

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
DI KELAS V SDN 05 PASIA LAWEH
KECAMATAN PALUPUH
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



OLEH :

**ISRA FITRIANI
NIM : 95279**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam

Nama : Isra Fitriani

NIM : 95279

Program Studi : S1

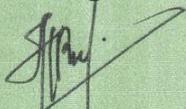
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2015

Disetujui Oleh :

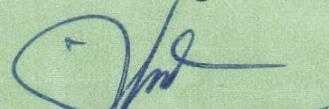
Pembimbing I,



Dra. Zuraida, M.Pd

NIP: 19511221 197603 2 002

Pembimbing II,

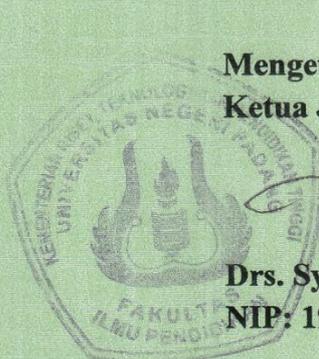


Drs. Zuardi, M.Si

NIP: 19610131 198802 1 001

Mengetahui :

Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd

NIP: 195912121987101001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

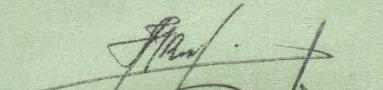
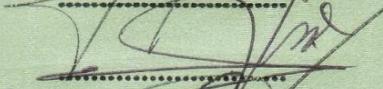
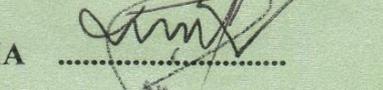
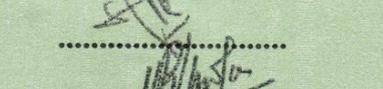
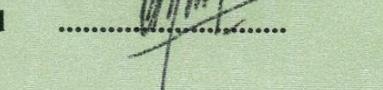
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 05
Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam

Nama : Isra Fitriani
NIM : 95279
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2015

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Zuraida, M.Pd	
2. Sekretaris : Drs. Zuardi, M.Si	
3. Anggota : Drs. Yalvema Miaz, MA	
4. Anggota : Drs. Yunisrul, M.Pd	
5. Anggota : Dra. Rahmatina, M.Pd	

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

Dia mendapat (pahala) dari kebajikan yang dikerjakannya dan

dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.

(Al-Baqarah : 286)

Alhamdulillahilabbil'amin

Tak terhimpun tetesan air mata

Tak terbilang untaian do'a kuhanturkan pada Mu Ya Allah....

Ku tempuh langkah demi langkah, dengan penuh liku dan tantangan,

Akhirnya, seketumit kebahagiaan telah kuraih, sepotong kebahagiaan telah kucapai

Ya Allah

Hamba memohon kepadamu

Perkalah diriku dengan ilmu, hasilah aku dengan kasih sayang,

Semoga kebahagiaan hari ini menjadi semangat juang

dalam meraih kesuksesan di masa yang akan datang

Amin.

Ya Allah

*Ku persembahkan karya ini buat orang yang terkasih dalam hidupku
Istimewa buat suami tercinta (Bahdiar), Ayahanda (Rafli) dan Ibunda (Dahniar)*

Selanjutnya untuk kedua buah hatiku (Faris Alfaruq & Muhammad Alfaruq)

serta teman-temanku yang senasib seperjuangan.

Terima kasih banyak atas segala do'a dan pengorbananmu

Terima kasih banyak atas semua kasih sayang dan perhatianmu

untuk ku....

Terima kasih atas segala motivasi, perhatian, dan pengorbanan

yang telah diberikan sehingga tercapainya keberhasilan ini.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan 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.

Palupuh, November 2015

Yang Menyatakan



ABSTRAK

Isra Fitriani, 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh refleksi awal peneliti sebagai guru di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam. Berdasarkan hasil ujian mid semester I siswa pada pembelajaran IPS tahun pelajaran 2014/2015 masih rendah. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh kurangnya kreatifitas siswa dalam pembelajaran dan juga kurangnya kreatifitas guru untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran di kelas. Keadaan ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 16 orang, 10 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes dan pengamatan.

