yang digunakan adalah memahami

kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan teteangga. Kompetensi dasarnya adalah menceritakan pengalamanya dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga. 3) Menyusun perangkat pembelajaran yaitu silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Penyusunan silabus dan RPP siklus II, guru menganalisis indicator pembelajaran yang belum tercapai pada siklus I dan memasukkan indicator tersebut pada siklus II. Guru juga memberikan indicator baru yang sesuai dengan SK dan KD untuk memaksimalkan pemahaman materi pembelajaran. 4) Merancang scenario pembelajaran dengan menggunakan model role playing dan menyiapkan materi ajar. Menyusun langkah-langkah pembelajaran role playing yang disesuaikan dengan materi ajar. 5) Menyiapkan media dan sumber belajar Media yang digunakan adalah foto silsilah keluarga beserta bagan silsilah keluarga. Sumber belajar yang digunakan berupa buku IPS dari berbagai penerbit yang sesuai dengan materi pembelajaran.
6) Merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan pembelajaran. Peneliti membuat lembar observasi untuk melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran.
7) Menyusun lembar kerja siswa beserta lembar kunci jawaban. Peneliti membuat lembar kerja siswa yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Komponen dalam lembar kerja siswa mencakup judul, identitas, waktu pelaksanan dan petunjuk pelaksanaan.
8) Menyusun alat evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa. Peneliti membuat lembar evaluasi yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Pelaksanaan tindakan dan observasi peneliti dilakukan pada hari Senin tanggal 10 April 2014,jam 07.00-08.45 WIB. Pada kegiatan awal guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Kemudian guru mempresensi siswa, selanjutnya guru mengadakan apersepsi yaitu Tanya jawab tentang materi yang akan diajarkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa agar semangat belajar. Pada kegiatan ini guru membagi peran kepada setiap siswa dan menjelaskan jalan cerita yang akan diperankan yaitu tentang peran keluarga. Guru juga mengingatkan cerita yang telah diperankan sebelumnya pada siklus I. kemudian siswa mulai memerankan sesuai dengan cerita dan tokoh yang diperankan. Siswa saling menanggapi tiap peran yang dimainkan. Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen. Kemudian guru memberikan LKS(Lembar Kerja Siswa) dan menjelaskan cara mengerjakannya. Guru memantau dan membimbing kegiatan atau aktivitas masing-masing kelompok dalam menyelesaikan soal dalam LKS. Setelah selesai, siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas kemudian kelompok lain beserta guru memberikan tanggapan. Guru membimbing setiap kelompok untuk membuat kesimpulan hasil diskusi. Kemudian guru memberikan lembar evaluasi dan menjelaskan cara menyelesaikannya yang dikerjakan siswa secara individu. Pada kegiatan akhir guru dan siswa bersama menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan guru memberikan penghargaan atau reward kepada siswa yang aktif selama pembelajaran dan yang mendapat nilai tertinggi. Guru juga menyampaikan pesan yang ada dalam materi agar dapat diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas guru(peneliti) dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan wali kelas II ibu Enny Dyah dan satu teman sejawat peneliti Siti Nurkayatin,S.Pd yang bertindak sebagai observer. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrument penelitian lembar observasi bagi guru dan siswa.

Pengamatan dilakukan pada bulan April saat tindakan siklus II. Hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.**

UNESA Universitas Negeri Surabaya

**Data Aktivitas Guru dalam Siklus II**

| No | Observer | | Rata-rata | Persentase |
|---|---|---|---|---|
| | O1 | O2 | | |
| 1 | 4 | 4 | 4 | 100% |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 100% |
| 3 | 3 | 4 | 3,5 | 87% |
| 4 | 3 | 4 | 3,5 | 87% |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 100% |
| 6 | 4 | 4 | 4 | 100% |
| 7 | 4 | 3 | 3,5 | 87% |
| 8 | 3 | 4 | 3,5 | 87% |
| 9 | 3 | 4 | 3,5 | 87% |
| 10 | 4 | 4 | 4 | 100% |
| Jumlah | 36 | 39 | 37,50 | 928% |
| Rerata | 3,6 | 3,9 | 3,75 | 92,8% |
| (%) Tuntas | 90% | 97% | 93% | 92% |

Aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran role playing mengalami peningkatan. Kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dan persentase keberhasilan sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 80%.

