

## PENERAPAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V

Endah Sulistyorini<sup>1</sup>, Firosalia Kristin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

<sup>1</sup>[292013212@student.uksw.edu](mailto:292013212@student.uksw.edu)

<sup>2</sup>[firosalia.kristin@staff.uksw.edu](mailto:firosalia.kristin@staff.uksw.edu)

**Abstrack :** The background of this research students' low motivation with an average of 57.95 and learning outcomes of 13 students (65%) under the KKM ( $\geq 65$ ). The purpose of this study to increase motivation and student learning outcomes using model role playing. This type of research is a classroom action research with two cycles beginning stages of planning, implementation, observation and reflection. Questionnaire to collect data motivation to learn, about the test, the observation sheet attitudes and skills for student learning outcomes. Data using descriptive analysis techniques. Motivation in the first cycle "Good" (80%), the second cycle of "Very Good" (75%). The results of the cognitive aspects of student learning cycle I "Good" score completeness 50%, the second cycle of the category "Good" score of 80% completeness. Psychomotor first cycle an average of 67.5 (enough), the second cycle an average of 77.2 (enough). Affective aspects of the first cycle an average of 61.4 (enough), the second cycle an average of 67.6 (enough). Thus the suggested role playing learning model can be used as one way to increase student motivation and learning outcomes.

**Keywords:** role playing, learning motivation, learning outcomes

**Abstrak :** Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dengan rata-rata 57,95 dan hasil belajar 13 siswa (65%) dibawah KKM ( $\geq 65$ ). Tujuan penelitian ini meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran role playing. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus diawali tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Angket untuk mengumpulkan data motivasi belajar, sedangkan soal tes, lembar observasi sikap dan keterampilan untuk hasil belajar siswa. Data menggunakan teknik analisis deskriptif. Motivasi pada siklus I "Baik" (80%), siklus II "Sangat Baik" (75%). Hasil belajar siswa aspek kognitif siklus I "Baik" nilai ketuntasan 50%, siklus II kategori "Baik" nilai ketuntasan 80%. Aspek psikomotorik siklus I rata-rata 67,5 (cukup), siklus II rata-rata 77,2 (cukup). Aspek afektif siklus I rata-rata 61,4 (cukup), siklus II rata-rata 67,6 (cukup). Dengan demikian disarankan model pembelajaran role playing dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci :** *role playing*, motivasi belajar, hasil belajar

Suwarso, Widiarto (2010) mengemukakan bahwa IPS adalah kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Mata pelajaran IPS mengkaji tentang hubungan antar manusia dan yang menjadi teladinya adalah kehidupan nyata manusia. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial. Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati dan mempelajari masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia.

Susanto (2013) mengemukakan tujuan pembelajaran IPS adalah dengan mempelajari kondisi masyarakat seperti yang dimuat dalam pendidikan IPS, maka siswa akan dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut, sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling memengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

Pembelajaran IPS SD merupakan konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. Mata pelajaran ini mengandung makna dapat berkomunikasi, bekerjasama, dan

berkompetisi dalam masyarakat. Dalam dunia pendidikan saat ini antara guru dan murid tidak terlepas dari masalah-masalah yang berkaitan didalam pembelajaran. Salah satu contohnya cara mengajar guru yang masih bersifat konvensional merupakan salah satu faktor dalam masalah pembelajaran yang ada di sekolah dasar terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang kegiatannya didominasi oleh kegiatan membaca dan menghafal. Kegiatan belajar membaca dan menghafal bagi anak merupakan kegiatan yang membosankan dan sulit, hal ini mempengaruhi motivasi belajar anak dan hasil belajar anak dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Sudah saatnya guru IPS membuka paradigma baru dalam pola pengajaran di kelas di mana pelajaran IPS yang selama ini dianggap sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan dan bahan pelajarannya yang terlalu banyak, berubah menjadi sesuatu yang menyenangkan. Sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar anak yang rendah.

Hamzah (2015) mengemukakan hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Dalam kegiatan belajar

mengajar disekolah merupakan hal yang penting setidaknya para siswa memiliki motivasi untuk belajar karena kegiatan akan berhasil baik apabila anak yang bersangkutan mempunyai motivasi yang kuat.