Hasil penelitian siklus I pertemuan I penilaian RPP adalah 84% (baik) dan pertemuan II sebanyak 88% (baik), meningkat pada siklus II menjadi 93% (sangat baik). Aktifitas guru siklus I pertemuan I adalah 79% (cukup) dan pada pertemuan II 85% (baik), meningkat pada siklus II menjadi 92% (sangat baik). Aktifitas siswa siklus I adalah 71% (cukup) dan pertemuan II adalah 83% (baik), meningkat pada siklus II menjadi 90% (sangat baik). Hasil belajar siswa siklus I pertemuan I adalah 71,43 (cukup) dan pertemuan II 74,62 (cukup), meningkat pada siklus II menjadi 82,62 (baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh.

KATA PENGANTAR



Puji beserta syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari adanya peran serta berbagai pihak memberikan sumbang saran materil maupun moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad.M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP, dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin peneliti dan membantu dalam berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Zuardi, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat yang berharga bagi peneliti dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Drs. Yalvema Miaz, MA, Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd, dan Ibu Dra. Rahmatina M.Pd selaku tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran terhadap skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP yang telah menyampaikan ilmu kepada peneliti.

5. Bapak Patrizal, S.Pd.SD selaku kepala sekolah, Bapak Muhammad Nasir, S.Pd.SD guru kelas VI sebagai observer, serta majelis guru SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh yang telah memberikan izin, informasi, serta kemudahan dalam mengumpulkan data untuk pelaksanaan penelitian ini.
6. Buat suami dan orang tua tercinta yang senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah peneliti sehingga selesainya skripsi ini.
7. Semua rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini. Semoga Allah membalasnya dengan pahala yang setimpal amin ya robbal alamin.

Semoga bantuan yang diberikan menjadi ibadah di sisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang setimpal amin. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Walaupun jauh dari kesempurnaan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua. Amin yarabbal'alam.

Padang, November 2015

Isra Fitriani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

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.KajianTeori	10
1. Pengertian Hasil Belajar	10
2. Hakikat IPS di SD.....	12
3. Hakikat Metode <i>Role Playing</i>	15
B.Kerangka Teori	22

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	24
1. Tempat Penelitian	24
2. Subjek Penelitian	24
3. Waktu Penelitian.....	25
B. Rancangan Penelitian.....	25
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
2.Alur Penelitian	27
3.Prosedur Penelitian	29

C. Data dan Sumber Data	33
D. Teknik dan Pengumpulan Data.....	34
E. Analisis Data	35

BAB IV.HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.Hasil Penelitian	38
1. Siklus I Pertemuan I.....	38
a. Tahap Perencanaan	38
b. Tahap Pelaksanaan	40
c. Tahap Pengamatan	47
d. Tahap Refleksi	63
2. Siklus I Pertemuan II	68
a. Tahap Perencanaan	68
b. Tahap Pelaksanaan	70
c. Tahap Pengamatan	77
d. Tahap Refleksi	91
3. Siklus II Pertemuan I	95
a. Tahap Perencanaan	95
b. Tahap Pelaksanaan.....	97
c. Tahap Pengamatan	104
d. Tahap Refleksi	118
B.Pembahasan	121
1. Pembahasan Siklus I	122
2. Pembahasan Siklus II	130

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	137
B. Saran	140

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Bagan 2.1 Kerangka Teori	23
2. Bagan 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	28

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 1.1 Nilai Ujian IPS Mid dan Semester I Kelas V SDN 05 Pasia Laweh	4
2. Tabel 4.1 Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus I Pertemuan I	62
3. Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus I Pertemuan II	91
4. Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus II Pertemuan I	118
5. Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil belajar siswa Siklus I dan Siklus II	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 ..	144
Lampiran 2	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	164
Lampiran 3	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1	167
Lampiran 4	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1	173
Lampiran 5	Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 1	179
Lampiran 6	Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1	180
Lampiran 7	Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	182
Lampiran 8	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I	184
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 .	185
Lampiran 10	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	205
Lampiran 11	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2	208
Lampiran 12	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2 ...	214
Lampiran 13	Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 2.....	220
Lampiran 14	Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2.....	221
Lampiran 15	Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	223
Lampiran 16	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	225
Lampiran 17	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I.....	226
Lampiran 18	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 .	227

Lampiran 19	Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	249
Lampiran 20	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1	252
Lampiran 21	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 ...	258
Lampiran 22	Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan 1	264
Lampiran 23	Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus II Pertemuan 1	265
Lampiran 24	Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1	267
Lampiran 25	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II Pertemuan I	269
Lampiran 26	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan II	270
Lampiran 27	Dokumentasi Penelitian	271

