

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MATERI KOPERASI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING (PBL)* KOMBINASI DENGAN *THINK PAIR AND SHARE (TPS)*
DAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SDN SUNGAI LUMBAH 1
KABUPATEN BARITO KUALA**

**Muhyani Rizalie
Nia Budiarti Yollandasari
Email : jurnal_paradigma@yahoo.co.id**

Abstract: The Classroom action research is conducted because the implementation of social study in Sungai Lumbah 1 Elementary School is not maximal yet and the learning achievement is low. This problem happened because the learning activity is not attractive and the student is not enthusiastic in learning activity, the student to be the passive person and the student critical skill is not carried out maximally and then it will make the student learning achievement will be low. For solve this problem the writer uses the *Problem Based Learning (PBL)* combination with *Think Pair and Share* and *Role Playing*. This research uses the qualitative approach and the style of classroom action research with the design in two cycles and two meetings in a cycle. The instruments are used in this research are the student's activity observation sheet and the test to know the learning achievement in the end of the meeting. Findings of the research show that the student's activity always increase in every meeting and the learning achievement in every meeting always increases gradually in the phases evaluation at 1st cycle and 2nd cycle.

Abstrak:

penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan karena pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SDN Sungai Lumbah 1 belum maksimal dan hasil belajar rendah. Masalah ini terjadi karena kegiatan pembelajaran belum terlalu menarik dan siswa kurang antusias dalam kegiatan belajar, siswa menjadi pribadi yang pasif dan potensi berpikir kritis tidak diasah secara maksimal, dan akan membuat hasil belajar siswa rendah. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* kombinasi dengan *Think Pair and Share* dan *Role Playing*. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang didesain dalam dua siklus, dengan dua pertemuan di setiap siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa dan tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar di akhir pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa selalu meningkat dalam setiap pertemuan dan hasil pembelajaran di setiap pertemuan selalu meningkat bertahap dalam evaluasi siklus 1 dan siklus 2.

Kata Kunci : Hasil Belajar Koperasi, *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing*.

Sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan dan menyediakan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era global ini. Upaya yang tepat untuk menyiapkan SDM yang berkualitas dan satu-satunya tempat yang dapat dipandang dan berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu adalah pendidikan. Menyadari hal tersebut, maka terjadi suatu perkembangan yang signifikan di dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan aspek yang mampu mempengaruhi aspek-aspek lain dalam kehidupan di dunia. Kemajuan dan kemunduran suatu bangsa pun akan dilihat dari tingkat pendidikan yang dimiliki oleh sumber daya manusia. Oleh karena itu, para pakar pendidikan terus berinovasi untuk terus mengembangkan dunia pendidikan.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Hasbullah, 2013:4).

Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh dalam kemajuan suatu bangsa hal ini terdapat dalam pembukaan UUD 1945 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Sejalan dengan pembukaan UUD 1945, peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 3 juga menyebutkan bahwa “pendidikan nasional yang bermutu diarahkan untuk pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (UU, 2011:198).

Berdasarkan definisi pendidikan di atas dapat dimaknai bahwa pendidikan merupakan suatu komponen yang harus ada dan harus terus berkembang ke depan yang sangat menentukan dan menjadi barometer ke arah mana kualitas bangsa dan negara, sehingga pendidikan yang diterapkan harus semaksimal mungkin dapat memberikan dampak yang positif dalam pembentukan kualitas individu yang berkarakter dan berkompeten dengan jiwa berlandaskan nilai-nilai luhur bangsa. Sehingga dengan dibekalnya generasi muda yang dalam hal ini peserta didik atau siswa dengan pendidikan yang berkualitas maka pada akhirnya akan membawa kualitas bangsa dan negara ke arah yang lebih baik pula.

Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan (Hamalik, 2010:3).

Pencapaian tujuan pendidikan hendaknya dilakukan secara sadar dan terencana, terutama dalam hal mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri yang dimilikinya.

Ketuntasan belajar yang diharapkan pada kenyataannya selama melakukan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV di SDN Sungai Lumbah 1 Barito Kuala pada hari Selasa, 20 Oktober 2015 pukul 09.30 WITA diketahui bahwa masih ada masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran di sekolah ini antara lain nilai belajar IPS.

