
JURNAL

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PELAJARAN IPS TENTANG MATERI JUAL BELI
DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS III SDN II PANDANSARI
KECAMATAN NGUNUT KAB. TULUNGAGUNG**

*IMPROVEMENT OF IPS LESSON LEARNING RESULT ABOUT SELLING MATERIAL
BUYING WITH ROLE PLAYING MODEL IN STUDENTS III SDN II PANDANSARI
NGUNUT DISTRICT TULUNGAGUNG DISTRICT*



Oleh:
HETTY MEILASARI
NPM : 12.1.01.10.0423P

Dibimbing Oleh:

1. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
2. Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2018

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

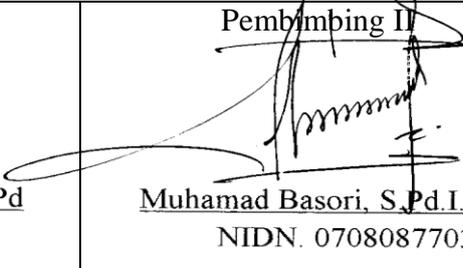
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : **HETTY MEILASARI**
NPM : 12.1.01.10.0423P
Telepon/HP : 082131485603
Alamat Surel (Email) : hettymeilasari@gmail.com
Judul Artikel : PENINGKATAN HASIL BELAJAR PELAJARAN IPS
TENTANG MATERI JUAL BELI DENGAN MODEL
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS III SDN II
PANDANSARI KECAMATAN NGUNUT KAB.
TULUNGAGUNG.
Fakultas – Program Studi : FKIP – PGSD
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jln. KH. Ahmad Dahlan No.76, Kediri.

Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- b. artikel ini telah diteliti untuk diterbitkan dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, Januari 2018
 Pembimbing I <u>Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd</u> NIDN. 0725076201	 Pembimbing II <u>Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd</u> NIDN. 0708087703	Penulis,  <u>Hetty Meilasari</u> NPM. 12.1.01.10.0423P

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PELAJARAN IPS TENTANG MATERI JUAL BELI DENGAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS III SDN II PANDANSARI KECAMATAN NGUNUT KAB. TULUNGAGUNG

HETTY MEILASARI
NPM.12.1.01.10.0423P
FKIP – PGSD

email: hettymeilasari@gmail.com

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.¹ dan Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.²

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan, bahwa pembelajaran IPS di SD strategi pembelajaran masih bersifat konvensional yang berpusat pada guru, sehingga pembelajaran cenderung menjemukan dan membosankan. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dan menggunakan daya pikir secara aktif, salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan model *role playing*.

Tujuan penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan hasil belajar materi jual beli menggunakan model *role playing* pada siklus I siswa kelas 3 di SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017. 2) Mendeskripsikan hasil belajar materi jual beli menggunakan model *role playing* pada siklus II siswa kelas 3 di SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017. 3) Untuk membuktikan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPS materi jual beli siswa kelas 3 SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017.

Subyek penelitian ini siswa kelas III SDN II Pandansari Kec. Ngunut Kab. Tulungagung yang berjumlah 20 siswa. Prosedur penelitian berupa suatu siklus yaitu menggunakan siklus I dan siklus II. Teknik analisis yang digunakan deskriptif kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menentukan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) hasil belajar materi jual beli menggunakan model *role playing* pada siklus I siswa kelas 3 di SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017, belum tuntas. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 65, dari jumlah 20 siswa, hanya 5 siswa yang berhasil mencapai KKM sedangkan 15 siswa belum mencapai KKM, prosentase ketuntasan klasikal sebesar 25%. 2) hasil belajar materi jual beli menggunakan model *role playing* pada siklus II siswa kelas 3 di SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017, tuntas. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 82,25, dari jumlah 20 siswa, 17 siswa yang sudah mencapai KKM, sedangkan 3 siswa yang belum mencapai KKM, prosentase ketuntasan klasikal sebesar 85%. 3) model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPS materi jual beli siswa kelas 3 SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017, sudah meningkat. Hal ini dapat diketahui bahwa pada siklus I persentase nilai rata-rata adalah 65 (Tidak Tuntas) pada pelaksanaan siklus II nilai rata-rata menjadi 82,25 (Tuntas).

Kata kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Peningkatan Hasil Belajar Materi Jual Beli.

I. PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Pada pembelajaran Kompetensi Dasar memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Harapannya siswa mampu memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Kenyataannya yang terjadi di kelas III SDN 2 Pandansari hasil belajar pada materi jual beli masih rendah. Buktinya dari jumlah 20 siswa kelas III Nilai 15 siswa masih di bawah KKM.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dan menggunakan daya pikir secara aktif, salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model *role playing*.

Tujuan penelitian ini adalah

Tujuan pembelajaran menurut Depdiknas, Standar Isi dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2006 adalah peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu ingin memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanu-

siaan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, Nasional dan global.

