

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA MATERI SEJARAH  
KEMERDEKAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V  
SD NEGERI KEPUHARJO**

Desti Vitriani<sup>1</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Dasar, Universitas Saryanawiyata Tamansiswa

Alamat e-mail : [1destivitrinisa@gmail.com](mailto:1destivitrinisa@gmail.com),

Alamat e-mail : [2heri.maria@ustjogja.ac.id](mailto:2heri.maria@ustjogja.ac.id),

**ABSTRACT**

*This research aims to improve Social Sciences (IPS) learning outcomes through a role playing learning model for fifth grade students at Kepuharjo State Elementary School, Cangkringan. The research subjects were 21 students in class V of Kepuharjo State Elementary School, consisting of 12 male students and 9 female students. The type of research used is classroom action research using the Kemmis & Mc Taggart model. Data collection techniques in this research are tests and observations. The research instruments were test questions and observation sheets. The data analysis techniques used are qualitative descriptive and quantitative descriptive. The results of the research show that there is an increase in Social Sciences (IPS) learning outcomes through the role playing learning model for class V students at Kepuharjo State Elementary School. Based on tests in cycle I after using the learning model role playing, the average score increased from 52 to 72 with learning completion also increasing from 19% to 76%. In cycle II, with improvements in cycle I, an average score of 83 was obtained with learning completeness being 100%.*

*Keywords: role playing, learning outcomes, fifth grade students*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas V SD Negeri Kepuharjo, Cangkringan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Kepuharjo yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis&Mc Taggart. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan observasi. Instrumen penelitian adalah soal tes dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada siswa kelas V SD Negeri Kepuharjo. Berdasarkan tes pada siklus I setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*, nilai rata-rata meningkat dari 52 menjadi 72 dengan ketuntasan belajar juga meningkat dari 19% menjadi 76%. Pada siklus II, dengan adanya perbaikan pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata 83 dengan ketuntasan belajar menjadi 100%.

Kata Kunci: *role playing*, hasil belajar, siswa kelas V

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan sebagai upaya dalam rangka mengembangkan kemampuan siswa baik bidang akademik maupun non akademik. Salah satu mata pelajaran di sekolah yaitu ilmu pengetahuan sosial (IPS). Amri S, et al. (2010: 10) menjelaskan, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS. Tujuan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Wright (dalam Depdiknas, 2007: 107) ialah “mendorong anak untuk mengembangkan kualitas personal melalui proses mengetahui, menggali, menghayati/merefleksi, menilai, serta yang tak kalah pentingnya adalah mendorong agar agar berkembang kemauan untuk berpartisipasi secara positif baik dalam lingkup masyarakat lokal, nasional, maupun global”.

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menurut BNSP (2006: 575) meliputi aspek-aspek dalam Kompetensi Dasar sebagai berikut: (1). Mendeskripsikan

perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang, (2). Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, (3). Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, (4). Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Kepuharjo, pembelajaran masih bersifat *teacher centered*. Guru lebih dominan dalam pembelajaran dan materi pembelajaran disampaikan melalui ceramah. Hal ini membuat siswa masih kebingungan karena pelajaran IPS masih bersifat abstrak bagi mereka. Akibatnya, nilai hasil belajar IPS siswa masih rendah yaitu 52. Padahal KKM mata pelajaran IPS yaitu 70. Berdasarkan permasalahan ini, tentunya guru perlu melakukan tindakan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS adalah model pembelajaran *role playing*. Model role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya

dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Hamdani, 2011).

Role playing merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar (Nurhasanah et al, 2016).

Menurut Winarsih et al., (2019) dasar teori pembelajaran model *role playing* adalah teori sosial Albert Bandura. Menurut teori ini, siswa dapat mempelajari pengetahuan dan perilaku baru melalui proses belajar yang dipengaruhi oleh kegiatan pengamatan (*observing*) dan meniru atau pemodelan (*modelling*) dalam lingkungan sosial (Nabavi, 2011).

Tarigan (2016) mengatakan bahwa model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang

diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana.

Hamalik dalam Nurhasanah et al (2016) mengatakan bahwa bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman.

Penerapan model role playing atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar (Suarsana dkk 2013: 4)

Menurut Harya et al., (2022) pembelajaran pada tema IPS menggunakan model role playing dapat meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan role playing siswa berkesempatan mengungkapkan perasaannya, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, serta membantu siswa menemukan makna dari nilai, sikap, dan perilaku yang mereka miliki melalui bantuan kelompok sosial (Suprijono, 2016).