Pengamatan dilakukan pada bulan April saat tindakan siklus II. hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada table berikut ini :

**Tabel 5.**
**Data Aktivitas Siswa pada Siklus II**

| No | Observer | | Rata-rata | Persentase |
|---|---|---|---|---|
| | O1 | O2 | | |
| 1 | 4 | 4 | 4 | 100% |
| 2 | 3 | 4 | 3,5 | 87% |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 4 | 4 | 3 | 3,5 | 87% |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 100% |
| 6 | 3 | 4 | 3,5 | 87% |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 75% |
| 10 | 4 | 4 | 4 | 100% |
| Jumlah | 34 | 35 | 34,50 | 861% |
| Rerata | 3,4 | 3,5 | 3,45 | 86,1% |
| (%) Tuntas | 85% | 87% | 86% | 86% |

hasil persentase aktivitas siswa selama pembelajaran pada siklus II ini sebesar 86%. Hasil persentase ini termasuk dalam criteria sangat baik dan dikatakan berhasil karena pencapaian indicator keberhasilan aktivitas siswa yang ditetapkan adalah 80%

1) Hasil Belajar Siswa

Di akhir pembelajaran siklus II dilakukan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan lembar evaluasi. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut: **Tabel 4.6**

**Data hasil belajar siswa siklus II**

| No | Nama Siswa | Jumlah | Criteria |
|---|---|---|---|
| 1 | AF | 100 | T |
| 2 | AR | 100 | T |
| 3 | AW | 100 | T |
| 4 | AN | 65 | TT |
| 5 | AD | 90 | T |
| 6 | BK | 85 | T |
| 7 | DR | 80 | T |
| 8 | FA | 85 | T |
| 9 | KM | 100 | T |
| 10 | ME | 95 | T |
| 11 | MS | 80 | T |
| 12 | MF | 100 | T |
| 13 | MR | 80 | T |
| 14 | MZ | 85 | T |
| 15 | MW | 85 | T |
| 16 | NR | 85 | T |
| 17 | NZ | 80 | T |
| 18 | ND | 85 | T |
| 19 | PS | 100 | T |
| 20 | RC | 65 | TT |
| 21 | RA | 85 | T |
| 22 | SD | 85 | T |
| 23 | SA | 90 | T |
| 24 | SN | 90 | T |
| 25 | ZH | 90 | T |
| 26 | DA | 80 | T |
| Jumlah | | 2185 | |
| Rata-rata | | 87,4 | |
| (%)Persentase Ketuntasan | | 87% | |

Jumlah siswa yang berkategori tuntas belajar sebanyak 24 siswa atau 92%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 2 siswa atau 8%. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas II SDN Manukan Wetan IV/616 Surabaya pada penelitian ini adalah 87,4.

Hasil persentase ketuntasan belajar siswa yang diperoleh sebesar 92% termasuk dalam kriteria sangat baik. Nilai tersebut menandakan bahwa pembelajaran pada siklus II berhasil karena indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditentukan adalah $\geq 80\%$, siswa tuntas belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM) 70.

Pada tahap ini, guru melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada siklus II dengan observer dan guru wali kelas. Pada dasarnya semua kendala telah teratasi dan kegiatan pembelajaran pada siklus II berjalan lebih baik daripada siklus sebelumnya. Siswa juga lebih besemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun ada beberapa aspek siswa yang belum mencapai nilai tertinggi, namun persentase keberhasilan aktivitas guru dan siswa sudah mencapai target yang diharapkan.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Dengan penerapan model pembelajaran *role playing*, seluruh aspek penilaian dari aktivitas guru dan siswa, dan hasil belajar sudah mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan pada penelitian siklus selanjutnya.