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPS merupakan suatu mata pelajaran yang disajikan di tingkat SD/MI. Ilmu pengetahuan sosial dirancang sebagai mata pelajaran yang mampu membina dan mengembangkan kepribadian siswa untuk menguasai berbagai pengetahuan seperti sikap, nilai-nilai dan kecakapan dasar yang diperlukan di masyarakat. Dalam proses pembelajaran IPS mempelajari berbagai peristiwa sesuai dengan fakta dan masalah-masalah sosial lainnya baik di lingkungannya maupun masyarakat luas. Sehingga diharapkan siswa tidak merasa canggung untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan dunia luar. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2006:575) yang menyatakan IPS adalah suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Dengan adanya mata pelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan siswa memiliki pengetahuan tentang kehidupan masyarakat di lingkungannya, mampu berpikir secara logis untuk memecahkan suatu masalah. Memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik untuk mengembangkan nilai-nilai sosial dalam masyarakatnya. Dengan demikian mata pelajaran IPS mampu memberikan bekal terhadap siswa berupa kemampuan dasar untuk mengembangkan diri sesuai dengan minat dan bakatnya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Wahab (dalam Rudy, 2011:21)

bahwa:

Tujuan pengajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran di atas maka proses pembelajaran IPS harus dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, berfikir kritis dan logis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penyajian materi pembelajaran perlu diperhatikan kesesuaian penggunaan metode pembelajaran dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdul (2008:36) yang menyatakan bahwa “metode dapat dianggap sebagai cara atau prosedur yang keberhasilannya adalah di dalam belajar atau sebagai alat yang menjadikan mengajar menjadi lebih efektif”. Oleh karena itu guru dituntut agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis mengajar di SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam kelas V semester I tahun pelajaran 2014/2015 dalam pembelajaran IPS ditemukan beberapa hal permasalahan diantaranya, yaitu: 1) guru belum menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan sehingga

siswa kurang mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru akibatnya hasil belajar siswa rendah, 2) proses pembelajaran di kelas lebih sering terjadi dengan komunikasi satu arah, sehingga siswa terlihat pasif dalam belajar, 3) guru jarang melibatkan siswa untuk berinteraksi dengan temannya seperti mengeluarkan pendapat, akibatnya siswa tidak mampu mengkomunikasikan pengalaman belajarnya pada orang lain, 4) kurangnya motivasi dalam belajar menyebabkan siswa kurang semangat dalam belajar.

Akibat dari permasalahan di atas, peneliti melihat semangat siswa dalam belajar IPS rendah, tidak adanya sikap kemandirian yang tumbuh dalam belajar. Hal ini tampak ketika siswa mulai memasuki pelajaran IPS. Siswa kurang bersemangat dalam belajar, cenderung pasif dan ada yang bercerita dengan teman sebangkunya. Ketika materi telah disampaikan dan dilakukan kembali tanya jawab seputar materi maka siswa lebih banyak yang diam, hanya beberapa orang yang mampu menjawab kembali pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Beberapa kondisi yang telah dikemukakan, memberikan sebuah indikasi terhadap adanya suatu masalah yang cukup signifikan yaitu permasalahan yang bermuara pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Akibat dari kondisi tersebut adalah nilai evaluasi, ulangan harian dan hasil pekerjaan siswa menjadi rendah yaitu dibawah nilai Kriteria

ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ujian IPS Mid dan Semester I Kelas V SDN 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kab. Agam TP. 2014/2015

No	Nama Siswa	KKM	Mid Semester I			Semester I		
			Nilai	Ketuntasan		Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas		Tuntas	Tidak Tuntas
1	ADF	70	50		√	50		√
2	AIN	70	75	√		80	√	
3	GMA	70	73	√		75	√	
4	ISW	70	60		√	50		√
5	ARF	70	73	√		80	√	
6	FZN	70	65		√	70	√	
7	RBA	70	66		√	75	√	
8	RHM	70	55		√	50		√
9	TFK	70	75	√		80	√	
10	ANS	70	70	√		70	√	
11	HDR	70	75	√		75	√	
12	ZAR	70	73	√		75	√	
13	HRM	70	72	√		70	√	
14	FZA	70	71	√		75	√	
15	OFP	70	50		√	60		√
16	WAK	70	67		√	60		√
Jumlah Ketuntasan				9 orang	7 orang		11 orang	5 orang
Persentase Ketuntasan				56,3 %	43,8%		68,8%	31,3%