Syaiful Bahri Djamarah (dalam Ervan. D. P, 2011: 14) mengemukakan manfaat bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut: 1. Meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap relevansi interaksi edukatif, 2. Memberi kesempatan berfungsinya

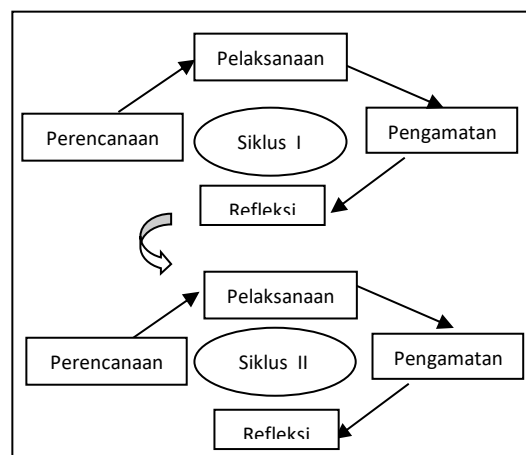
motivasi dan rasa ingin tahu melalui eksplorasi dan penyelidikan terhadap situasi yang baru, 3. Membentuk sikap positif terhadap guru atau guru dan sekolah melalui penyajian gaya mengajar yang bersemangat dan antusias, sehingga meningkatkan iklim belajar peserta didik, 4. Memberi pilihan dan fasilitas dalam belajar individual; dan mendorong peserta didik untuk belajar dengan melibatkannya dalam berbagai pengalaman yang menarik pada berbagai tingkat kognitif.

Berdasarkan uraian permasalahan, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan judul “Penerapan Model *Role Playing* Pada Materi Sejarah Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Kepuharjo”

## **B. Metode Penelitian**

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian PTK terdiri atas: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*) (We’u, 2021).

Hubungan keempat komponen tersebut dapat digambarkan sebagai berikut (Rukmi, D.A & Khosiyono, B. H. C., 2023).



**Gambar 1. Desain PTK Menurut Kemmis & Mc Taggart**

Berdasarkan desain di atas dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Perencanaan siklus I yaitu menyusun perencanaan awal tindakan sesuai dengan data yang diperoleh.
2. Pelaksanaan siklus I yaitu melakukan tindakan pada siklus 1 sesuai dengan perencanaan awal.
3. Pengamatan siklus I yaitu melakukan pengamatan selama tindakan berlangsung sesuai dengan instrumen penelitian.
4. Refleksi siklus I yaitu kegiatan mengkaji dan menganalisis proses kegiatan dan berbagai

kelemahan tindakan serta mengkaji tentang efek yang ditimbulkan dari adanya tindakan.

5. Perencanaan siklus II yaitu menyusun rencana berdasarkan hasil refleksi dari siklus I.
6. Pelaksanaan siklus II yaitu melakukan tindakan kedua sesuai dengan rencana siklus II.
7. Pengamatan siklus II yaitu melakukan pengamatan selama tindakan berlangsung.
8. Refleksi siklus II yaitu mengkaji dan menganalisis apakah kekurangan pada siklus I sudah diperbaiki serta mengkaji dampak dari adanya tindakan siklus II.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Kepuharjo yang beralamatkan di Kelurahan Kepuharjo, Kecamatan Cangkringan, Kabupaten Sleman. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kepuharjo, Cangkringan. Jumlah siswa kelas V ada 21 siswa dengan 12 putra dan 9 putri.

Alasan melakukan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan rata-rata hasil

ulangan siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.

Dengan melihat kondisi tersebut, peneliti perlu melakukan peningkatan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran *role playing* pada Siswa Kelas V SD Negeri Kepuharjo. Penelitian dilakukan dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dalam suatu siklus (Ananda, 2019).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi dan soal tes. Lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*, sedangkan soal tes untuk hasil belajar IPS siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*. Teknik analisis data deskriptif

kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar IPS siswa.

