

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS IV
SDN 17 KAYU ARO KECAMATAN BUNGUS
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru
Sekolah Dasar sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**Yuhelni
95482**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas IV
SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang

Nama : Yuhelni

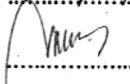
NIM : 95482

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua : Dra. Elma Alwi, M. Pd	
Sekretaris : Dra. Nur Asma, M. Pd	
Anggota : Dra. Farida. S, S.Pd, M. Si	
Anggota : Drs. Arwin, S.Pd	
Anggota : Fatmawati, S. Pd, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2012
Yang menyatakan,

YUHELNI

ABSTRAK

YUHELNI, 2012 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang

Penelitian ini berawal dari kenyataan di lapangan yaitu dalam proses pembelajaran IPS guru tidak menggunakan metode yang bervariasi, guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk berintegrasi dengan sesama teman di dalam pembelajaran, dan siswa tidak mampu mengekspresikan diri sesuai dengan perkembangan yang ada, sehingga hasil belajar IPS siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan metode *role playing* yang membuat siswa terlibat di dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Penelitian dilakukan dalam 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *role playing* yang terdiri dari 3 langkah yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penutup.

Hasil penelitian yang diperoleh setelah menggunakan metode *role playing* yaitu penilaian perencanaan siklus I 73, meningkat disiklus II yaitu 88. Sedangkan pada pelaksanaan pembelajaran siklus I aspek guru 69 dan aspek siswa 66, pada siklus II aspek guru 87 dan aspek siswa 85. Selanjutnya hasil belajar siswa mengalami peningkatan, pada siklus I aspek kognitif 68, afektif 61, dan psikomotor 73 dengan hasil rata-rata 64, sedangkan siklus II aspek kognitif 80, afektif 77, dan psikomotor 91 dengan hasil rata-rata 78. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pada penelitian pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Teluk Kabung Kota Padang.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu sepantasnyalah penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Drs Syafri Ahmad, M.Pd dan ibu Masnila Devi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD FIP UNP beserta Dosen dan Staf TU yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd dan Ibu Dra. Nur Asma, M.Pd. selaku pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktunya membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Farida S, S.Pd, M.Si, Bapak Drs. Arwin, S.Pd, dan Ibu Fatmawati, S.Pd, M.Pd selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Kepala sekolah dan majelis guru SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang, yang telah memberikan kesempatan dan kesediaan untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.
5. Ayahanda dan Ibunda, yang telah memberikan dukungan moril maupun materil demi kelancaran perkuliahan ananda.
6. Teman-teman senasib seperjuangan yang telah memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala jasa Bapak Ibu dan rekan-rekan dapat menjadi pahala dan ridha Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tak ada gading yang tak retak, untuk itu penulis menerima dengan senang hati kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan kita semua. Amin...

Padang, Juli 2012

Penulis

KATA PERSEMBAHAN



Bismillahirrahmanirrahim....itu lah kata pertama yang Q ucapkan di saat memulai pembuatan skripsi ini. Sekarang skripsi Q telah selesai, Alhamdulillahirabbil alamin adalah kata yang Q ucapkan kepada-Mu.

Terima kasih Ya Allah, karna engkau telah membimbing dan menguatkan hambamu yang lemah ini dalam menyelesaikan skripsi Q ini. Hamba yang terkadang penuh keputusasaan dan tak sempurna ini. Tapi sekarang diri Q telah dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik,

Terkadang mata Q terasa perih dan berair

Badan Q terasa lelah dan letih

Perut Q terasa lapar dan haus

Namun semua harus Q tahan demi Mu

Ya semua demi Mu

Demi gelar yang Q raih

Demi ayah dan ibu Q

∫ Demi masa depan Q

Hanya tinggal selangkah lagi menuju Mu

Selangkah menuju tepian sebarang sana

Yang mana disana ada kebahagiaan

dan keceriaan dengan keluarga Q

Namun semua itu tidak terlepas dari berkah Mu Tuhan

Karna Engkau mengetahui apa yang diinginkan makhluknya

Asalkan makhluk itu mau berusaha dan berdo'a

kepada nya setiap saat, pasti semua akan didapatkannya

Sungguh semua itu sudah tercapai. Sebagai ungkapan terima kasih Q, Q persembahkan kepada orang tua (mama dan papa Q), kakak-kakak Q, adik Q dan anak-anak Q. Tentu kepada guru-guru yang mengajar di SDN 17 Kayu Aro yang telah memberikan semangat kepada Q dalam menyiapkan skripsi ini, dan juga kepada murid-murid Q di SDN 17 Kayu Aro Bungus yang telah membantu Q dalam menyiapkan hasil penelitian dalam menyiapkan lampiran skripsi Q ini.