Sumber: Data Sekunder 2015

Berdasarkan tabel di atas, KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70, pada mid semester I, 9 orang yang tuntas dengan persentase 56,3 % dan yang tidak tuntas 7 orang dengan persentase 43,8 %. Sedangkan pada ujian semester I terdapat 11 orang siswa yang mencapai nilai KKM dengan persentase 68,8 % sementara 5 orang lagi nilainya masih di bawah KKM dengan persentase 31,3%.

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa tingkat hasil belajar siswa masih banyak berada dibawah KKM, oleh sebab itu guru perlu mencari solusi. Guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran IPS yaitu dengan merancang rencana pembelajaran dan menentukan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Joyse dan Weil, (dalam Hamzah, 2012:219), berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain”.

Dalam pembelajaran IPS banyak metode yang dapat kita gunakan. Namun penggunaan metode dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menimbulkan semangat belajar siswa.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelajaran IPS adalah metode pembelajaran *Role Playing*. Iif, (2011:54), menyatakan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* adalah “suatu cara

penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Mengacu dari uraian di atas, guru perlu menerapkan metode yang tepat dalam pembelajaran yaitu metode *Role Playing* sesuai untuk Kompetensi Dasar “Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan”. Hal ini disebabkan karena secara mendasar pelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Disamping itu, metode *Role Playing* berusaha mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Abdul, (2009:109) yang menyatakan *Role Playing* atau bermain peran adalah:

berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali susana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan atau mengungkapkan kemungkinan keadaan akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi semakin besarnya jumlah penduduk atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Disisi lain Oemar (2008:214) menjelaskan dalam metode *Role Playing* siswa dapat bertindak, mengekspresikan pendapat, dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS siswa tidak hanya menguasai materi secara teori saja tetapi juga dibentuk watak dan sikap siswa agar dapat diterapkan dilingkungan masyarakatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Roestiyah

(2001:90) yang mengemukakan bahwa: “metode *Role Playing* adalah mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, dimana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”. Jadi, pembelajaran dengan *Role Playing* dapat membuat siswa berinteraksi dengan temannya untuk mengembangkan keterampilan sosialnya dengan cara menghayati watak dan peran tokoh yang dilakoninya.

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupten Agam”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dimukakan di atas maka rumusan masalah dalam PTK ini adalah “Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam”. Secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya pembelajaran IPS dengan penggunaan metode *Role Playing*. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, siswa dan pembaca sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, untuk meningkatkan kemampuan merencanakan, melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 PGSD.
2. Bagi guru, sebagai masukan untuk meningkatkan efektifitas pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*.
3. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.
4. Bagi pembaca, sebagai masukan dalam menerapkan suatu metode dalam pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan (Mulyasa, 2008:212). Sedangkan menurut Oemar (2011:30), “hasil belajar dibuktikan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap”. Selanjutnya Patta (2006:17) menyatakan bahwa hasil belajar adalah :

(1) Tahapan perilaku tingkah laku individu yang relatif menetap, (2) tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, (3) perubahan tingkah laku yang dapat diamati sesudah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan, dan (4) memungkinkan dapat diukur dengan angka-angka, tetapi memungkinkan hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku.

Sardiman (2010:49) menambahkan “hasil belajar dikatakan baik apabila hasil tersebut bisa bertahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan siswa serta diperoleh dari pengetahuan asli siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep pembelajaran, serta suatu

usaha yang dilakukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan kognitif menyangkut kemampuan siswa dalam menguasai konsep pelajaran. Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap siswa terhadap pelajaran. Sedangkan psikomotor adalah keterampilan siswa dalam melakukan kinerja tertentu.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Jadi, berhasil tidaknya seseorang dalam proses belajar tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 54-72), yaitu:

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua bagian, yaitu intern dan ekstern. Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor ekstern itu antara lain: 1) latar belakang pendidikan orang tua, 2) status ekonomi sosial orang tua, 3) ketersediaan sarana dan prasarana di rumah dan disekolah, 4) media yang dipakai guru, dan 5) kompetensi guru. Faktor Intern adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor intern itu antara lain: 1) kesehatan, 2) kecerdasan, 3) cara belajar, 4) bakat, 5) minat dan 6) motivasi.