Pada penelitian ini menggunakan indikator keberhasilan yaitu 80%. Jadi apabila jumlah siswa yang telah mencapai KKM ada 80% maka penelitian ini dianggap sudah berhasil.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Kepuharjo yang beralamatkan di Batur, Kepuharjo, Cangkringan, Sleman DIY. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 12 siswa putra dan 9 siswa putri.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya. Sebelum penelitian, dilakukan terlebih dahulu kegiatan pra siklus. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dan memperoleh data awal mengenai kemampuan pemahaman siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *role playing*. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pembelajaran dominan *teacher centered* dimana guru sebagai pusat pembelajaran dan

cenderung menggunakan metode ceramah.

Pada kegiatan ini peneliti memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang sejarah kemerdekaan sebelum dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil *pretest* didapatkan data bahwa nilai rata-rata siswa masih 52 dengan ketuntasan belajar hanya 19%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah dan belum mencapai KKM yaitu 75 sehingga perlu dilakukan tindakan.

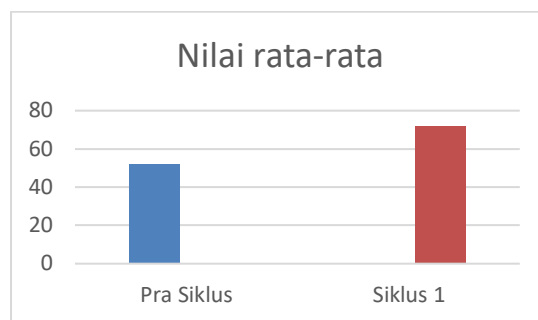
#### **Siklus I**

Siklus I dilakukan selama 2 kali pertemuan. Tahap pelaksanaan tindakan berupa penerapan kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui model pembelajaran *role playing* secara garis besar. Pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

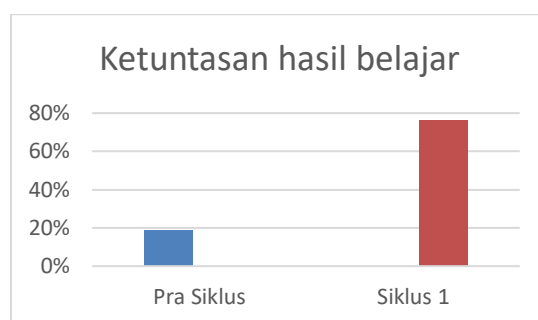
1. Guru memberi salam dan melakukan presensi
2. Guru dan siswa berdoa bersama.
3. Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran
4. Siswa dibagi kedalam 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 siswa.

5. Siswa diberikan teks skenario. Setiap kelompok mendapatkan cerita yang berbeda-beda.
6. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan
7. Setiap kelompok diminta membaca dan memahami teks tersebut.
8. Setiap kelompok berlatih memerankan tokoh sesuai cerita.
9. Siswa secara berkelompok maju ke depan untuk memeragakan cerita sesuai skenario. Kelompok lain yang tidak maju memberi tanggapan
10. Guru memberi penguatan
11. Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi dari seluruh kelompok
12. Siswa mengerjakan soal evaluasi
13. Berdoa dan memberi salam tanda berakhirnya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *posttest* siklus I menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dari kenaikan nilai rata-rata sebesar 20 dari 52 menjadi 72. Kemudian ketuntasan belajar siswa juga meningkat sebesar 57% dari 19% menjadi 76%. Kenaikan ini terlihat pada diagram berikut.



**Gambar 2. Diagram Nilai Rata-rata Hasil Tes Pra Siklus dan Siklus I**



**Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar pada Pra Siklus dan Siklus I**

Hasil refleksi siklus I telah dilaksanakan dengan baik dan hasil belajar meningkat. Namun masih terdapat beberapa permasalahan yang ditemui seperti siswa yang belum hafal skenario dan siswa yang masih malu-malu saat maju ke depan. Berdasarkan masalah yang di sebutkan maka pada siklus I peneliti mencoba untuk melakukan perbaikan.

Hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa. Peneliti melakukan tindakan siklus II dalam

rangka meyakinkan bahwa tindakan siklus I memang telah berhasil.