Ucapan terimakasih juga kupersembahkan untuk guru2ku ∫ dosen2ku di manapun mereka berada saat ini. Karena dengan ilmu yang engkau berikan aku bisa meraih cita2. Jasamu sangat berharga dan takkan pernah terbalas olehku. Terimakasih para guruku !!!

Buat sahabat2ku di manapun kalian berada,,,,,, terima kasih ya,,, karena keceriaan bersama mu di BB 19 serta geng RR yang memberikan suasana heboh dan mengenyangkan tersendiri dalam hidup Q, semoga teman-teman dan ibuk2 di BB 19 dapat segera menyelesaikan S1 secepatnya ya.... Semoga semua yang Q inginkan dapat tercapai dengan baik.Amiin....



By: Yuhelmi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Hasil Belajar.....	10
2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	12
a. Pengertian IPS	12
b. Tujuan IPS	13
c. Ruang Lingkup IPS.....	14
3. Hakikat Metode.....	15
a. Pengertian Metode	15
b. Macam-macam metode	16
4. Metode <i>Role Playing</i>	18
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	18
b. Keuntungan Metode <i>Role Playing</i>	19
c. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	20
B. Kerangka Teori.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian.....	26

1. Tempat Penelitian	26
2. Subjek Penelitian	26
3. Waktu Penelitian	26
B. Rancangan Penelitian	27
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	27
a. Pendekatan Penelitian	27
b. Jenis Penelitian.....	28
2. Alur Penelitian	29
3. Prosedur Penelitian	31
a. Perencanaan Penelitian	31
b. Pelaksanaan Tindakan	31
c. Pengamatan	32
d. Refleksi	33
C. Data dan Sumber Data	33
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	34
E. Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	39
1. Siklus I	39
a. Siklus I Pertemuan I.....	39
1) Tahap Perencanaan	39
2) Tahap Pelaksanaan	45
3) Tahap Pengamatan.....	60
4) Tahap Refleksi	68
b. Siklus I Pertemuan II	72
1) Tahap Perencanaan	72
2) Tahap Pelaksanaan	78
3) Tahap Pengamatan.....	91
4) Tahap Refleksi	99

2. Siklus II.....	102
a. Siklus II Pertemuan I	102
1) Tahap Perencanaan	102
2) Tahap Pelaksanaan	109
3) Tahap Pengamatan.....	121
4) Tahap Refleksi.....	128
b. Siklus II Pertemuan II	131
1) Tahap Perencanaan	131
2) Tahap Pelaksanaan	137
3) Tahap Pengamatan.....	147
4) Tahap Refleksi.....	153
B. Pembahasan Hasil	155
1. Pembahasan Siklus I	156
2. Pembahasan Siklus II.....	160

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	166
B. Saran	167

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. RPP Siklus I Pertemuan I.....	170
2. Soal Tes Siklus I Pertemuan I.....	179
3. Skenario Siklus I Pertemuan I.....	184
4. Materi Siklus I Pertemuan I.....	186
5. Hasil Kerja Siswa(LKS) Siklus I Pertemuan I.....	187
6. Hasil Penilaian RPP	188
7. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus (dari Aspek Guru) Siklus I Pertemuan I.....	190
8. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus (dari Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan I.....	194
9. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	198
10. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I.....	199
11. Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I.....	200
12. Hasil Rekapitulasi Nilai Siklus I Pertemuan I.....	201
13. RPP Siklus I Pertemuan II.....	202
14. Soal Tes Siklus I Pertemuan II.....	211
15. Skenario Siklus I Pertemuan II.....	217
16. Materi Siklus I Pertemuan II.....	219
17. Hasil Kerja Siswa(LKS) Siklus I Pertemuan II.....	220
18. Hasil Penilaian RPP	221
19. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus (dari Aspek Guru) Siklus I Pertemuan II.....	223
20. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus (dari Aspek Siswa) Siklus I Pertemuan II.....	227

21. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	231
22. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II.....	232
23. Hasil Penilaian Aspek Psykomotor Siklus I Pertemuan II.....	233
24. Hasil Rekapitulasi Nilai Siklus I Pertemuan II.....	234
25. Hasil Rekapitulasi Nilai Siklus I	235
26. RPP Siklus II Pertemuan I.....	236
27. Soal Tes Siklus II Pertemuan I.....	245
28. Skenario Siklus II Pertemuan I.....	251
29. Materi Siklus II Pertemuan I.....	253
30. Hasil Kerja Siswa(LKS) Siklus II Pertemuan I.....	256
31. Hasil Penilaian RPP	257
32. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus (dari Aspek Guru) Siklus II Pertemuan I.....	259
33. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus (dari Aspek Siswa) Siklus II Pertemuan I.....	263
34. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan I.....	267
35. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan I.....	268
36. Hasil Penilaian Aspek Psykomotor Siklus II Pertemuan I.....	269
37. Hasil Rekapitulasi Nilai Siklus II Pertemuan I.....	270
38. RPP Siklus II Pertemuan II.....	271
39. Soal Tes Siklus II Pertemuan II.....	280
40. Skenario Siklus II Pertemuan II.....	286
41. Materi Siklus II Pertemuan II.....	288
42. Hasil Kerja Siswa(LKS) Siklus II Pertemuan II.....	289
43. Hasil Penilaian RPP	290
44. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus (dari Aspek Guru) Siklus II Pertemuan II.....	292

45. Hasil Pengamatan Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus (dari Aspek Siswa) Siklus II Pertemuan II.....	296
46. Hasil Penilaian Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan II.....	300
47. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II Pertemuan II.....	301
48. Hasil Penilaian Aspek Psykomotor Siklus II Pertemuan II.....	302
49. Hasil Rekapitulasi Nilai Siklus II Pertemuan II.....	303
50. Hasil Rekapitulasi Nilai Siklus II	304
51. Dokumentasi	305

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 2.1 Kerangka Teori Penelitian.....	25
2. Bagan 3.1 Alur Penelitian.....	30



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembangunan suatu negara, karena pembangunan di bidang pendidikan bertujuan agar kualitas sumber daya manusia yang dimiliki dapat bersaing secara global. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan pondasi yang pertama untuk mencapai suksesnya pendidikan selanjutnya, salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan di SD. IPS berperan memfungsikan dan merealisasikan ilmu-ilmu sosial yang bersifat teoritik ke dalam kehidupan nyata di masyarakat. Menurut Depdiknas (2006:575) “IPS adalah ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial bertujuan agar siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai”.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai tujuan yaitu untuk mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan siswa yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai dan kecakapan dasar yang diperlukan dalam masyarakat. Untuk menunjang tercapainya tujuan IPS tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar siswa.

Pendidikan IPS yang dikembangkan di SD meliputi kemampuan pengembangan aspek intelektual serta pengembangan keterampilan sosial

yang dibutuhkan oleh siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu pendidikan IPS juga memiliki peranan penting bagi siswa sebagai warga negara dewasa nantinya yaitu dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam mencari, memilih, mengolah, dan menggunakan informasi untuk memberdayakan diri serta keterampilan bekerjasama dengan kelompok yang majemuk.

Menurut Nana Supriatna (2007:21) pembelajaran IPS diharapkan memiliki kompetensi atau keterampilan antara lain:

- 1) mampu mencapai, memilah dan mengolah informasi dari berbagai sumber,
- 2) mampu mempelajari hal-hal baru untuk memecahkan masalah sehari-hari,
- 3) memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan,
- 4) memahami, menghargai dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk, dan
- 5) mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat, lingkungan dan perkembangan global serta aturan-aturan yang melingkupinya, serta keterampilan lain yang relevan.

Pembelajaran IPS ini mengharapakan siswa agar mampu membawa dirinya secara dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial yang mampu hidup berinteraksi dengan manusia lainnya. Sehingga mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Harapan ini dapat diwujudkan jika proses belajar mengajar dilakukan secara efektif dan efisien. Proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pengajaran.

Sebaiknya dalam pembelajaran IPS, seorang guru tidak hanya menekankan pada aspek intelektual (kognitif) saja tetapi juga mencakup segi perkembangan afektif dan psikomotor siswa, karena ketiga unsur ini memegang peranan penting dalam pembelajaran IPS. Konsep yang diberikan kepada siswa akan menjadi bekal bagi mereka, jika mereka mampu memahaminya dan ikut serta di dalam kehidupan bermasyarakat, serta menjadi bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dampak IPS terhadap kehidupan, ternyata belum banyak dirasakan siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Perwujudan nilai-nilai sosial yang dikembangkan di sekolah belum tampak dalam kehidupan sehari-hari siswa, keterampilan sosial para lulusan pendidikan dasar sangat memprihatinkan, partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan semakin menyusut, serta kemampuan siswa dalam menanggapi masalah-masalah sosial belum terlihat.

Hal ini disebabkan karena guru belum maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam membelajarkan siswa. Guru seringkali menggunakan metode ceramah dan tanya jawab secara berkelanjutan, padahal dalam pembelajaran IPS banyak sekali metode-metode lain yang bisa digunakan.