Pada aktifitas belajar mengajar, setiap siswa membutuhkan suatu motivasi atau dorongan agar beberapa keinginannya dapat terpenuhi. Hamzah (2015) membagi motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yaitu motif terjadi secara aktif dan tidak memerlukan rangsangan dari luar karena pada setiap diri individu sudah memiliki sebuah dorongan untuk menjalankan sesuatu. Motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif aktif yang memiliki fungsi masing-masing karena mendapatkan rangsangan dari luar.

Berdasarkan permasalahan yang dialami dalam rangka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kadirejo 02, maka diperlukan upaya untuk memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Sudjana (2009) berpendapat belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, sikap dan tingkah

laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Yustiana (2014) mengemukakan masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Zainal (2016) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan bisa diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu keterampilan berpikir, tingkah laku (perilaku), dan keterampilan fisik yang mewakili tiga ranah (domain) pendidikan yaitu ranah kognitif (*cognitive*), afektif (*affective*), dan psikomotorik (*psychomotor*). Untuk itu penilaian hasil belajar seharusnya mencakup tiga ranah pendidikan tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kadirejo 02, maka diperlukan upaya untuk memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam

pembelajaran adalah model pembelajaran *role playing* (bermain peran). Menurut Atmaja (2016), pengertian peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Sedangkan menurut Aziz (2008), bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang.

Menurut Huda (2015), *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik/masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan peran dalam hal ini terkait dengan pembelajaran.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) menurut Huda (2015) antara lain adalah agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah. Terdapat beberapa sintak dalam melakukan model pembelajaran *role playing* seperti berikut ini :

**Tabel 1.** Sintak Model Pembelajaran *Role Playing*

No.	Sintak	Aktivitas Siswa
1.	Pemanasan suasana kelompok	Siswa dibagi dalam beberapa kelompok menjadi 4-5orang siswa dalam satu kelompok dan mendengarkan penjelasan guru
2.	Seleksi partisipan	Siswa didalam kelompok ditunjuk untuk memerakan tokoh-tokoh sesuai skenario.
3.	Pengaturan <i>setting</i>	Siswa mendengarkan penjelasan guru untuk sesi-sesi peran yang akan dilakukan dan membantu guru mengatur kelas agar sesuai dengan skenario.
4.	Persiapan pemilihan siswa sebagai pengamat	Siswa yang belum maju ditunjuk sebagai pengamat dan menilai siswa yang memerankan skenario di kelas.
5.	Pemeranan	Siswa memulai pemeraran yang dinaratori oleh guru.
6.	Diskusi dan evaluasi	Siswa yang berperan sebagai pengamat menyampaikan hasil

---

		pengamatan dan penilaian terhadap kelompok yang maju. Guru memberikan soal tes sebagai pengukur akhir pembelajaran
7.	Sharing dan generalisasi	Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul.

---

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam rangka untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kadirejo 02, dapat menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan observasi terdapat proses pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Kadirejo 02 diperoleh beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Guru hanya sebatas menerangkan materi yang ada dalam buku paket siswa dan contoh-contoh lain yang belum terdapat dalam buku paket siswa, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan yang ada sebagai evaluasi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang terjadi belum memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik yang sebagian besar cenderung siswa aktif. Sehingga, banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti: berbicara dengan teman sebelah, memukul meja, menghadap

ke belakang, dan bahkan siswa tidur. Atau dapat dikatakan pelaksanaan pembelajaran yang terjadi dapat dikatakan belum memperhatikan karakteristik mata pelajaran IPS dan karakteristik siswa.

Kondisi rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Kadirejo 02 sebelum pelaksanaan tindakan diperoleh dari data tes kondisi awal siswa sebelum siklus I. Dibuktikan dengan motivasi belajar mencapai sebesar 55% dalam kategori “cukup” sedangkan untuk hasil belajar nilai ketuntasan hanya sebesar 35% (7 siswa) yang memiliki nilai tuntas. Hal ini sangat jauh dari indikator kinerja yang diharapkan yaitu motivasi mencapai 70% dalam kategori “sangat baik” dan hasil belajar mencapai nilai ketuntasan sebesar 80%.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Kadirejo 02 semester II tahun pelajaran 2016/2017.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, Suharsimi (2010) menyebutkan pengertian PTK dengan menggabungkan batasan pengertian dari tiga kata yaitu (1)

penelitian, (2) tindakan, dan (3) kelas yaitu penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan permasalahan dalam pembelajaran IPS di kelas V melalui model pembelajaran *role playing* yang memfokuskan pada interaksi siswa dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Kadirejo 02 sejumlah 20 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2016/2017. Prosedur yang diterapkan pada penelitian ini berdasarkan pada penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan antara lain: (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi, dan (d) refleksi.