Dalam pembelajaran IPS di kelas III, dipelajari tentang tentang kegiatan jual beli baik di lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah, terjadinya proses jual beli dan di mana tempat terjadinya jual beli.

Kenyataan yang terjadi di kelas III SDN II Pandansari, hasil belajar siswa pada materi jual beli masih rendah. Buktinya dari jumlah 20 siswa kelas 3, nilai 15 siswa masih di bawah KKM. Berdasarkan perbandingan jumlah siswa yang di bawah KKM tersebut, maka pembelajaran di kelas 3 materi jual beli belum mencapai ketuntasan belajar yang ditandai dengan lebih dari 75% siswa berada di bawah KKM. Penyebab dari ketidaktuntasan ini adalah strategi pembelajaran masih bersifat konvensional yang berpusat pada guru, sehingga pembelajaran cenderung menjemukan dan membosankan. Guru hanya menggunakan buku pegangan yang ada dan hanya mengandalkan model ceramah, tanpa menggunakan media yang sesuai dengan materi, akibatnya keaktifan partisipasi dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dan mengguna-

kan daya pikir secara aktif, untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan model *role playing*. Menurut Wardhani (1997), “Model *role playing* adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial”. Siswa terlibat aktif melakukan sesuatu dalam pembelajaran dan membuka kesempatan siswa untuk memerankan dan menemukan teori secara mandiri ataupun dengan bimbingan guru sehingga pembelajaran semakin bermakna dan dapat diingat dan dipakai siswa dalam jangka panjang. Selama ini proses belajar mengajar IPS di sekolah hanya ceramah dan hafalan saja. Siswa hanya mendengarkan dan disuruh menghafal saja, sehingga kurang meningkatkan kualitas siswa.

Menurut Trianto (2010: 51) “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas”.

Jenis-jenis model pembelajaran tindakan kelas menurut Huda (2013: 208) yaitu: 1. *Examples non Exasmples*, 2. *Picture and Picture*, 3. *Numbered Heads Together*, 4. *Cooperative Script*, 5. Kepala Bernomor Struktur, 6. *Student Teams Achievement Division* (STAD), 7. *Jigsaw* (Model Tim Ahli), 8. *Problem based Introduction* (PBI), 9. Artikulasi, 10.

Mind Mapping, 11. *Make A Match*, 12. *Think Pair and Share*, 13. Debate, 14. *Role Playing*, 15. *Group Investigation*, 16. *Talking Stick*, 17. Bertukar pasangan, 18. *Snowball Throwing*, 19. *Student Facilitator and Explaining*, 20. *Course Review Horay*, 21. *Demonstration*, 22. *Explicit Instruction*, 23. *Inside Outside Circle*, 24. Tebak Kata, 25. *Word Square*, 26. *Take and Give*, 27. Tari Bambu, 28. *Pair Cheks*, 29. Keliling Kelompok, 30. Dua Tinggal Dua Tamu.”

Model *role playing* adalah salah satu model yang digunakan sebagai model pembelajaran inovatif. Model ini memberikan sebuah nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung konvensional. Syarifudin (2012: 56) bahwa, “Bermain peran atau *role playing* berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbuat dan bertindak) seperti peran yang dimainkan”.

Atas dasar uraian tersebut dipilih judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Jual Beli dengan Model *Role Playing* pada siswa kelas III SDN II Pandansari Tahun Pelajaran 2016/2017.

II. METODE

Subyek penelitian ini siswa kelas III SDN II Pandansari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung yang berjumlah 20 siswa terdiri atas 13 siswa perempuan

dan 7 siswa laki-laki. Sedangkan *setting* penelitian ini dilaksanakan di SDN II yang beralamat di Desa Pandansari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Waktu penelitian dilaksanakan mulai tanggal 27-28 November 2017, dengan jadwal yang telah ditentukan oleh peneliti dengan terlebih dahulu konsultasi guru kelas III pada pelajaran IPS dengan materi jual beli.

Model pelaksanaan PTK ini menggunakan model PTK kolaborasi dengan guru dan peneliti. Acuan siklus model PTK ini berdasarkan siklus. PTK yang dikembangkan tahapan Siklus Model Kemmis dan Taggart (dalam Sa'dun, 2009: 28).

Meneliti berarti melakukan pengukuran, dalam penelitian harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur tersebut dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2013: 148), "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati".

