

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VA  
SD NEGERI 2 KLATEN**

Surya Kurniasih  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Email: [bluevelg@yahoo.co.id](mailto:bluevelg@yahoo.co.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada siswa kelas VA SD Negeri 2 Klaten.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA SD Negeri 2 Klaten pada tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 23 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Prosedur penelitian melalui dua siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dan hasil tes belajar. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian apabila minimal 75% siswa telah mencapai nilai KKM 70.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan: (1) Prestasi belajar siswa pada saat pra siklus diperoleh rata-rata nilai IPS 63,04 dengan persentase ketuntasan 47,83%, pada siklus I rata-rata nilai IPS naik menjadi 69,57 dengan persentase ketuntasan menjadi 69,57%, pada siklus II rata-rata nilai IPS menjadi 78,26 dengan persentase ketuntasan 82,61%. (2) Keaktifan belajar siswa meningkat, pada siklus I sebesar 57,6% dengan kriteria "cukup", pada siklus II meningkat menjadi 73,7% dengan kriteria "tinggi".

Kata kunci: Prestasi Belajar IPS, Kooperatif Tipe *Role Playing*, dan Meningkatkan.

**PENDAHULUAN**

Dalam proses pendidikan, terjadi interaksi yang sinergi antara pelaku-pelaku pendidikan. Guru merupakan organisator yang mengorganisasikan seluruh aktivitas kelas. Dalam proses pembelajaran, aktivitas guru dan siswa diupayakan seimbang.

Tujuan dan esensi pendidikan IPS bagi penyelenggara adalah mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Kenyataan yang ada dan dihadapi di SD Negeri 2 Klaten khususnya siswa kelas V, menunjukkan bahwa prestasi belajar dalam pembelajaran IPS masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan-ulangan harian siswa yang menunjukkan bahwa masih banyak nilai yang masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah. Terbukti dari 23 siswa kelas VA, yang mendapat nilai diatas KKM hanya 11 siswa atau 47,83%

sedangkan 12 siswa atau 52,17% belum mencapai atau memenuhi KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

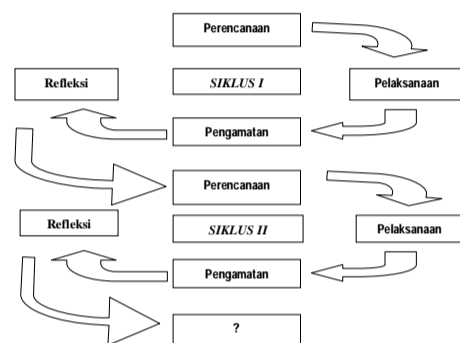
Berdasarkan pengamatan, pembelajaran masih bersifat konvensional, dimana guru memegang penuh kendali kelas. Guru sebagai penyampai materi dan satu-satunya sumber belajar dikelasnya. Guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa dikelas hanya mendengarkan. Bahkan ada siswa yang mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya. Melihat kenyataan yang terjadi, peneliti merasa prihatin dan menilai perlunya strategi dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keaktifan siswa, semangat serta prestasi belajar siswa kelas VA SD Negeri 2 Klaten.

Model *Role Playing* (bermain peran) dianggap sebagai salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan prestasi belajar IPS. *Role Playing* sangat relevan dengan karakteristik anak usia SD, dimana anak usia SD

masih pada tahap operasional konkrit. Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa lebih mudah memahami dan seringkali menghayati hal-hal yang dipelajarinya. Dengan begitu, diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* (bermain peran), dapat meningkatkan prestasi belajar IPS.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklusnya meliputi tahapan *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (observasi), dan *reflection* (refleksi). Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Dalam PTK ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas VA untuk melakukan penelitian dengan tujuan memperbaiki prestasi belajar IPS siswa.



Gambar. Desain Penelitian Model Suharsimi Arikunto, dkk.

Sumber Gambar Suharsimi Arikunto, dkk. (2008: 16)

#### HASIL PENELITIAN

##### 1. Prestasi Belajar Siswa pada Saat Pra Siklus

Tabel  
Prestasi Belajar Siswa Saat Pra Siklus

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa
Tuntas	11
Tidak Tuntas	12
Persentase Ketuntasan	47,83%
Nilai Rata-rata	63,04

##### 2. Prestasi Belajar Siswa pada Saat Siklus I

Tabel  
Prestasi Belajar Siswa Siklus I

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa
Tuntas	16
Tidak Tuntas	7
Persentase Ketuntasan	69,57%
Nilai Rata-rata	69,57

##### 3. Prestasi Belajar Siswa pada Saat Siklus II

Tabel  
Prestasi Belajar Siswa Siklus II

Aspek yang diamati	Jumlah Siswa
Tuntas	19
Tidak Tuntas	4
Persentase Ketuntasan	82,61%
Nilai Rata-rata	78,26

#### KESIMPULAN

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* yang dilaksanakan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS siswa VA SD Negeri 2 Klaten. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai tes siswa yang mengalami peningkatan, adapun nilai rata-rata sebelum tindakan sebesar 63,04 dengan persentase ketuntasan belajar siswa 47,83%, pada siklus I meningkat menjadi 69,57 dengan persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 69,57%, pada siklus II meningkat menjadi 78,26 dengan persentase ketuntasan belajar siswa 82,61%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai IPS siswa dari sebelum tindakan (pra siklus), siklus I, dan siklus II. Maka penelitian pada siklus II telah mencapai hasil yang diharapkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: PT Rosda Karya.  
 Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.  
 Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Aqib, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Depdikbud. 1988. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrawati, Rini Meita. 2013. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran*. Journal of Elementary Education. (Online).  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta.
- Kemendiknas. 2006. *Panduan KTSP*. Jakarta: BP.Dharma Bhakti.
- Kemendiknas. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BP. Dharma Bhakti.
- Poerwadarminto. 2011. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Intan Pariwara.
- Rumini, Sri. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sa'ban, Moh, dkk. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Macam-Macam Usaha dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Kelas V SDN No. 1 Bou Kabupaten Dongala*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.4 No.1.  
<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=277153&val=5150&title=Meningkatkan%20Hasil%20Belajar%20Pokok%20Bahasan%20Macam-Macam%20Usaha%20dan%20Kegiatan%20Ekonomi%20Di%20Indonesia%20Dengan%20Menggunakan%20Metode%20Role%20Playing%20Pada%20Kelas%20V%20SDN%20No.%201%20Bou%20Kabupaten%20Dongala>.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.
- Sudjana. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algedindo.
- Sujati. 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: UNY.
- Syah, Muhibin. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Tirtonegoro, S. 2001. *Anak Super Normal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bumi Aksara.