Berdasarkan observasi dan pengalaman peneliti di kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Teluk Kabung, dalam pembelajaran IPS di SD yang dilaksanakan belum sesuai dengan yang diharapkan, yaitu banyak

ditemukannya: 1) Guru dalam memberikan pelajaran tidak menggunakan metode yang bervariasi, 2) Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, 3) Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berintegrasi dengan sesama teman di dalam pembelajaran, 4) Pada pembelajaran siswa hanya menjadi objek pembelajaran, 5) Pembelajaran berlangsung hanya satu arah, 6) Pembelajaran IPS hanya bersifat hafalan semata, dan 7) Siswa kurang dapat melakukan peran sesuai dengan yang diharapkan atau belum mampu mengekspresikan peristiwa sesuai dengan yang materi yang diberikan.

Hal ini akan berpengaruh pada nilai ketuntasan yang dicapai siswa, karena akan ada siswa yang mampu mencapai KKM dan ada juga yang tidak mampu mencapai ketuntasan yang diharapkan. Hal ini terbukti dari hasil ujian tengah semester I siswa kelas IV SDN 17 Kayu Aro. Dari 20 orang siswa hanya 8 orang siswa mendapatkan nilai lebih dari 7,5 dan 12 orang mendapatkan nilai kurang dari 7,5. Sesuai dengan data tersebut maka hanya 40% siswa yang mencapai KKM 7,5. Hal ini dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel I. Daftar Nilai Mid Semester I Siswa Kelas IV
SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang

No.	Nama Siswa	Nilai Mid Semester I	KKM IPS	Ketuntasan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	A	7,8	7,5	✓	-
2	AA	5,5	7,5	-	✓
3	AUH	5,8	7,5	-	✓
4	F	6,2	7,5	-	✓
5	FA	5,0	7,5	-	✓
6	II	5,4	7,5	-	✓
7	JI	6,2	7,5	-	✓
8	KP	6,4	7,5	-	✓
9	M	6,6	7,5	-	✓
10	NAA	7,5	7,5	✓	-
11	NP	5,8	7,5	-	✓
12	PH	5,2	7,5	-	✓
13	PN	6,8	7,5	-	✓
14	PR	6,9	7,5	-	✓
15	PW	8,0	7,5	✓	-
16	RM	7,6	7,5	✓	-
17	SA	8,0	7,5	✓	-
18	TR	7,8	7,5	✓	-
19	UF	7,6	7,5	✓	-
20	VJ	7,8	7,5	✓	-
	Jumlah	133,9		8	12
	Rata-rata	70		40%	60%

(Sumber: SDN 17 Kayu Aro)

Dari table di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV kurang memuaskan. Masalah yang dihadapi siswa ini sebaiknya harus cepat dicarikan jalan keluarnya. Kelemahan guru dalam pembelajaran IPS ini jika dibiarkan terus menerus, maka akan berakibat buruk kepada siswa, diantaranya: 1) siswa hanya akan bersifat pasif (diam, dengar, dan catat), 2) siswa kurang dapat mengeluarkan pendapatnya dalam belajar, 3) siswa kurang bisa bekerjasama dengan teman sekelompoknya bahkan dengan teman dilingkungan sekitarnya, 4) siswa tidak bergairah dalam belajar, 5)

siswa tidak bisa mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran IPS, 6) siswa tidak bisa berinisiatif dan kreatif dalam pembelajaran dan 7) mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Permasalahan diatas harus segera dicarikan jalan keluarnya. Agar dapat meningkatkan kualitas dan keberhasilan pembelajaran IPS, maka guru harus dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran, agar siswa dapat belajar seluas-luasnya dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif. Untuk itu peneliti akan mencoba menggunakan metode *role playing* sebagai solusi dari masalah ini.

Menurut Wina Sanjaya (2006:161) "*Role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang". Dengan adanya keterlibatan siswa yang lebih banyak dalam pembelajaran dapat membuat suasana dalam belajar menjadi lebih baik dan bermakna bagi siswa itu sendiri.

Kelebihan metode *role playing* menurut Mansyur (dalam Syaiful Sagala, 2009:213) adalah:

- 1) siswa melatih dirinya untuk memahami, berlatih dan mengingat bahan yang akan didramakan,
- 2) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi,
- 3) bakat yang terpendam pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul bibit seni dari sekolah,
- 4) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya,
- 5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab

dengan sesamanya, dan 6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Berdasarkan fenomena yang peneliti temukan dilapangan ini, maka peneliti merasa tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi permasalahan secara umum adalah: “Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang?”

Rumusan masalah secara khususnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan secara umum dari penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: “Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang”.