Selanjutnya Sardiman (2001:43) mengemukakan faktor-faktor optimal yang turut mempengaruhi siswa dalam belajar yaitu: 1) perhatian siswa, 2) pengamatan, 3) tanggapan siswa, 4) prestasi siswa, 5) ingatan, 6) kemampuan berfikir, 7) motif siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun yang berasal dari luar diri siswa

Bloom (dalam Dimiyati, 2006:176) menjelaskan :

Pembelajaran ranah kognitif terlaksana dengan pengajaran cabang pengetahuan di sekolah dan cara-cara perolehan, pembelajaran afektif berkenaan dengan didikan sengaja tentang nilai seperti keadilan, dan keterampilannya seperti membagi adil, atau berbuat spontan, pembelajaran psikomotor berkenaan keterampilan tantangan atau olah raga seperti latihan tertentu.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu faktor penentu penguasaan siswa terhadap apa-apa yang disampaikan kepadanya dalam proses pembelajaran, penguasaan materi dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Menurut Rudy, (2011:36) pengertian ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar adalah “suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi dan Ekonomi”

Ischak, (dalam Isjoni, 2007:26) bahwa IPS adalah “bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang seluk beluk kehidupan manusia berupa

lingkungan fisiknya yang meliputi kajian tentang ilmu geografi maupun lingkungan sosialnya yang meliputi kajian tentang ilmu sejarah, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap bidang studi yang tercantum dalam KTSP harus memiliki tujuan yang hendak dicapai dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Menurut pendapat Rudy (2011:40) tujuan pendidikan IPS di Sekolah

Dasar adalah untuk:

(1) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat, (2) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat, (3) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, (4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, (5) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sedangkan menurut Isjoni (2007:32) tujuan pendidikan IPS adalah:

a) bidang pengetahuan sosial, agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari, b) bidang sejarah, agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa dan cinta tanah air.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk membekali

peserta didik agar berfikir logis dan kritis dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat dan mampu mengkomunikasikannya serta berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk.

c. Ruang Lingkup IPS

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 (Depdiknas, 2006:165) merumuskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS untuk SD/MI adalah meliputi aspek-aspek, yaitu: “1) manusia, tempat dan lingkungan, 2) waktu, keberlanjutan dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Pendidikan IPS harus berperan bagi anak dalam mengembangkan berbagai aspek kehidupan di dalam masyarakat. Aspek-aspek tersebut diantaranya yaitu: sosialisasi, pengambilan keputusan, sikap dan nilai, kewarganegaraan, dan pengetahuan, (Isjoni, 2007:33)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek: manusia dan lingkungan fisik, manusia dan lingkungan sosialnya yang meliputi sistem sosial-budaya serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari. Yang akan diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah ruang lingkup manusia dan lingkungan sosialnya.

3. Hakikat Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Menurut Iif, (2011:54), *Role Playing* adalah “suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Pembelajaran dengan metode *Role Playing* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara menunjuk beberapa orang siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita. Pemeran melakukan sendiri peranannya sesuai dengan daya khayal (imajinasi) tentang pokok yang diperankannya, (Muhammad, 2008:84)

Dari penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk memerankan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita yang diperankan sesuai dengan daya khayal (imajinasi) tentang tokoh yang diperankan.

b. Tujuan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran

Hamzah (2009:26) mengemukakan tujuan metode *Role Playing* bagi siswa adalah untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Sedangkan menurut Muhammad (2008:84) *Role Playing* atau bermain peran

bertujuan untuk “menggambarkan suatu peristiwa masa lampau atau cerita yang terjadi baik kini maupun mendatang”.