**Pembahasan**

Pada pembahasan hasil penelitian ini akan dianalisis peningkatan aktivitas guru dan siswa, motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran siklus I dan II dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Berikut ini merupakan data aktivitas guru dalam pembelajaran selama dua siklus

**Tabel 7.**
**Data Aktivitas Guru Siklus I-II**

| No | Aspek yang diamati | Siklus I | Siklus II |
|---|---|---|---|
| 1 | Melakukan kegiatan pembukaan | 3,5 | 4 |
| 2 | Melakukan apersepsi | 3 | 4 |
| 3 | Menyampaikan tujuan pembelajaran | 3 | 3,5 |
| 4 | Membagi peran tiap siswa | 3 | 3,5 |
| 5 | Menjelaskan jalan cerita yang akan diperankan | 3 | 4 |
| 6 | Membagi dan membimbing kelompok | 3 | 4 |
| 7 | Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi | 2,5 | 3,5 |
| 8 | Membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran | 2,5 | 3,5 |
| 9 | Memberikan tugas evaluasi pada siswa | 3 | 3,5 |
| 10 | Memberikan pengarahan pada siswa dalam melakukan tindak lanjut | 3 | 4 |
| Jumlah | | 29,5 | 37,50 |
| Rata-rata | | 2,95 | 3,75 |
| (%) Persentase Ketuntasan | | 73% | 93% |

**Tabel 8.**
**Data presentase aktivitas guru siklus II**

| No | Aktivitas Guru | Persentase |
|---|---|---|
| 1 | Siklus I | 73% |
| 2 | Siklus II | 93% |

Peningkatan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran role playing mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Presentase di siklus I sebesar 73% menjadi 93% di siklus II. Peningkatan ini terjadi dikarenakan guru lebih aktif dalam membimbing siswa dalam bekerja kelompok serta guru lebih member kesempatan yang luas bagi siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Perbaikan-perbaikan yang dilakukan guru dalam membimbing siswa untuk dalam bekerja kelompok pada setiap siklusnya dapat mendorong siswa untuk melakukan proses belajar. Hal ini sesuai dengan diungkapkan Sudjana (dalam Bahri,2002) bahwa mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar.

Selain itu melalui bimbingan grur, siswa juga memiliki kemampuan dalam berkomunikasi, bekerjasama dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan tujuan BSNP (2007) yaitu mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan antara lain : a) mengenal konsep yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungan; b) mempunyai kemampuan berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social; c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan; d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional maupun global.Berikut ini merupakan data aktivitas siswa dalam pembelajaran selama dua siklus

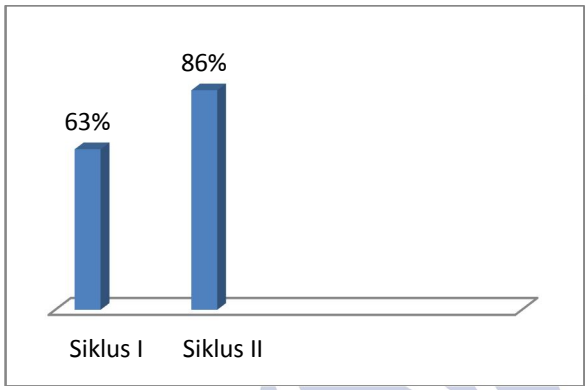
**Tabel 9.**
**Data Aktivitas Siswa Siklus I-II**

| No | Siklus I | Siklus II |
|---|---|---|
| 1 | 3 | 4 |
| 2 | 2,5 | 3,5 |
| 3 | 2,5 | 3 |
| 4 | 2,5 | 3,5 |
| 5 | 2,5 | 4 |
| 6 | 2,5 | 3,5 |
| 7 | 2,5 | 3 |
| 8 | 2 | 3 |
| 9 | 2,5 | 3 |
| 10 | 3 | 4 |
| Jumlah | 25,50 | 34,50 |
| Rerata | 2,50 | 3,45 |
| (%) Ketuntasan | 63% | 86% |