Hal ini terlihat jelas nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelas IV masih rendah dibawah KKM. Menurut data Tahun ajaran 2011/2012 Guru kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Barito Kuala. Pada

semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yaitu diketahui mencapai < 65 secara individual. Dari 28 Siswa hanya 10 orang yang tuntas secara klasikal yaitu 35,71%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 18 orang siswa atau 64,29%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai berada dibawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 65. Berdasarkan standar ketuntasan yang ditetapkan, kriteria ketuntasan minimal adalah jika > 80% dari seluruh siswa di kelas tersebut mencapai nilai minimal 65 tentang koperasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan dari data siswa angkatan 2012/2013 yang lalu dikumpulkan oleh peneliti dengan ibu Noorsalasiah, S.Pd guru wali kelas IV pada tanggal 20 Oktober 2012 pukul 09.30 wita diketahui juga penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan beberapa faktor, yaitu anak masih belum memahami materi koperasi pada pembelajaran IPS. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran dan startegi pembelajaran yang digunakan juga kurang tepat sehingga pembelajaran pun menjadi kurang bermakna karena aspek afektif dan aspek psikomotornya terabaikan. Hal inilah yang mengakibatkan nilai siswa menjadi rendah dan tidak sesuai dengan harapan guru.

Apabila permasalahan dalam pembelajarn IPS ini terus saja dibiarkan, maka akan berdampak pada terhambatnya kreativitas, kemandirian siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta dampak paling berpengaruh pada akhirnya yaitu pada hasil belajar siswa, dimana siswa tidak akan mampu mencapai nilai rata-rata standar atau KKM yang telah ditetapkan. Hal ini nantinya juga akan menyulitkan siswa untuk mencapai nilai standar pada kelas berikutnya bahkan untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu pendidikan menengah.

Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan

pembelajaran yang efektif dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik yang tidak hanya menekankan pada apa yang dipelajari tetapi menekankan bagaimana ia harus belajar untuk saling menghargai pendapat temannya, melatih kesiapan siswa, saling memberikan pengetahuan dan mampu menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapinya. Selain itu, mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya, yang mampu merangsang minat siswa dalam mengikuti pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan (*fun learning*), bermakna (*meaningful*) dan berpusat pada siswa (*student center*) serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kombinasi dengan model *Think Pair and Share* (TPS) dan *Role Playing*.

Melihat permasalahan yang terjadi, peneliti berupaya untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul : ***“Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Kombinasi Dengan Think Pair and Share (TPS) Dan Role Playing Pada Siswa Kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala”***.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Rochiati, Pendekatan kualitatif adalah prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, peneliti merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk. Perhatian peneliti diarahkan kepada pemahaman bagaimana berlangsungnya suatu kejadian atau efek dari suatu tindakan (Kunandar, 2013:46).

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah berasal dari istilah bahasa Inggris "*Class Action Research*" yaitu kegiatan pembelajaran yang bersifat reflektif, yang mempunyai tujuan untuk memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang berdasarkan pertimbangan rasional (menggunakan konsep teori) yang mantap dan valid

Posedur Penelitian Tindakan Kelas mencakup empat langkah yaitu : (1)Perencanaan yaitu pembuatan skenario pembelajaran, mempersiapkan fasilitas yang diperlukan di kelas, mempersiapkan instrument pengamatan dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan (2) Tindakan yaitu pelaksanaan tindakan meliputi siapa melakukan, apa, kapan, dimana, dan bagaimana. (3) Observasi yaitu dilakukan perekaman data meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. (4)Refleksi yaitu hasil observasi dianalisis , guru dapat merefleksikan diri.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kombinasi dengan model *Think Pair and Share* (TPS) dan *Role Playing* dengan langkah sebagai berikut : Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa untuk terlibat pada aktivitas pemecahan masalah (PBL). Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (PBL). Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, sambil mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pembelajaran untuk difikirkan oleh siswa (PBL dan TPS). Guru membentuk kelompok berpasangan dan menugaskan siswa untuk berdiskusi serta membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya (TPS dan PBL). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari dan memperagakan skenario yang akan ditampilkan (Role Playing). Guru meminta kelompok yang lain untuk mengamati peragaan (Role Playing). Guru membantu siswa untuk melakukan

refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan (Role Playing dan PBL). Guru bersama-sama siswa menyimpulkan pembelajaran. (Role Playing)

Faktor yang diteliti pada penelitian tindakan ini meliputi, (1) aktifitas siswa dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kombinasi dengan model *Think Pair and Share* (TPS) dan *Role Playing*. (2) hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran materi Koperasi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kombinasi dengan model *Think Pair and Share* (TPS) dan *Role Playing*. melalui tes evaluasi diakhir pertemuan dengan menggunakan lembar evaluasi yang diukur secara kuantitatif.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV di SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala semester I tahun pelajaran 2013/2014 pada proses pembelajaran materi Koperasi diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar evaluasi pada setiap akhir pertemuan.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif (1) Analisis kualitatif berupa data tentang aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran serta aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kegiatan siswa dalam kelompok pada pembelajaran materi koperasi tema menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kombinasi dengan model *Think Pair and Share* (TPS) dan *Role Playing*. (2) Analisis kuantitatif diperoleh dari hasil tes akhir dengan menggunakan soal tertulis. Penilaian kuantitatif untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran dan kegiatan siswa dalam kelompok pada materi koperasi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kombinasi dengan model *Think Pair and Share* (TPS) dan *Role*