Menurut Zuhaerini (dalam Hamzah, 2012:220) metode *Role Playing* ditujukan untuk:

(a) menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak, (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan metode *Role Playing* adalah untuk menggambarkan peristiwa masa lampau, yang sedang terjadi dan yang mungkin akan terjadi melalui peran siswa dalam melakonkan para tokoh untuk melatih para siswa agar mereka mampu mengembangkan sikap dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

c. Kelebihan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode *Role Playing* menurut Iif (2011:55) diantaranya yaitu:

1) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 2) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 3) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, 4) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Selanjutnya Taufina (2012:177) juga menyatakan bahwa metode *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan, yakni:

(1)melibatkan seluruh peserta didik dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam

bekerjasama, (2)peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (3)permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, (4)guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap peserta didik melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, (5)permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dari kutipan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat melibatkan siswa secara aktif untuk berekspresi dalam melakonkan peran dan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Guru dapat mengevaluasi tingkat pemahaman siswa melalui pengamatan yang dilakukan siswa saat melakonkan peran.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Metode *Role Playing*

Dalam mengajarkan *Role Playing* guru harus mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan dengan sistematis. Taufina (2012:177) menjelaskan langkah-langkah *Role Playing* sebagai berikut:

(1) guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (2) menunjukkan beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pembelajaran dilaksanakan, (3) guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya lima orang, (4) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (5) memanggil para peserta didik yang telah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, (6) masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan, mengamati skenario yang sedang diperagakan, (7) setelah selesai dipentaskan masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, (8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, (9) guru memberikan kesimpulan secara umum, (10) evaluasi, (11) penutup.

Langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* menurut Hamzah (2009:26) adalah:

(1) pemanasan (*warming up*), (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, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Masih dalam Hamzah (2012:221) pembelajaran dengan metode

Role Playing dilaksanakan dengan beberapa tahap yaitu:

(1) tahap memotivasi kelompok, (2) memilih pemeran, (3) menyiapkan pengamat, (4) menyiapkan tahap-tahap permainan peran, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Dari uraian pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran ada tahapan-tahapannya diantaranya yaitu guru harus menyiapkan skenario materi pembelajaran, memilih pemeran dan menyiapkan pengamat, pemeranan oleh siswa, serta melakukan diskusi dan evaluasi untuk melihat kembali sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran.

Dari kutipan penjelasan para ahli di atas, dalam praktek lapangan peneliti akan menggunakan tahap-tahap pembelajaran *Role Playing* yang dikemukakan oleh Hamzah, (2012:221) karena tahapan pembelajaran *Role Playing* menurut Hamzah lebih jelas dan sistematis.

e. Penggunaan Metode *Role Playing* dalam proses Pembelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar

Hamzah (2012:221) mengemukakan bahwa “penggunaan metode *Role Playing* mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi disini dan kini dan juga memberikan

kemungkinan kepada siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaan yang tidak dapat dikenali tanpa bercermin pada orang lain”.

Sementara itu, Davies (dalam Hamzah, 2012:220) menyatakan bahwa “penggunaan *Role Playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif”. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran IPS perlu ditingkatkan metode *Role Playing* agar memungkinkan bagi siswa untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam pelajaran IPS. Peningkatan minat dan perhatian ini akan meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Tahap-tahap penggunaan *Role Playing* yang akan penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah tahap-tahap yang dikemukakan oleh Hamzah (2012:221) karena tahapan ini jelas dan sistematis. Adapun tahap-tahap tersebut adalah:

1. Tahap memotivasi kelompok

Pada tahapan ini guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu-lagu perjuangan. Guru menyampaikan bahwa materi pembelajaran akan dilaksanakan dengan bermain peran. Kemudian guru membagikan skenario pembelajaran. Guru melakukan tanya-jawab dengan siswa tentang karakter dan peran setiap tokoh dalam skenario drama. Guru berusaha memotivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Memilih pemeran

Pembagian peran dilakukan pada siswa dalam dua kelompok dengan cara satu siswa satu peran dan guru menyampaikan bahwa bermain peran akan dilaksanakan dua kali.

3. Menyiapkan pengamat

Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Pada saat kelompok I tampil maka kelompok II berperan sebagai pengamat dan sebaliknya jika kelompok II tampil maka kelompok I berperan sebagai pengamat.

4. Menyiapkan tahap-tahap permainan peran

Pada tahap ini yang perlu disiapkan adalah memilih tempat bermain peran dan menyiapkan peralatan/aksesoris yang akan digunakan dalam pemeranan. Siswa yang berperan sebagai pemain segera menyisihkan diri dan siswa yang bertindak sebagai pengamat segera duduk di kursi masing-masing dengan rapi.