**Table 4.10**
**Data presentase aktivitas siswa siklus I-II**

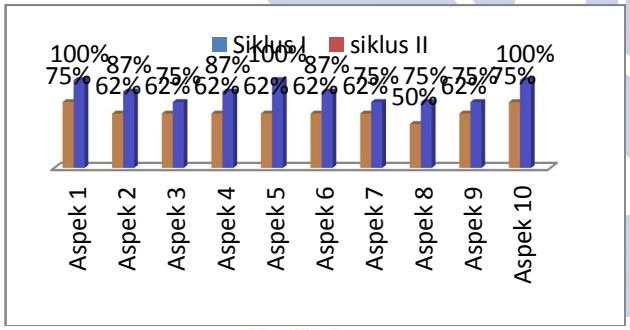
| No | Aktivitas Siswa | Persentase |
|---|---|---|
| 1 | Siklus I | 63% |
| 2 | Siklus II | 86% |

Peningkatan aktivitas siswa dalam penerapan model *role playing* digambarkan pada grafik 1. berikut ini:




**Grafik 1.**
**Persentase keberhasilan aktivitas siswa siklus I-II**

Peningkatan aspek-aspek dari aktivitas siswa disajikan grafik 2 sebagai berikut :




**Grafik 2.**
**Persentase Peningkatan Aspek Aktivitas Siswa Siklus I-II**

Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Persentase di siklus I sebesar 63% menjadi 86% di siklus II. Peningkatan ini terjadi dikarenakan dengan penerapan model role playing siswa lebih aktif dalam belajar karena siswa lebih berani dalam memberikan ide atau gagasan baru. Kerjasama siswa juga terbentuk dengan baik, siswa dapat saling berdiskusi dan mengahrgai pendapat orang lain. Selain itu, melalui model ini daya ingat siswa menjadi tajam dan tahan lama karena siswa dapat memahami dan mengingat tentang peran keluarga melalui peran yang dimainkan.

Hal ini sesuai yang diungkapkan Bahri (2002) kelebihan role playing adalah : a) siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sehingga daya ingat siswa menjadi tajam dan tahan lama; b) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif; c) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan tumbuh bibit seni dari sekolah; d) kerja sama dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya; e) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; f) bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

1. Hasil belajar siswa

Berikut ini merupakan data hasil belajarsiswa dalam pembelajaran selama dua siklus

**Tabel 10**
**Data hasil kerja siswa siklus I-II**

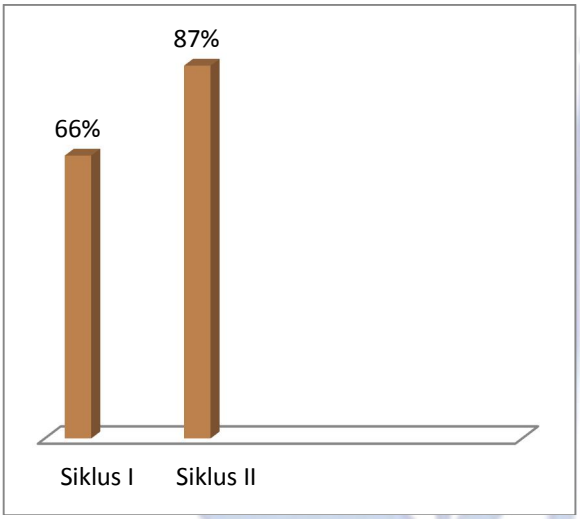
| No | Nama Siswa | Siklus I | Siklus II |
|---|---|---|---|
| 1 | AF | 70 | 100 |
| 2 | AR | 80 | 100 |
| 3 | AW | 80 | 100 |
| 4 | AN | 50 | 65 |
| 5 | AD | 65 | 90 |
| 6 | BK | 65 | 85 |
| 7 | DR | 65 | 80 |
| 8 | FA | 65 | 85 |
| 9 | KM | 80 | 100 |
| 10 | ME | 60 | 95 |
| 11 | MS | 60 | 80 |
| 12 | MF | 80 | 100 |
| 13 | MR | 60 | 80 |
| 14 | MZ | 65 | 85 |
| 15 | MW | 60 | 85 |
| 16 | NR | 70 | 85 |
| 17 | NZ | 60 | 80 |
| 18 | ND | 60 | 85 |
| 19 | PS | 80 | 100 |
| 20 | RC | 50 | 65 |
| 21 | RA | 70 | 85 |
| 22 | SD | 75 | 85 |
| 23 | SA | 65 | 90 |
| 24 | SN | 65 | 90 |
| 25 | ZH | 60 | 90 |
| 26 | DA | 60 | 80 |
| Jumlah | | 1720 | 2185 |
| Rata-rata | | 66,15 | 87,4 |
| Persentase Ketuntas | | 66% | 87% |