Playing yang diperoleh dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Analisis data mengenai hasil belajar siswa dilakukan dengan menghitung jumlah siswa yang tuntas mengerjakan tes tertulis di setiap akhir pertemuan dengan materi yang telah diberikan selama proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah : 1. Aktivitas siswa dinyatakan berhasil jika 80% dari jumlah seluruh siswa sudah mencapai skor dengan kategori **sangat aktif** dengan rentang skor 26 – 32. 2. Hasil belajar siswa secara individu dinyatakan berhasil jika berhasil meraih nilai ≥ 80 dan secara klasikal dinyatakan berhasil apabila 80% jadi jumlah seluruh siswa mendapatkan nilai ≥ 80 atau meraih kriteria tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang ditentukan kemudian berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi yang telah dilakukan kemudian akan diuraikan sesuai dengan data yang diperoleh di lapangan, baik mengenai aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa terhadap tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* kombinasi dengan *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* pada mata pelajaran IPS terhadap materi Koperasi di kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala, pada siklus I dan siklus II hasilnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Aktivitas Siswa

Di dalam pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* guru hanya bertindak sebagai pembimbing sekaligus tutor bagi para siswa yang dapat memberikan motivasi, semangat, dan membantu dalam menguasai keterampilan pemecahan masalah. Dalam hal ini guru dituntut dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa haruslah dengan penyampaian yang lugas dan mudah dipahami. Selain itu materi yang diajarkan haruslah terfokus pada materi yang akan disampaikan. Suriansyah (2011:67) dalam

menyampaikan bahan pelajaran, guru jangan membicarakan pokok bahasan yang lain, yang tidak ada hubungannya dengan pokok bahasan yang sedang diberikan kepada peserta didik. Pokok bahasan harus terfokus pada masalah tertentu, sehingga peserta didik mudah menyerap bahan pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini diperlukan keterampilan seorang guru sebagaimana yang dinyatakan Hamalik (2013:119) yaitu setiap guru harus menguasai pengetahuan yang mendalam dalam spesialisasinya di dalam diri para siswa.

Di dalam pembelajaran *Problem Based Learning* guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, sambil mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pembelajaran untuk difikirkan oleh siswa. Hamalik (2013:207) menyatakan bahwa guru perlu memperoleh umpan balik tentang kegiatan atau hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru bertujuan mengecek kemajuan belajar siswa. Siswa yang memiliki pengetahuan yang memadai tentang penggunaan bahasa standar misalnya, akan mempengaruhi proses pembelajaran mereka. Djamarah (2006:141-142) menyatakan bahwa interaksi dalam bentuk tanya jawab dilakukan, dikarenakan asumsi guru bahwa kemungkinan besar sebagian anak didik belum mengerti dan belum menguasai bahan pelajaran yang baru disampaikan. Sebagai orang yang menginginkan keberhasilan dalam mengajar, guru selalu mempertahankan agar umpan balik selalu berlangsung dalam diri anak didik. (Suriansyah, 2011:9). Siswa yang memiliki pemahaman dalam mempelajari materi akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Di dalam pembelajaran *Think Pair and Share* guru meminta siswa berpikir mengenai materi yang telah disampaikan. Menurut Susanto (2013: 53) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran aktivitas yang menonjol ada

peserta didik. Hal ini sependapat dengan Trianto (2013:121) yang menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran harus lebih banyak berpusat pada peserta didik agar dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya.

Di dalam pembelajaran *Think Pair Share* Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing. Ngilimun (2013:90) menyatakan bahwa masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa, seperti kerja sama dan interaksi dalam kelompok, disamping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Selain itu dalam aktivitas ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran agar meningkatkan kerja sama dalam memecahkan masalah. Pembelajaran aktif memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penelitian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, keterlibatan siswa aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya (Rusman, 2011:324).

Di dalam pembelajaran *Role Playing* siswa siswa membentuk kelompok yang anggotanya terdiri dari 5 orang. Rusman (2013:203) menyatakan bahwa di dalam pembelajaran kooperatif akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Selain itu siswa diberikan kesempatan untuk menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri-sendiri dan orang lain (Shoimin, 2013:161).