Tujuan khusus pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di SD. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermamfaat dalam peningkatan pembelajaran IPS terutama:

1. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan penulis tentang pembelajaran IPS dalam menggunakan metode *role playing*, serta sebagai salah satu

syarat dalam menyelesaikan program S1 dan mengambil gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

2. Bagi guru

Dapat memperluas wawasan, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan metode *role playing* dalam pada pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan membimbing guru dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi penentu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau dimiliki siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Proses belajar yang aktif akan menjadikan hasil belajar lebih berarti dan bermakna.

Menurut Asep Jihad (2008:15) “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran”. Lebih lanjut Nana Sudjana (2009:3) mengemukakan bahwa: “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses belajar mengajar”. Tujuan belajar merupakan sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar mengajar berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap baru yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran IPS di SD adalah siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan sosial serta peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi. Hasil belajar

dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran IPS yang telah disampaikan selama proses pembelajaran dan penerapannya serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Dalam kurikulum, hasil belajar yang dituntut bukan kognitif saja tetapi mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental atau otak. Menurut Asep Jihad (2008:16) dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, yaitu: a) pengetahuan (*knowledge*), b) pemahaman (*comprehension*), c) aplikasi, d) analisa, e) sintesa, dan f) evaluasi.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap atau nilai. Menurut Asep Jihad (2008:17) ada lima jenjang yang terdapat dalam ranah afektif yaitu: a) menerima atau memperhatikan, b) merespon, c) penghargaan, d) mengorganisasikan, dan e) mempribadi atau mewatak.

Sedangkan ranah psikomotor menurut Asep Jihad (2008:18) adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar tertentu. Terdapat lima jenjang yang terdapat dalam ranah psikomotor yaitu: a) menirukan, b) menipufasi, c) keseksamaan (*precision*), d) artikulasi (*articulation*), dan e) naturalisasi. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif.

Berdasarkan uraian diatas, maka hasil belajar IPS yang diharapkan mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga

ranah ini dapat dilakukan siswa dalam pembelajaran IPS dengan mempraktekkan teori yang dipelajari di sekolah dalam kehidupan sehari-harinya. Hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran IPS yang ideal adalah 75%. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2010:149) yang menyatakan bahwa “Kriteria ideal ketuntasan belajar masing-masing indicator adalah 75%. Satuan pendidikan diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan belajar secara terus menerus untuk mencapai ketuntasan ideal”.

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Pendidikan IPS membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya memahami lingkungan sosial masyarakat.

Menurut Abu Ahmadi (2003:3) “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah mata pelajaran sosial”. Selanjutnya menurut Rusyan (1996:5): “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah”. Hal ini dipertegas Kokasih (dalam Sapriya 2006:7) menyatakan bahwa “IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk menjadi program pengajaran pada tingkat persekolahan”.

Lebih lanjut Depdiknas (2006:575) mengemukakan “IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat mata pelajaran IPS di SD adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kehidupan sosial yang berhubungan dengan kehidupan manusia yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dari sejumlah mata pelajaran sosial, sehingga siswa menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

b. Tujuan IPS

Setiap mata pelajaran mempunyai tujuan yang hendak dicapai, salah satunya adalah mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik.

Menurut Rusyan (1996:5) “IPS bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi

dirinya dalam kehidupan sehari-hari". Hal senada juga disampaikan

Djodjo Suradisastra (1991:5) bahwa tujuan IPS adalah:

- 1) supaya siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi, dan kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna, 2) supaya siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab, dan 3) supaya siswa dapat mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antarmanusia.

Pendapat ini dipertegas dalam Depdiknas (2006:575) yaitu Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) Memiliki kemampuan untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa untuk melihat kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari sebagai usaha dalam menyiapkan para siswa supaya menjadi warga yang baik.

c. Ruang Lingkup IPS

IPS membahas tentang kehidupan manusia yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan nilai-nilai sosial beserta kegiatan yang dilakukan manusia itu sendiri sebagai makhluk sosial. Siswa yang merupakan bagian dari masyarakat dimana siswa tumbuh dan

berkembang, mereka dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Menurut Djodjo Suradisastra (1991:4) “Ruang lingkup dalam IPS adalah pengetahuan, pengolahan informasi, telaah nilai dan keyakinan, dan peran serta dalam kehidupan”. Hal senada juga diungkapkan Depdiknas (2006:575) yaitu: “Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Manusia, tempat dan lingkungan, 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan, 3) Sistem sosial dan budaya, 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah mengkaji sistem sosial dan budaya manusia.