Universitas Negeri Surabaya

**Tabel 11. Data persentase hasil belajar siswa siklus I-II**

| No | Hasil Belajar Siswa | Persentase |
|---|---|---|
| 1 | Siklus I | 66% |
| 2 | Siklus II | 87% |

Berikut ini adalah grafik 3 peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan II:




**Grafik 3.**
**Persentase Hasil Belajar Siswa dari Siklus I-II**

Berdasarkan penyajian dan analisi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role playing*. Persentase pada siklus I sebesar 66% dan pada siklus II sebesar 87%. Hasil belajar mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan.

Hal ini dikarenakan guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran serta lebih berani dalam mengungkapkan pendapatnya sehingga berpengaruh pada hasil yang dicapai siswa. Motivasi dapat menentukan ketekunan belajar siswa karena dengan memberikan motivasi maka siswa berusaha lebih baik dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasaan, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran role playing pada tema lingkungan keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Manukan Wetan IV/616 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan : Aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran role playing mengalami peningkatan dari siklus I sampai II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan., aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran role playing mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II sesuai dengan indicator keberhasilan yang telah ditentukan aspek bermain peran, bekerja kelompok, mengucapkan pendapat dan memberikan tanggapan merupakan kegiatan yang dapat memacu keaktifan siswa dalam pembelajaran, Peningkatan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran role playing mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan ini mencakup tiga ranah pembelajaran yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penerapan model role playing membantu siswa memahami materi, menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, agar dapat meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran role playing, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut : Sebaiknya guru-guru kelas dua mempertimbangkan model pembelajaran role paying, khususnya diterapkan pada materi belajar tema lingkungan keluarga, sebagai alternatif kegiatan belajar siswa. Melalui model pembelajaran ini memungkinkan guru dapat lebih aktif dan berinteraktif dua arah antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar.Guru sebaiknya menggunakan inovasi-inovasi dalam pembelajaran siswa. Khusus materi tema lingkungan keluarga di kelas dua, salah satu model yang dapat memotivasi aktivitas belajar siswa adalah model pembelajaran *role playing*. Hal ini dikarenakan model *role playing* menarik bagi siswa, meningkatkan perhatian siswa, dapat menggali kreativitas siswa, mamacu interaksi antara siswa dan guru, secara psikologis mendidik siswa aktif keterampilan berbicara dalam belajar.Penerapan model pembelajaran *role playing* membantu siswa memahami materi, menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran dan siswa terlibat aktif dalam belajar, lebih khususnya pada materi lingkungan keluarga di kelas dua. Melalui *role playing* daya pikir siswa meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat meningkat, karena dengan ini siswa dapat belajar lebih aktif, kreatif, sehingga efektif dan menyenangkan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat tercapai dan sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan.

**DAFTAR PUSTAKA**


Anitah, sri,dkk.2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

_____. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Bahri,S, Zain A. 2002. Strategi *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Djamardi, Syaiful. 2006. *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Hamalik, Oemar. 2006. *Pendidikan Curu Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta: Bumi Aksara

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dan Penulisan Ilmiah: Prinsip-Prinsip Dasar, Langkah-Langkah Implementasinya*. Surabaya: FBS Unesa

Munadi,Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: Rosdakarya

Susanto A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Syah M. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Jakarta:

Syarbini, Amirulloh. 2014. *Model Pendidikan Karakter dalam Keluarga*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Beorientasi Konstruktivistik: Konsep Landasan Teoritis Praktis dan Implikasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher

_____ 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Uno, Hamzah. *Model Pembelajaran*. 2009. Jakarta: Bumi Aksara

Yonny, Acep, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia


UNESA Universitas Negeri Surabaya