5. Pemeranan

Salah seorang siswa yang telah ditunjuk sebagai pembawa acara mengucapkan kata-kata pembukaan. Kemudian siswa dipanggil ke depan sesuai dengan perannya masing-masing untuk memperkenalkan kepada penonton. Setelah itu siswa kembali ke belakang. Pembawa acara membacakan prolog skenario. Siswa mulai berakting sesuai dengan alur cerita pada skenario. Jika terjadi kesalahan guru segera menghentikan dan mengarahkan kembali.

Sementara itu, siswa yang bertindak sebagai pengamat/penonton mengamati alur skenario yang ditampilkan oleh temannya.

6. Diskusi dan evaluasi

Setelah permainan peran selesai guru bersama siswa mendiskusikan permainan peran yang telah dilakukan. Melakukan evaluasi terhadap tampilan kelompok I. Beberapa orang dari pengamat dapat menyampaikan usulan dan perbaikan. Semua saran dari pengamat dapat ditampung dan diperjelas dengan kesimpulan dari guru agar pada permainan peran ulang berikutnya beberapa kesalahan dari pemain sebelumnya dapat dihindarkan.

7. Pemeranan ulang

Pada langkah ini siswa melakukan permainan peran ulang. Permainan peran dilakukan oleh kelompok II sedangkan untuk pengamat adalah kelompok I. Memulai permainannya sama dengan permainan peran sebelumnya. Ini dilakukan agar siswa lebih memahami dan menguasai permasalahan.

8. Diskusi dan evaluasi kedua

Pada langkah ini, guru membimbing siswa melakukan diskusi dan evaluasi kedua seperti pada tahap diskusi dan evaluasi pertama.

9. Membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Pada tahap ini siswa dapat berbagi pengalaman dengan temannya tentang tokoh yang diperankannya dan beberapa orang siswa diminta untuk menarik kesimpulan atas cerita yang telah diperankan.

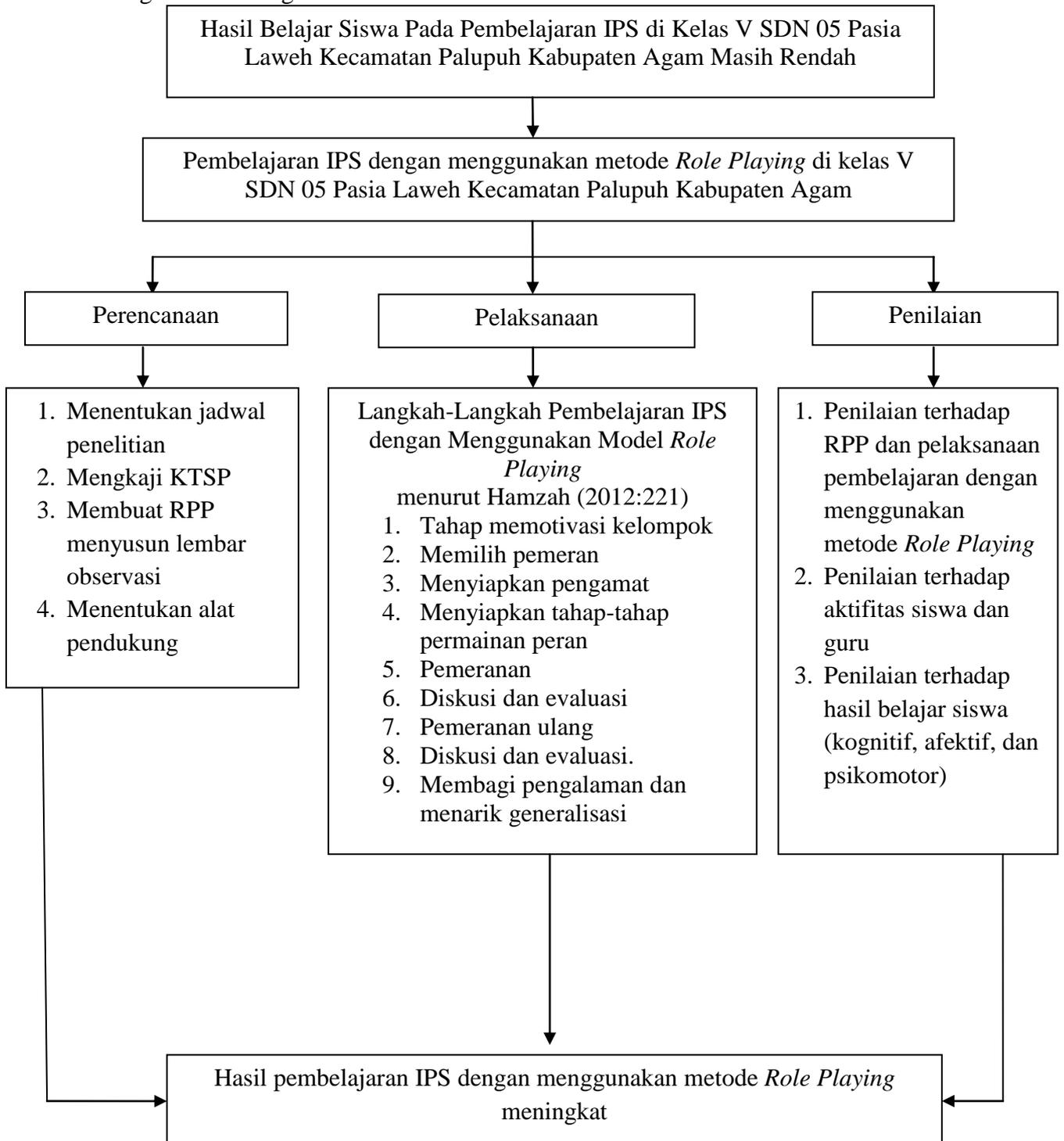
Selanjutnya guru memberikan pertanyaan penajakan untuk menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa jika ada yang belum dipahami.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat memberikan nuansa baru bagi siswa, karena dengan metode ini siswa diminta untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang dibawakannya. Cara pembelajaran ini akan menanamkan keterlibatan mental, fisik dan rasa sosial siswa. Dengan demikian tampak keceriaan dan siswa merasa tidak terbebani oleh kegiatan belajar yang biasanya membuat siswa jenuh, sebab metode *Role Playing* mengajak siswa belajar sambil memecahkan masalah dengan memerankan peran orang lain, sehingga semangat dan rasa ingin tahu pada siswa akan termotivasi. Unsur yang paling menonjol dalam *Role Playing* adalah unsur hubungan sosial. Contoh peran atau peristiwa yang dapat dimainkan adalah peristiwa menjelang proklamasi, cerita malin kundang, peran sebagai dokter, guru, dan lain-lain.