Dalam pengamatan ini untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa (1) wawancara digunakan untuk mengobservasi kendala yang dihadapi siswa dan guru selama pembelajaran, (2) angket digunakan untuk

mengetahui tingkat rendah tingginya motivasi siswa, (3) lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas yang dilaksanakan oleh guru dan siswa, (4) tes, digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik analisis data dengan cara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif untuk menggambarkan hasil penelitian secara jelas pada fokus-fokus permasalahan untuk mencapai kejelasan pada permasalahan yang dibahas. Sedangkan deskriptif kualitatif pembahasan diuraikan hasil yang dicapai dalam bentuk numerik (data yang berupa angka). Teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif ini digunakan untuk mengukur motivasi dan hasil belajar. Indikator keberhasilan yang digunakan pada penelitian ini untuk motivasi pembelajaran mencapai presentase 70% dalam kategori “sangat baik” dan hasil belajar mencapai ketuntasan mencapai presentase 80% dengan KKM  $\geq 65$ .

## HASIL

Peneliti menggunakan dua siklus untuk mencapai tujuan penelitian. Pada siklus I ini dilaksanakan tiga kali pertemuan dalam penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi kompetensi dasar 2.2 Menghargai jasa dan

peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, diperoleh siswa yang mencapai motivasi dalam kategori “baik” mencapai 16 siswa dan yang mencapai motivasi “sangat baik” mencapai 4 siswa dengan presentase baik 80% dan presentase sangat baik 20% dengan rata-rata kelas 75,3. Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan KKM 65 mencapai 10 siswa dengan presentase 50% dan 10 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 50% dengan rata-rata 65,1.

Pada Siklus II ini juga dilaksanakan tiga kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada materi kompetensi dasar 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Diperoleh data siswa yang mencapai motivasi dalam kategori “baik” 5 siswa dan yang mencapai motivasi “sangat baik” mencapai 15 siswa dengan presentase baik 25% dan presentase sangat baik 75% dengan rata-rata kelas 84,4. Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan KKM 65 mencapai 16 siswa dengan presentase 80% dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 20% dengan rata-rata kelas 74,1.

Perbandingan motivasi belajar siswa dari sebelum tindakan (pra siklus), siklus I, dan siklus II setelah dilakukan

pengamatan saat proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 2.** Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Motivasi Belajar Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Sangat Baik	-	4 siswa (20%)	15 siswa (75%)
2.	Baik	9 siswa (45%)	16 siswa (80%)	5 orang (25%)
3.	Cukup	11 siswa (55%)	-	-
4.	Kurang	-	-	-
5.	Sangat Kurang	-	-	-

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya kenaikan pada presentase kelas dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Terjadi kenaikan yang signifikan dari ketiga tahap tersebut pada mata pelajaran IPS untuk dua Kompetensi Dasar yang digunakan dalam siklus I dan siklus II.

Perbandingan hasil belajar aspek kognitif siswa dari sebelum tindakan (pra siklus), siklus I, dan siklus II setelah dilakukan pengamatan saat proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 3.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	70	83	92
2.	Nilai Terendah	27	42	58
3.	Nilai Rata-rata	53,4	66,3	77,6
4.	Ketuntasan Belajar	35%	50%	80%

Pada tabel di atas terlihat adanya kenaikan dari prasiklus dengan nilai ketuntasan 35% kemudian naik disiklus I menjadi 50% dan disiklus II menjadi 80%. Dengan demikian model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif pada mata pelajaran IPS.

