

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN PRESTASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Rahman¹⁾

¹⁾SDN 8 Lahat

¹⁾rahmanman2712@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan bagaimana penerapan model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V SDN 8 Lahat 2) Mendeskripsikan apakah penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa SDN 8 Lahat 3) Mendeskripsikan bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa SDN 8 Lahat. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan kuasi eksperimen. Subjek penelitian adalah siswa kelas V.A untuk kelas PTK, siswa kelas V.B untuk kelas eksperimen dan siswa kelas V.C untuk kelas kontrol semester genap tahun pelajaran 2020-2021. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes. Data penelitian dianalisis dengan statistik deskriptif, rata-rata (mean), persentase, dan uji-t. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri dan prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kelas V SDN 8 Lahat.

Kata kunci: model bermain peran, kepercayaan diri, prestasi belajar.

THE APPLICATION OF ROLE-PLAY LEARNING MODELS TO IMPROVE SELF-TRUST AND LEARNING ACHIEVEMENT SOCIAL SCIENCE (IPS)

Rahman¹⁾

¹⁾SDN 8 Lahat

¹⁾rahmanman2712@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to 1) Describe how the application of the learning model plays a role in increasing student self-confidence in social science (IPS) subjects in class V SDN 8 Lahat 2) Describe whether the application of role playing learning models can improve social science learning achievement (IPS).) students of SDN 8 Lahat 3) Describe how the effectiveness of the application of the learning model plays a role in improving the learning achievement of social science (IPS) students of SDN 8 Lahat. The research design used was classroom action research (PTK) and quasi-experimental. The research subjects were students in class V.A for the PTK class, students in class V.B for the experimental class and students in class V.C for the control class for the even semester of the 2020-2021 school year. The research instrument used observation sheets and tests. The research data were analyzed using descriptive statistics, mean, percentage, and t-test. The results of the study concluded that the role-playing learning model could increase the self-confidence and social science learning achievement (IPS) of the fifth grade students of SDN 8 Lahat.

Key words: role playing model, self-confidence, learning achievement.

PENDAHULUAN

Berhasil tidaknya dunia pendidikan tidak lepas dari proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling berkaitan, antara lain guru atau tenaga pendidik, murid atau peserta didik, materi, sarana dan prasarana yang menunjang serta model pembelajaran atau bahan ajar yaitu materi yang akan disampaikan dan diajarkan. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Oleh sebab itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Karena jika tidak materi yang disampaikan akan percuma siswa tidak bisa menerima dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru.

“Menurut Djamarah, S.B., (dalam penelitian penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD negeri 2 kecemen, Manisrenggo, Klaten, Saputra, D.R, 2015: 1) mengatakan bahwa proses belajar mengajar di persekolahan didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar”.

Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada dalam melakukan anak didik proses belajar untuk itu guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif. Begitu juga dengan siswa mereka juga harus tahu

kedudukan seorang guru yakni orang yang lebih tua dari mereka. Dengan menghormatinya akan terjadi interaksi yang baik antar keduanya. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Karena jika tidak materi yang disampaikan akan percuma siswa tidak bisa menerima dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah cara memahami kedudukan model sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kerangka berpikir yang demikian bukanlah suatu hal yang aneh, tapi nyata dan memang betul-betul dipikirkan oleh seorang guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dilapangan yakni di SDN 8 Lahat desa Ulak Mas kecamatan Lahat kabupaten Lahat pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama kelas V pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) masih rendah belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), siswa menganggap guru sebagai satu-satunya sumber belajar, kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) serta kurangnya pemahaman terhadap materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah.

Permasalahan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kelas V SD tersebut adalah bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) bagi siswa pada umumnya merupakan mata pelajaran yang kurang disenangi. Anggapan tersebut sudah melekat pada siswa sehingga berdampak negatif terhadap proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) itu sendiri. Siswa menganggap bahwa

pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang diikuti di SD kurang menarik dan kurang menyenangkan. Mereka merasa tidak termotivasi untuk belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan sulit untuk bisa meyenangi ilmu pengetahuan sosial (IPS) sehingga pada akhirnya mengakibatkan prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi kurang memuaskan. Berdasarkan permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya guru belum melaksanakan pembelajaran dengan baik, guru belum menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran masih monoton sehingga hasil belajar kurang memuaskan.