### **Siklus II**

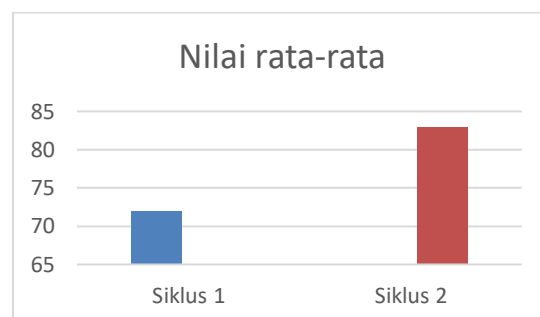
Pada siklus kedua tahap pelaksanaan tindakan berupa penerapan pembelajaran yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) melalui model pembelajaran *role playing*. Secara garis besar, pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Guru memberi salam dan melakukan presensi
2. Guru dan siswa berdoa bersama.
3. Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran
4. Siswa dibagi kedalam 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 siswa.
5. Siswa diberikan teks skenario. Setiap kelompok mendapatkan cerita yang berbeda-beda.
6. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan
7. Setiap kelompok diminta membaca dan memahami teks tersebut.
8. Setiap kelompok berlatih memerankan tokoh sesuai cerita.
9. Siswa secara berkelompok maju ke depan untuk memeragakan cerita sesuai skenario. Kelompok lain yang tidak maju memberi tanggapan

10. Guru memberi penguatan
11. Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi dari seluruh kelompok
12. Siswa mengerjakan soal evaluasi
13. Berdoa dan memberi salam tanda berakhirnya proses pembelajaran

Berdasarkan hasil tes siklus II, menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 83 dengan ketuntasan belajar yang lebih dari KKM 70 sebesar 100%. Hal ini berarti sudah lebih dari indikator keberhasilan yaitu 80%.

Berikut ini merupakan diagram kenaikan nilai rata-rata siswa dan ketuntasan belajar.



**Gambar 4. Diagram Nilai Rata-rata Hasil Tes Siklus I dan Siklus II**



**Gambar 5. Diagram Ketuntasan Belajar pada Siklus I dan Siklus II**



Meningkatnya hasil belajar siswa di siklus II dikarenakan adanya refleksi terhadap persoalan-persoalan yang didapat saat penerapan siklus I. Pada siklus II siswa diminta untuk lebih serius berlatih dalam kelompok dan siswa ketika maju lebih percaya diri.

Berdasarkan hasil tes belajar dan ketuntasan hasil belajar pada tindakan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, tidak ada lagi hambatan selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran IPS pada materi sejarah kemerdekaan dengan model *role playing* telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kepuharjo. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II ini dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kepuharjo. Pada siklus I, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* sehingga nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 20 dari 52 menjadi 72 dan persentase ketuntasan belajar

juga meningkat sebesar 57%, dari 19% menjadi 76%. Pada siklus II, dengan adanya perbaikan pembelajaran yang terjadi pada siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 11 dari 72 menjadi 83, sedangkan persentase ketuntasan belajar juga meningkat menjadi yaitu 100%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amri, S., Ahmadi, L. K., & Haryanto, D. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Jakarta: Penerbit PT Prestasi Pustakaraya.
- Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-8
- BSNP. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: Mendiknas.
- Depdiknas. (2007). *Kapita Selekta Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Ervan Dwi Putra. (2011). *Analisis pelaksanaan Metode Sosiodrama Oleh Guru Sejarah Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kembayan Kabupaten Sanggau*. Pontianak: Skripsi STKIP-PGRI Pontianak.

- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Harya, S., Susilawati, & Ridwan, I. R. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Pembelajaran Tema 4 Pada Materi IPS. *Jurnal Perseda*, 5 (1), 16–21.
- Nabavi, R. T. (2011). Bandura's Social Learning Theory & Social Cognitive Learning Theory. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Nurhasanah, I., A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1 (1), 611-620.
- Rukmi, D. A. & Khosiyono, B. H. C., (2023). Peningkatan Kreativitas Dan Percaya Diri Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pelajaran IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10 (3), 624-625.
- Suarsana, I. B. P., Lasmawan, W., & Marhaeni, A. A. I. N. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Peran Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar IPS Dan Motivasi Berprestasi Kelas V SDN Gugus II Laksamana Jembrana. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1)
- Suprijono, A. (2016). Model-Model Pembelajaran Emansipatoris. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Arleni. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Vol. 5 No. 3 Hal. 102-112*. <https://media.neliti.com/media/publications/>. Diakses 22 Mei 2019.
- We'u, Gregorius. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Buku Berbasis Riset*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Winarsih, N., Harmanto, & Kasdi, A. (2019). The Influence Of Role Playing Learning Model On Sumpah Pemuda Materials On Learning Results And Character Matter Of Nationalism For Students In Senior High School. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(9), 698–706. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.09.2019.p9393>