Perbandingan hasil belajar aspek psikomotorik siswa dari siklus I dan siklus II setelah dilakukan pengamatan saat proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 4.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Hasil Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	92	92
2.	Nilai Terendah	50	58
3.	Nilai Rata-rata	67,5	77,2

Pada tabel di atas terlihat adanya kenaikan dari siklus I dengan nilai rata-rata 67,5 dan kemudian naik disiklus II menjadi 77,2. Dengan demikian model

pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar aspek psikomotor pada mata pelajaran IPS.

Perbandingan hasil belajar aspek afektif siswa dari siklus I dan siklus II setelah dilakukan pengamatan saat proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 5.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Hasil Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	83	83
2.	Nilai Terendah	33	47
3.	Nilai Rata-rata	61,4	67,6

Pada tabel di atas terlihat adanya kenaikan dari siklus I dengan nilai rata-rata 61,4 dan kemudian naik disiklus II menjadi 67,6. Dengan demikian model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar aspek afektif pada mata pelajaran IPS.

Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dari hasil yang didapat terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Kadirejo 02 Kecamatan Pabelan Semester II Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran



*role playing* pada materi kompetensi dasar 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Diperoleh siswa yang mencapai motivasi dalam kategori “baik” mencapai 16 siswa dan yang mencapai motivasi “sangat baik” mencapai 4 siswa dengan presentase baik 80% dan presentase sangat baik 20% dengan rata-rata kelas 75,3. Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan KKM 65 mencapai 10 siswa dengan presentase 50% dan 10 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 50% dengan rata-rata 65,1.

Siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada materi kompetensi dasar 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Diperoleh data siswa yang mencapai motivasi dalam kategori “baik” 5 siswa dan yang mencapai motivasi “sangat baik” mencapai 15 siswa dengan presentase baik 25% dan presentase sangat baik 75% dengan rata-rata kelas 84,4. Siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan KKM 65 mencapai 16 siswa dengan presentase 80% dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 20% dengan rata-rata kelas 74,1.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Majid (2014: 163), bahwa *role playing* atau bermain peran adalah model pembelajaran sebagai bagian dari simulasi

yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah cara yang tepat digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan suatu topik/masalah yang dipecahkan oleh peserta didik dengan memainkan peran dalam hal ini terkait dengan pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS di SD.

Model bermain peran (*role playing*) mempunyai beberapa kelebihan menurut Huda (2015) antara lain adalah 1) dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, 2) bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan 3) membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias 4) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan 5) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Model pembelajaran *role playing* pada penelitian ini mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan yaitu penataan tempat yang bervariasi dalam setiap pertemuan dalam siklus diatur

sedemikian rupa sehingga membuat suasana berbeda dalam kelas dan memberikan kesan pembelajaran yang semangat dalam setiap pertemuannya dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat bebas berekspresi dalam pemerannya dan membuat atribut dalam setiap penampilan untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kadirejo 02 semester II tahun ajaran 2016/2017. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS oleh karena itu penulis menyarankan : (1) kepada guru diharapkan lebih kreatif dan berani berinovasi untuk menerapkan dan menggunakan model serta media pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas, (2) kepada siswa hendaknya selalu aktif serta memiliki antusias manunjukkan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang

Uno, B., Hamzah. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di*

bersifat luas dan lengkap secara baik, dan (3) kepada sekolah perlu dilakukan pengembangan proses pembelajaran dengan menerapkan variasi pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk menambah wawasan dan keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta. Aditya Media.
- Atmaja, N, P. (2016). *Evaluasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta. Diva Press.
- Aziz, A. (2008). *Metode dan Model-Model Mengajar IPS*. Bandung. Alfabeta
- Huda, Miftahul. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Sudjana, Nana. (2009). *Dasar-dasar Prosedur Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algesindo.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Suwarso, Widiarto, T., (2010). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (Pembelajaran IPS)*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Bidang Pendidikan*). Jakarta: Bumi Aksara.

Widiya Iriyani, Kusmanto, (2016). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Group Investigation Kelas IV SD Negeri Sokorini 1 Muntilan

Tahun Ajaran 2015/2016. *Trihayu UST*, Vol. 3, No. 3, Januari 2017.

Yustiana, dkk. (2014). *Penilaian Belajar Siswa di Sekolah*. Sleman. PT Kanisius.

Zainal, A. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.