“Model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Banyak sekali model pembelajaran yang sudah diterapkan. Salah satu model tersebut adalah model bermain peran. Peneliti tertarik mengambil penelitian dengan model bermain peran ini karena model bermain peran termasuk model yang mengarahkan siswa untuk mendalami materi dan dengan bermain peran siswa akan menyimak secara seksama materi yang akan disampaikan.

Dengan penggunaan model yang tepat dapat mempermudah siswa menerima pelajaran. Banyak sekali model yang ditawarkan kepada guru untuk membantu proses belajar mengajar di dalam kelas. Namun setiap model tergantung juga dengan materi yang sedang diajarkan, maksudnya tidak semua model tepat untuk diterapkan pada satu mata pelajaran tertentu. Kemampuan guru sangatlah diperlukan dalam mengembangkan model-model

pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif, yakni pengembangan model yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Dengan demikian guru sebaiknya lebih bijak memilih model yang tepat untuk diterapkan. Namun dalam kenyataannya masih banyak guru yang masih menggunakan cara-cara lama yakni seperti ceramah dan pemberian tugas. Perlu adanya tambahan atau inovasi terhadap model yang sudah ada, sehingga jika terjadi permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada aspek penguasaan kelas dapat teratasi.

Bermain peran adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang hal itu bergantung pada apa yang diperankan (Komalasari, 2011: 80).

(Uno H. B., 2009: 26) menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah yaitu 1) Pemanasan, 2) Memilih partisipan atau pemain, 3) Menata panggung, 4) Menyiapkan pengamat (observer), 5) Memainkan peran (manggung), 6) Diskusi dan evaluasi, 7) Memainkan peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V SD negeri gugus 1 kota Lahat?, 1) Apakah penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

(IPS) kelas V SD negeri gugus 1 kota Lahat?, 3) Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V SD negeri gugus 1 kota Lahat?

Tujuan Penelitian, adapun tujuan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kelas V SD negeri gugus 1 kota Lahat, 2) Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V SD negeri gugus 1 kota Lahat, 3) Untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan model pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V SD negeri gugus 1 kota Lahat.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilanjutkan dengan penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2012: 407) metode penelitian kombinasi merupakan pendekatan dalam penelitian yang mengkombinasikan atau menghubungkan antara metode-metode penelitian kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian diawali dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus sampai diperoleh model yang sesuai. Hasil dari kelas PTK diujikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip Kemmis&Taggart dalam (Heris, 2017:14) pada penelitian PTK, yang mencakup kegiatan perencanaan

(*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), refleksi (*reflection*) atau evaluasi.

Subjek Penelitian ini seluruhnya adalah siswa kelas V SD Negeri 8 Lahat. Untuk kelas PTK dilaksanakan di kelas V.A, kelas eksperimen dilaksanakan di kelas V.B dan kelas V.C untuk kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen. Penelitian desain kuasi eksperimen digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Penelitian kuasi eksperimen penelitian yang disebut semu (samar-samar dan abstrak). Sifatnya pura-pura karena tidak mengontrol secara penuh variabel yang diteliti ada dua acuan dilihat dari kelas kontrol dan eksperimen, ada perbandingan antara diberi *pre test* dan *post test*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri dan prestasi belajar pada siswa kelas V SDN 8 Lahat pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Adapun rumus desain penelitian ini dilakukan menggunakan rumus statistik dengan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian data dengan model pembelajaran bermain peran adalah yaitu siklus I 2,27 dengan kategori kurang baik, siklus II skor 3,17 dengan kategori baik dan siklus III skor 3,57 kategori sangat baik.