3. Hakikat Metode

a. Pengertian Metode

Metode digunakan seorang guru dalam pembelajaran bertujuan untuk membimbing siswa dalam belajar dan memungkinkan setiap siswa dapat belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing. Metode yang digunakan dalam pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

Metode menurut Oemar Hamalik (2008:26): “Metode adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum”. Selanjutnya menurut Winarno (dalam Suryosubroto, 2002:148) berpendapat bahwa: “Metode adalah cara-cara

pelaksanaan daripada proses pengajaran atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada siswa di sekolah”. Hal senada juga disampaikan Nana Sudjana (2004:76) bahwa “Metode adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”.

Dasar pemilihan metode mengajar menurut Suryosubroto (2002:34) terdiri dari: “1) relevansi dengan tujuan, 2) relevansi dengan materi, 3) relevansi dengan kemampuan guru, 4) relevansi dengan keadaan siswa, dan 5) relevansi dengan perlengkapan/fasilitas sekolah”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang digunakan seorang guru dalam proses belajar mengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa menjadi aktif dan optimal dalam pembelajaran.

b. Macam-Macam Metode

Seorang guru dalam pembelajaran IPS dapat mengembangkan metode pembelajaran untuk memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan seorang guru haruslah tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Ketepatan penggunaan metode mengajar sangat tergantung kepada tujuan, isi, proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan.

Nana Sudjana (2004:76) mengatakan bahwa “dalam proses pembelajaran yang baik, hendaknya mempergunakan berbagai metode

mengajar secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain, tugas guru adalah memilih berbagai metode yang tepat untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan”. Dalam pembelajaran IPS hendaknya guru pandai menggunakan atau memilih metode yang tepat dan sesuai dengan materi dan kondisi kelas.

Lebih lanjut Nana Sudjana (2004:77-89) mengemukakan metode yang masih banyak digunakan dalam proses pembelajaran antara lain:

- 1) metode ceramah, 2) metode tanya jawab, 3) metode diskusi, 4) metode tugas belajar dan resitasi, 5) metode kerja kelompok, 6) metode demonstrasi dan eksperimen, 7) metode *role playing*, 8) metode *problem solving*, 9) metode sistem regu (*team teaching*), 10) metode latihan, 11) metode karyawisata, 12) metode *resource person* (manusia sumber), 13) metode survai masyarakat dan 14) metode simulasi.

Sementara itu menurut Hamdani (2011:83) mengemukakan macam-macam metode pembelajaran di antaranya adalah:

- 1) metode ceramah, 2) metode tanya jawab, 3) metode diskusi, 4) metode demonstrasi dan eksperimen, 5) metode tugas belajar dan resitasi, 6) metode kerja kelompok, 7) metode *role playing*, 8) metode pemecahan masalah, 9), metode sistem regu, 10) metode karyawisata, 11) metode manusia sumber, 12) metode survey masyarakat, 13) metode simulasi, 14) metode studi kasus, 15) metode tutorial, 16) metode curah gagasan, 17) metode studi bebas, 18) metode kelompok tanpa pemimpin, 19) metode latihan, dan 20) metode latihan kepekaan.

Dari uraian tersebut tentang macam-macam metode, maka peneliti akan menggunakan metode *role playing*.

4. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan suatu metode yang membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Menurut Wina Sanjaya (2006:161) “Metode *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”. Selanjutnya Syaiful Sagala (2009:213) “*Role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar siswa dapat memecahkan masalah yang muncul dari suatu situasi sosial”.

Hal senada juga diungkapkan Abdul Azis (2007:109) “*Role playing* 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”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajarannya berupa simulasi atau drama yanag dilakukan siswa dengan tujuan untuk membantu siswa menemukan

makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dalam kehidupan sehari-hari dengan bantuan kelompok.

Proses *role playing* ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

1. menggali perasaannya
2. memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya
3. mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
4. dan mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

b. Keuntungan *Role Playing*

Setiap metode mempunyai keuntungan masing-masing, begitu juga dengan metode *role playing*. Keuntungan metode *role playing* menurut Mansyur (dalam Syaiful Sagala, 2009:213) adalah:

1) siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan, 2) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi, 3) bakat yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul bibit seni dari sekolah, 4) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, 5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, dan 6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Hal senada juga disampaikan Oemar Hamalik (2003:48), bahwa: “Keuntungan menggunakan metode *role playing* adalah: a) dalam *role playing*, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi, dan b) *role playing* dapat memungkinkan dan

memperkenankan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya”.