Aktivitas siswa dalam kelompok menunjukkan bahwa mereka sudah dapat

mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Siswa sudah dapat mengutarakan pemikiran masing-masing dengan teman sebangkunya. Hasil observasi siswa terhadap pembelajaran ini menunjukkan adanya peningkatan dalam setiap pertemuan. Dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam kelompok ini sudah menunjukkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Peningkatan dari segi aktivitas siswa ini disebabkan oleh ketepatan guru dalam melaksanakan dan menerapkan kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* kombinasi dengan *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* pada mata pelajaran IPS materi Koperasi. Adapun peningkatan tersebut dapat dilihat dari segi siswa baik aktivitasnya, minat siswa maupun peningkatan kemampuan siswa itu sendiri dalam pembelajaran.

Ngilimun (2013:90) menyatakan bahwa masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa, seperti kerja sama dan interaksi dalam kelompok, disamping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Selain itu dalam pembelajaran berkelompok juga mengajarkan peserta didik untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya dan melatih peserta didik untuk bertukar pikiran.

Model *problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang melatih siswa berpikir secara kritis dan melibatkan keaktifan siswa dalam menemukan suatu masalah dan memecahkan masalah tersebut.

Barrow mendefinisikan *Problem Based Learning (PBL)* sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran (Huda, 2013:271).

Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang penyampaian dilakukan dengan cara

menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog (Sani, 2013:140).

Model pembelajaran *Think Pair and Share* ini dirancang untuk mempengaruhi pada interaksi siswa (Aqib, 2013:24). Arends (Trianto, 2007:61) menyatakan bahwa *Think Pair and Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think Pair and Share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespons dan saling membantu. Penggunaan model ini juga dapat meningkatkan nilai siswa pada hasil belajar akademiknya. “Adapun manfaat model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair and Share* yakni memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama secara berpasangan, mengoptimalkan partisipasi siswa, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain” (Huda, 2013:206).

Sedangkan model pembelajaran *Role Playing* yaitu model pembelajaran dengan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung pada apa yang diperankan (Kurniasih, 2013:68).

Model pembelajaran *Role Playing* ini sangat bermanfaat. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri-sendiri dan orang lain (Shoimin, 2013:161).

Hal ini senada dengan pendapat Winarno (2013:34) bahwa model pembelajaran kooperatif sangat baik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, sebab semua siswa dituntut untuk bekerja dan bertanggung jawab sehingga dalam kerja kelompok tidak ada anggota kelompok yang asal namanya saja tercantum, tetapi semua anggota kelompok harus aktif. Dalam pembelajaran kooperatif semua anggota diharuskan terlibat aktif dalam memecahkan masalah dan saling bertukar pikiran sehingga tidak ada anggota yang pasif. Slavin (Rusman, 2011:22) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif juga menggalakkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dalam penelitian ini, aktivitas siswa secara berkelompok (berpasangan) dalam proses pembelajaran terlihat semakin baik di setiap pertemuannya sehingga kegiatan berkelompok (berpasangan) menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan aktivitas siswa secara individual.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (2012:220) memiliki beberapa kelebihan yang dapat membantu siswa yaitu pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran, pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa, pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah kehidupan nyata pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu pemecahan masalah dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

Model pembelajaran *Think Pair Share* menurut Shoimin (2013:211-212) memiliki beberapa kelebihan yang dapat membantu siswa yaitu menyediakan waktu berpikir

untuk meningkatkan kualitas respon siswa, siswa menjadi lebih aktif dalam berpikir mengenai konsep dalam mata pelajaran., siswa lebih memahami tentang konsep topik pelajaran selama diskusi, siswa dapat belajar dari siswa lain, setiap siswa dalam kelompoknya mempunyai kesempatan untuk berbagi atau menyampaikan ide nya.

Model Pembelajaran *Role Playing* juga memiliki keunggulan diantaranya Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam kesetiakawanan sosial yang tinggi, dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik buli-buli hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri (Shoimin, 2013:162-163).

Berdasarkan hal tersebut, dari paparan data serta beberapa pendapat ahli yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* kombinasi dengan *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

2. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes belajar terhadap pembelajaran maka diperoleh hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 ada 42,86% siswa yang mendapat nilai ≥ 65 , siklus I pertemuan 2 ada 64,29% siswa yang mendapat nilai ≥ 65 . Pada siklus II pertemuan 1 ada 75% siswa yang mendapat nilai ≥ 65 , siklus II pertemuan 2 ada 89,29% siswa yang mendapat nilai ≥ 65 yang berhasil mendapat nilai KKM yang telah ditentukan.