Untuk hasil penelitian data kepercayaan diri siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I sampai siklus III, yaitu pada siklus I rata-rata skor 1,90 dengan kriteria kurang, siklus II rata-rata skor 3,10 dengan kriteria baik dan siklus III

dengan rata-rata skor 3,70 dengan kriteria sangat baik.

Prestasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran, hasil ketuntasan belajar klasikal siklus I, II, III. Siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 44,00%, siklus ke II ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 72,00%, siklus III dengan ketuntasan belajar klasikal siswa 88,00%.

Untuk menilai hasil signifikan peningkatan prestasi belajar siswa antar siklus dari siklus I sampai siklus III dengan uji-t. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh hasil prestasi belajar siswa pada siklus I t hitung 7,14 dan t tabel 2,06. Pada siklus II diperoleh t hitung 8,38 dan t tabel 2,06. Pada siklus III diperoleh t hitung 12,37 dan t tabel 2,06.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran efektif meningkatkan prestasi belajar ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka dapat diinformasikan sebagai berikut:

1) Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V di SDN 8 Lahat.

Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa setelah dilakukan analisis data maka diperoleh peningkatan hasil yang signifikan terhadap kepercayaan diri siswa pada kelas PTK. Melalui pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat satu dan pengamatan dua banyak diperoleh informasi tentang penggunaan model pembelajaran bermain

peran mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Skor penerapan model pembelajaran bermain peran pada siklus I kepercayaan diri siswa dengan rata-rata skor 1,90 dengan kategori "kurang baik".

Selanjutnya hasil pengamatan terhadap kepercayaan diri siswa pada siklus II dengan skor 3,10 dengan kategori "Baik". Pada siklus III skor penerapan model pembelajaran berada pada skor 3,70 dengan kategori "sangat baik".

Ada beberapa penyebab kurangnya kepercayaan diri siswa pada siklus I adalah guru kurang dalam memperhatikan kemampuan awal siswa seperti kurang memantau kepercayaan diri, kurang memberikan sosialisasi pemberian soal *pre test* dan *pos test* pada awal dan akhir pembelajaran, kurangnya penekanan pada apersepsi, penjelasan tujuan pembelajaran, kurangnya penjabaran materi. Walau demikian guru sudah berusaha menyampaikan kepada siswa apa yang mereka pelajari adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada akhir siklus II guru sudah dapat membangkitkan semangat siswa sehingga siswa tertarik dan merasa senang dengan pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Pada siklus III kepercayaan diri siswa telah banyak mengalami peningkatan hal ini terkait dari siswa yang sebelumnya tidak berani, kurang percaya diri menjawab pertanyaan menjadi mulai mau memberikan kontribusinya dalam pembelajaran untuk kemajuan kelompoknya dan membangun pengetahuan bersama. Peningkatan kepercayaan diri siswa juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membimbing dan mengarahkan siswa dalam melaksanakan tiap tahapan pada pelaksanaan model pembelajaran bermain peran. Pada siklus II guru telah memperbaiki kekurangan dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan

kepercayaan diri siswa dari siklus I sampai siklus III pada pelaksanaan model pembelajaran bermain peran dikelas V SDN 8 Lahat.

Berdasarkan temuan penelitian di atas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kepercayaan diri siswa pada kelas PTK. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran bermain peran mempunyai keunggulan sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran di kelas V sebagai kelas PTK. Menurut Davidson (dalam Nurasma, 2006:36) menyatakan kelebihan yang diperoleh dalam model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi. Model pembelajaran bermain peran juga menekankan pada kepercayaan diri dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi, saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Fakta hasil pengamatan yang dilakukan di SDN 8 Lahat telah mendukung penelitian Yulia Ikariani, tahun 2017 tentang "penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tonggat tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri dan hasil belajar. Berdasarkan hasil pengamatan, hasil penelitian yang mendukung dan uraian dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran di SDN 8 Lahat dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi siswa dalam penerapan model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri siswa secara berurutan kearah yang lebih baik. Telah terlihat peningkatan siswa dalam belajar dan menyelesaikan tugas yang

diberikan. Hal ini dipengaruhi oleh belum maksimalnya penerapan model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) oleh guru.

Siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih tinggi pada siklus II masih mendominasi kegiatan belajar di kelas dan cenderung menjadi pemimpin terhadap siswa yang lain. Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan akademik lebih rendah masih merasa kurang percaya diri, tidak bersemangat, takut dan malu untuk mengemukakan pendapat, pertanyaan atau jawaban. Kepercayaan diri siswa pada siklus III telah mengalami peningkatan hal ini terkait dari siswa yang sebelumnya belum mau menjawab pertanyaan guru mulai memiliki percaya diri menjawab pertanyaan. Siswa mampu menyesuaikan diri, siswa memiliki konsentrasi dalam mengikuti pelajaran, siswa penuh perhatian terhadap tugas, siswa memiliki bahan bacaan, mengerjakan lembar kerja siswa dapat mengemukakan pendapatnya serta dapat membantu siswa lain yang kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru atau siswa lainnya.

Kepercayaan diri dari segi fisik seperti jauh dari gangguan kelelahan, mengantuk, lesu dan lain-lain. Kepercayaan diri dari segi psikis menyangkut kondisi mental dan emosional seperti konflik, gugup dan tegang, kepercayaan pada diri sendiri, penyesuaian diri dan konsentrasi. Kepercayaan diri materil dan pengetahuan seperti kepercayaan diri bahan pelajaran, penguasaan materi, membaca buku pelajaran atau berita dari media cetak maupun elektronik.

Dengan demikian pada penelitian ini model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam belajar pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di kelas V SDN 8 Lahat.

2) Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V di SDN 8 Lahat.

Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Peningkatan kepercayaan diri siswa juga diikuti oleh meningkatnya hasil prestasi belajar siswa dengan meningkatnya rerata prestasi belajar siswa secara berurutan mulai dari siklus I sampai dengan siklus III. Hasil belajar diperoleh dengan melaksanakan evaluasi pada awal (*pre test*) dan akhir pembelajaran (*post test*). Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Hasil analisis data diperoleh bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar pada kelas PTK. Pada siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa *pre test* 55,46 dan rata-rata *post test* 66,26 sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa mencapai 6,80. Pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar *pre test* 51,46 dan rata-rata *post test* 72,26 sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa mencapai 20,80. Kemudian pada siklus III diperoleh rata-rata hasil belajar *pre test* 56,94 dan rata-rata *post test* 80,53 sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa mencapai 23,59.

Kelebihan model pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Menguji kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran
- b. Melatih peserta didik memahami materi dengan cepat
- c. Memacu agar peserta didik untuk lebih giat belajar, karena peserta didik tidak pernah tahu skenario akan sampai pada gilirannya
- d. Peserta didik berani mengemukakan pendapat

Fakta hasil penelitian yang ada di SDN 8 Lahat telah mendukung penelitian yang dilakukan oleh Achmad Zainudin (2015) yang berjudul penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V (Studi Multikasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung).

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas V meningkat dengan penerapan model bermain peran di masing-masing lokasi penelitian tersebut yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) perkelas di atas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang mendukung pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran di SDN 8 Lahat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan tes evaluasi belajar yang dilaksanakan setelah pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan diperoleh rata-rata data hasil belajar *pos test* siswa pada kelas eksperimen adalah 77,86 dan diperoleh data rata-rata hasil *pre test* adalah 46,66 sehingga terjadi peningkatan prestasi belajar mencapai 31,20.

Kemudian pada kelas kontrol diperoleh data rata-rata *post test* sebesar 66,13, dan rata-rata hasil *pre-test* sebesar 46,00, terjadi peningkatan prestasi belajar mencapai 20,13. Berdasarkan hasil uji-t untuk mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran bermain peran diperoleh nilai $t_{hitung} 3,38 > t_{tabel} 2,02$.