Pendapat ini dipertegas oleh Wina Sanjaya (2006:160) yaitu keuntungan *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) *role playing* dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja,
- 2) *role playing* dapat mengembangkan kreativitas siswa,
- 3) *role playing* dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa,
- 4) memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis, dan
- 5) *role playing* dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan keuntungan *role playing* adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengenal perasaannya sendiri dengan perasaan orang lain, sehingga mereka memperoleh cara berperilaku yang baik untuk mengatasi masalah yang ada di lingkungan sekitarnya dan dapat meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Role Playing*

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* akan dapat mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah yang dilakukan. Menurut Hamzah (2009:26): “Langkah-langkah pembelajaran *role playing* terdiri atas sembilan langkah yaitu: 1) pemanasan, 2) memilih partisipan, 3) menyiapkan pengamat (observer), 4) menata panggung, 5) memainkan peran (manggung), 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan

peran ulang (manggung ulang), 8) diskusi dan evaluasi kedua, dan 9) berbagai pengalaman dan kesimpulan”.

Selanjutnya Wina Sanjaya (2006:161-162), mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *role playing* yaitu:

1. persiapan *role playing*
 - a) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam *role playing*.
 - b) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.
 - c) guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
2. pelaksanaan *role playing*
 - e) *role playing* dimainkan oleh kelompok pemeran.
 - f) para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - g) guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - h) *role playing* hendaknya dihentikan pada saat puncak.
3. penutup
 - i) melakukan diskusi tentang jalannya *role playing* maupun materi cerita yang diperankan.
 - j) merumuskan kesimpulan.

Pendapat diatas dipertegas oleh Oemar (2003:49-51), *role playing* dilaksanakan dalam tiga tahap kegiatan yaitu:

1. tahap persiapan dan instruksi

- a) situasi *role playing* dipilih oleh guru.
- b) siswa dilatih dalam melakukan *role playing*.
- c) guru memberikan instruksi khusus kepada para pemain setelah menyajikan penjelasan pendahuluan tentang situasi kepada kelas.
- d) guru memberikan peran dan instruksi-instruksi khusus kepada para pemain.

2. tahap drama dan diskusi

- e) para pelaku (aktor) harus maju melalui situasi *role playing*, sedangkan penonton berpartisipasi dalam peranan yang ditugaskan semula.
- f) *role playing* harus berhenti jika tingkah laku tertentu (yang penting) telah diamati.
- g) keseluruhan kelas lalu berpartisipasi dalam suatu diskusi yang berpusat pada situasi *role playing*.

3. tahap penilaian

- h) para siswa harus membuat tulisan atau melaksanakan diskusi secara lisan mengenai keberhasilan atau hasil-hasil *role playing*.

- i) guru menilai keefektifan dan keberhasilan *role playing* sesuai dengan pengamatannya.
- j) guru hendaknya memuat *role playing* itu baik pelaksanaannya maupun penilaiannya dalam berkala atau buku catatan untuk digunakan selanjutnya dan untuk perbaikan.

Dari pendapat di atas dapat digunakan langkah pembelajaran menurut Wina Sanjaya yaitu 1) persiapan *role playing*, 2) pelaksanaan *role playing*, dan 3) penutup.

B. Kerangka Teori

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa di dalam proses pembelajaran. Mata pelajaran IPS seringkali menjadi mata pelajaran yang menjenuhkan bagi siswa, hal ini akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa yang tidak memuaskan. Keadaan ini harus cepat diperbaiki oleh seorang guru yaitu dengan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dengan cara menggunakan metode dalam pembelajaran terutama metode *role playing*.