Data diatas menunjukkan bahwa selalu terjadi peningkatan dari siklus I sampai siklus II, ketuntasan hasil belajar dipengaruhi oleh pelaksanaan proses

pembelajaran yang tepat beserta cara penyampaian informasi yang benar.

Dari data di atas menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya, sehingga pada siklus II pertemuan II siswa sudah dikatakan tuntas dan memenuhi standar yang telah ditetapkan berdasarkan KKM yaitu sebesar ≥ 65

Didasarkan dari pendapat hasil menurut K. Brahim (Susanto, 2013:5) Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar siswa merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. (Rusman, 2013:13).

Pada siklus I pertemuan 1 hasil belajar siswa masih jauh dari indikator yang telah ditentukan. Ketidak berhasilan hasil belajar ini diatasi pada siklus I pertemuan 2 dengan cara guru menekankan kepada siswa bahwa kalian harus benar-benar memperhatikan soal dan hati-hati dalam mengerjakan soal tersebut serta guru memperbanyak melakukan tanya jawab dengan siswa, agar mengetahui seberapa jauh siswa menyerap pelajaran.

Adanya peningkatan hasil belajar ini merupakan dampak dari aktivitas guru dan aktivitas siswa itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2013: 58) yang menyatakan guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan umumnya. Dalam hal ini peran guru sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini terbukti dengan terjadinya peningkatan yang signifikan pada Siklus II pertemuan 2 dengan berhasilnya pencapaian

hasil belajar melebihi indikator yang ditentukan.

Pembelajaran aktif memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penelitian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, keterlibatan siswa aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya (Rusman, 2011:324).

Berdasarkan paparan data serta pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* kombinasi dengan *Think Pair and Share* dan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang didapatkan melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN Sungai Lumbah I Kabupaten Barito Kuala dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pelaksanaan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Koperasi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* kombinasi dengan *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* pada siswa kelas IV SDN Sungai Lumbah 1 Kabupaten Barito Kuala pada siklus II pertemuan 2 memperoleh kualifikasi sangat aktif.

Hasil belajar IPS siswa pada mata pelajaran IPS materi Koperasi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* kombinasi dengan *Think Pair and Share (TPS)* dan *Role Playing* telah mampu mencapai KKM yang ditetapkan dengan ketuntasan klasikal yaitu 81% siswa di kelas mencapai ketuntasan individu. Pada penelitian ini ketuntasan klasikal yang didapat dengan presentasi 96,43%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suhardjono & Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Erliani. 2013. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perjuangan Mempersiapkan Kemerdekaan Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Kelas V SDN Pakan Dalam 1 Hulu Sungai Selatan*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ita, Mulia. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penggunaan Pecahan Dalam Masalah Perbandingan dan Skala Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL)*.
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Normaidah. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Penjumlahan Pecahan Melalui Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) Dengan Kombinasi Problem Based Learning (PBL) Kelas IV SDN Pengambangan 8 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Pebdasari, G. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV SDN SN Sungai Miai 5 Banjarmasin*. Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Ratnasari, Agustin E. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perjuangan Mempertahankan*

- Kemerdekaan Melalui Model Kooperatif Tipe Mind Mapping Pada Siswa Kelas V SDN Standar Nasional Sungai Miai 5 Banjarmasin.* Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Rahmawati, 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Koperasi Melalui Pendekatan Kooperatif Model Role Playing di Kelas IV SDN Sungai Mufti Banjarmasin.* Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Riyani, Ahmad. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Mempertahankan Kemerdekaan Melalui Model Kooperatif Tipe Word Square Pada Siswa Kelas V SDN Kelayan Selatan I Banjarmasin.* Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.
- Saberiansyah. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Penjumlahan Biasa dan Campuran Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V SDN Kasiau Raya Kecamatan Murung Pudak kabupaten Tabalong.* Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Sanjaya,W. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2013. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setya, Rama.2013. *Dasar-Dasar Kependidikan.* Jakarta: CV. Rama Edukasitama.
- Shoihimin, Aris. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suriansyah, Ahmad. 2011. *Landasan Pendidikan.* Banjarmasin:Comdes.
- Suriansyah, A., Sulaiman., Aslamiah., Norhafizah. 2011. *Strategi Pembelajaran.* Jakarta : PT Rajawali Pers.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Prenadamedia Group.
- Tuminingsih. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Konsep Bangun Ruang Kubus dan Balok Dengan Pendekatan Kooperatif Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas IV SDN 9 Kampung Baru Kecamatan Simpang Empat Kabupaten Tanah Bumbu.* Skripsi tidak diterbitkan. Banjarmasin. Sarjana PGSD FKIP UNLAM.
- Trianto, 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu.* Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* 2013. Bandung: Citra Umbara.