Berdasarkan analisis data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil penelitian yang mendukung uraian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain peran lebih efektif

dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan pembelajaran konvensional.

3) Penerapan model pembelajaran bermain peran efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V di SDN 8 Lahat.

Peningkatan kepercayaan diri dan prestasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terlihat jauh pada kelas eksperimen lebih baik dibanding hasil prestasi siswa di kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada kelas eksperimen nilai prestasi belajar siswa rata-ratanya mencapai 77,86 dengan ketuntasan belajarnya 80,00% yang mana secara klasikal nilai tersebut sudah memenuhi KKM, sedangkan pada kelas kontrol yang pembelajarannya tidak diterapkan model pembelajaran bermain peran rata-rata prestasi belajarnya hanya mencapai 66,13 dengan ketuntasan belajarnya 44,00%, yang mana nilai tersebut secara klasikal belum mencapai KKM.

Dengan demikian maka penerapan model pembelajaran bermain peran terbukti efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas kelas V SDN 8 Lahat.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V di SDN 8 Lahat tahun pelajaran 2020-2021. Dalam pengelolaan proses belajar mengajar

penerapan model pembelajaran bermain peran ada sembilan langkah yang harus dilakukan yaitu 1) Pemanasan (warming up), 2) Memilih partisipan atau pemain, 3) Menata panggung, 4) Menyiapkan pengamat (observer), 5) Memainkan peran (manggung), 6) Diskusi dan evaluasi, 7) Memainkan peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi kedua, 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sesuai dengan indikator yang telah dicapai antara lain 1) Keyakinan akan kemampuannya, indikator ini menunjukkan bahwa siswa tidak ragu-ragu atau mengalami kebingungan. Sebaliknya siswa optimis dalam melakukan sesuatu. 2) Kemandirian, kemandirian yang dimaksud adalah siswa melakukan sesuatu tanpa dibantu atau bergantung pada orang lain. 3) Memiliki rasa positif terhadap dirinya, indikator ini menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa positif yang timbul dari dalam dirinya yang membuatnya yakin untuk melakukan sesuatu. 4) Keberanian dalam bertindak, indikator ini menunjukkan bahwa siswa tidak merasa malu atau takut dalam melakukan sesuatu atau mengungkapkan pendapat. 5) Mau menerima kekurangan yang dimiliki, indikator ini menunjukkan bahwa siswa siap menerima masukan dari teman-temannya dengan senang hati.

2) Penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di kelas V SDN 8 Lahat tahun pelajaran 2020-2021. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan prestasi belajar dari siklus I

sampai siklus III, baik dari nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar.

- 3) Penerapan model pembelajaran bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di kelas V SDN 8 Lahat tahun pelajaran 2020-2021. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan tingkat prestasi belajar siswa yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Saran

Berdasarkan kesimpulan maka di sarankan Guru sebaiknya merancang model pembelajaran yang dapat membuat siswa memiliki kepercayaan diri sehingga siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran bermain peran merupakan alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam upaya membenahi proses pembelajaran baik dari segi persiapan hingga hasil akhir yang diperoleh siswa berupa prestasi belajar. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak jenuh dan fukum dalam menerima materi pelajaran. Siswa harus memahami bahwa pembelajaran bukanlah tempat untuk sekedar mendapatkan hasil namun harus dipahami bahwa pembelajaran harus dimulai dengan memiliki kepercayaan diri agar diperoleh prestasi belajar yang baik.

Kepala sekolah agar dapat mempertimbangkan pentingnya penerapan model pembelajaran bermain peran untuk pencapaian tujuan kurikulum di sekolah. diharapkan kepada guru atau peneliti pembelajaran lain untuk melakukan penyempurnaan penelitian ini dengan berpedoman pada kekurangan-kekurangan yang ada agar dapat diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Heris, A. a. (2017). *Langkah Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Bandung: Refika Aditama.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Saputra, D. R. (2015). Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *Penelitian*, 1.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfa Beta.
- Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.