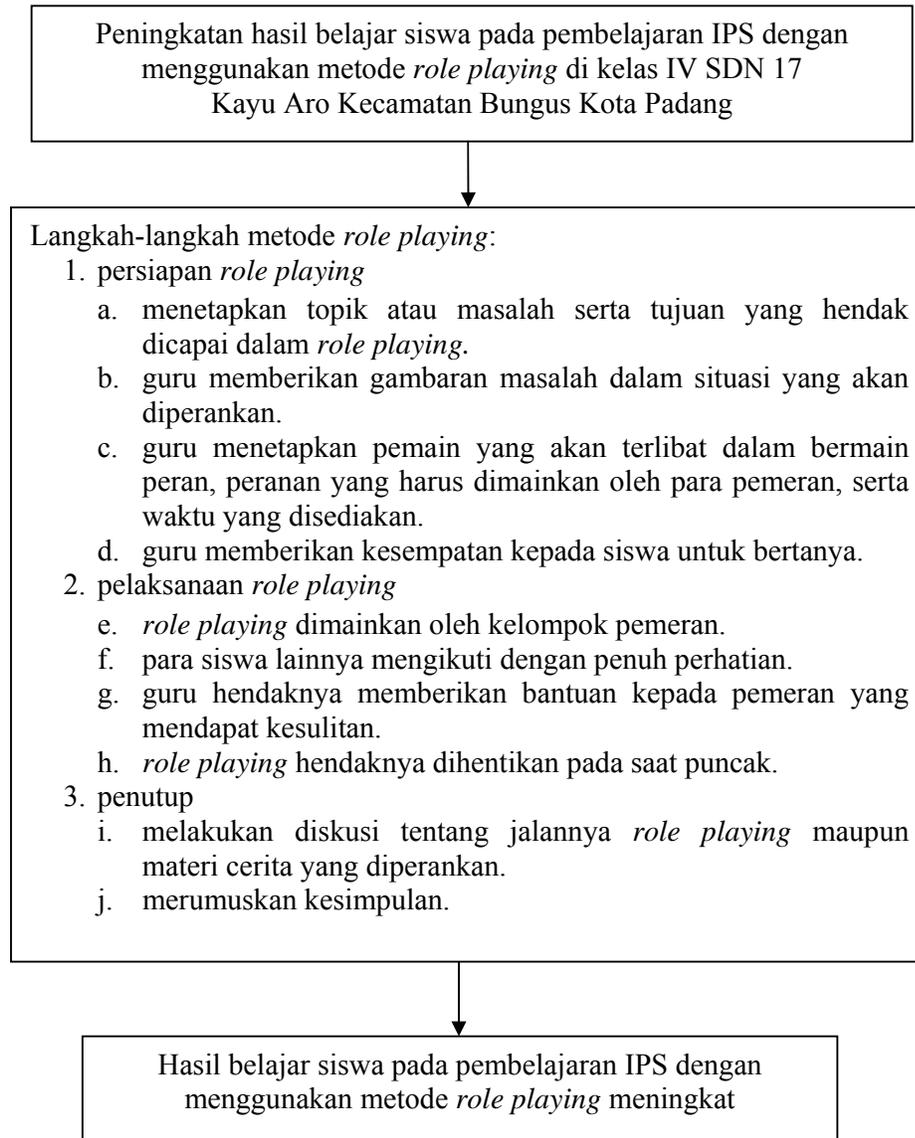
Metode *role playing* dapat dilakukan dalam pembelajaran IPS yang berupaya meningkatkan ekspresi siswa berupa perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapatkan hukuman. Guru dapat melakukan langkah-langkah *role playing* menurut Wina Sanjaya (2006:161-162) yaitu:

1. persiapan *role playing*

- a. menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam *role playing*.
 - b. guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan.
 - c. guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
 - d. guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
2. pelaksanaan *role playing*
- e) *role playing* dimainkan oleh kelompok pemeran.
 - f) para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
 - g) guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
 - h) *role playing* hendaknya dihentikan pada saat puncak.
3. penutup
- i) melakukan diskusi tentang jalannya *role playing* maupun materi cerita yang diperankan.
 - j) merumuskan kesimpulan.

Bagan 2.1

Kerangka teori ini dapat diringkas pada bagan dibawah ini:





BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran IPS di kelas IV SD dengan menggunakan metode *role playing* di buat dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan komponen penyusun terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, metode pembelajaran, media dan sumber pembelajaran, serta penilaian pembelajaran. Perencanaan dibuat secara kolaboratif oleh peneliti dengan guru kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus ada dua pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang disesuaikan dengan langkah-langkah *role playing* yang memiliki 3 tahapan yaitu tahap persiapan *role playing*, pelaksanaan *role playing*, dan penutup. Pada siklus I pertemuan I dengan materi keragaman suku bangsa dan pertemuan II dengan materi menghargai keragaman suku bangsa. Pada siklus II pertemuan I dengan materi keragaman budaya dan pertemuan II dengan materi menghargai keragaman budaya di Indonesia.

3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi siklus II lebih tinggi dari siklus I, yaitu 64% meningkat menjadi 78% terlihat peningkatan sekitar 14%. Hal ini membuktikan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang telah berhasil.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan menggunakan metode *role playing* di kelas IV SDN 17 Kayu Aro Kecamatan Bungus Kota Padang, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai bahan masukan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu:

1. Bagi guru sebaiknya menggunakan rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS, karena model ini sangat baik untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* sebaiknya dilaksanakan guru berdasarkan langkah-langkah yang sudah ditentukan, karena langkah-langkah tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran IPS.
4. Bagi siswa, hendaknya pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan kreatifitas dan membantu siswa dalam meningkatkan pelajaran sehingga memudahkan siswa dalam ujian nantinya.
5. Untuk pembaca, hendaknya dapat menambah wawasan pembaca tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