Instrumen penelitian ini berupa tes dan angket. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar tentang materi jual beli pada siswa kelas III SDN II Pandansari Kec. Ngunut Kab. Tulungagung, dan angket digunakan untuk mengukur sikap komunikatif dalam memerankan jual beli dengan model *role playing*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Untuk mendapatkan nilai rata-rata kelas, Sudjana (2005: 63) menyatakan bahwa rata-rata kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

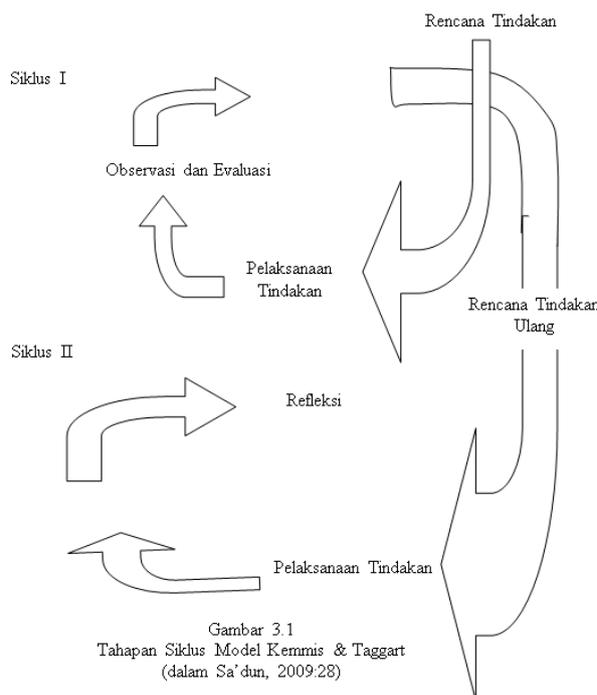
$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Dengan keterangan sebagai berikut:

- \bar{X} = nilai rata-rata
- $\sum x$ = jumlah semua nilai
- $\sum N$ = jumlah siswa

Sedangkan untuk mendapatkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa, maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$KB = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$



Gambar 3.1
Tahapan Siklus Model Kemmis & Taggart
(dalam Sa'dun, 2009:28)

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data secara keseluruhan dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pelajaran IPS tentang materi jual beli dan sikap komunikatif siswa kelas III SDN 2 Pandansari Kec. Ngunut, Kab. Tulungagung.

- a. Hasil belajar materi jual beli menggunakan model *role playing* pada siklus I siswa kelas III di SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017, kurang maksimal. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 65, dari jumlah 20 siswa, hanya 5 siswa yang berhasil mencapai KKM sedangkan 15 siswa belum mencapai KKM, sehingga persentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 25%.
- b. Hasil belajar materi jual beli dengan menggunakan model *role playing* pada Siklus II siswa kelas III di SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017, sudah maksimal. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 82,25, dari jumlah 20 siswa, 17 siswa yang sudah mencapai KKM, sedangkan 3 siswa yang belum mencapai KKM, dengan persentase ketuntasan yang diperoleh sebesar 85%.

- c. Model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPS materi jual beli siswa kelas III SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dapat diketahui bahwa pada siklus I persentase nilai rata-rata adalah 65% (kategori Tidak Tuntas) pada pelaksanaan siklus II nilai rata-rata menjadi 82,25% (kategori Tuntas).

Berdasarkan hasil temuan tersebut, model pembelajaran *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi jual beli yang menuntut sikap komunikatif dalam memerankan kegiatan jual beli.

SIMPULAN

1. Hasil belajar materi jual beli menggunakan model *role playing* pada siklus I siswa kelas III di SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017, belum tuntas. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 65, dari jumlah 20 siswa, hanya 5 siswa yang berhasil mencapai KKM sedangkan 15 siswa belum mencapai KKM, persentase ketuntasan klasikal sebesar 25%.
2. Hasil belajar materi jual beli menggunakan model *role playing* pada siklus

II siswa kelas III di SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017, tuntas. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 82,25, dari jumlah 20 siswa, 17 siswa yang sudah mencapai KKM, sedangkan 3 siswa yang belum mencapai KKM, persentase ketuntasan klasikal sebesar 85%.

3. Model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran IPS materi jual beli siswa kelas III SDN 2 Pandansari tahun pelajaran 2016/2017, sudah meningkat. Hal ini dapat diketahui bahwa pada siklus I persentase nilai rata-rata adalah 65 (Tidak Tuntas) pada pelaksanaan siklus II nilai rata-rata menjadi 82,25 (Tuntas).

Syarifudin, Udin 2012, *Metode Pembelajaran Bermain Peran Penting (dalam pembelajaran PKn dalam materi dan Pembelajaran PKn SD* Karangan Udin S. Winaputra). Jakarta: Universitas Terbuka.

Trianto. 2010. *Metode Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wardhani, I.G.K. 1997. *Rambu-rambu Pelaksanaan Bermain Peran (dalam Materi dan Pembelajaran PKn SD* Karangan Udin S. Winaputra). Jakarta: Universitas Terbuka.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas, 2006. *Standar Isi dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2006*. Jakarta.

Huda, Miftakhul 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.

Sa'dun, Akbar, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Pena Gemilang.

Sudjana, Nana 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rhineka Cipta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.