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* sesuai dengan teori-teori yang telah diungkapkan di atas dapat meningkatkan hasil pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran

Pada perencanaan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh terdiri dari 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, kemampuan guru dalam merancang RPP masih perlu ditingkatkan, karena masih terdapat beberapa kekurangan antara lain pemilihan materi ajar belum mengembangkan kemampuan berfikir kritis pada siswa, pengorganisasian materi ajar belum sesuai dengan alokasi waktu, kerincian skenario pembelajaran belum mencerminkan strategi dan metode pembelajaran serta belum sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia.

Persentase tingkat keberhasilan guru dalam merancang RPP pada siklus I pertemuan I adalah 84% dengan baik, sedangkan pada pertemuan 2 diperoleh persentase 88% dengan kriteria baik. Maka perolehan rata-rata persentase tingkat keberhasilan dalam merancang RPP untuk siklus I adalah 86% dengan kriteria baik. Pada siklus II guru melakukan perbaikan dari kekurangan yang terdapat pada siklus I sehingga kemampuan guru dalam merancang RPP meningkat, deskriptor yang

belum muncul pada siklus 2 ini yaitu pengorganisasian materi ajar belum sesuai dengan alokasi waktu. Persentase tingkat keberhasilannya adalah 93% dengan kriteria sangat baik.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran, guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan metode *Role Playing*, namun masih terdapat beberapa kekurangan yang ditandai dengan belum munculnya beberapa descriptor, baik pada aspek guru maupun aspek siswa.

Pada aspek guru, pada pertemuan I diperoleh persentase tingkat keberhasilannya 79% dengan kriteria cukup, sedangkan pada pertemuan II diperoleh persentase 85% dengan kriteria baik. Maka perolehan rata-ratanya untuk siklus I ini adalah 82 % dengan kriteria baik. Pada siklus ini terdapat 7 deskriptor yang belum muncul yaitu intonasi suara jelas, pertanyaan diajukan pada seluruh siswa, memberi petunjuk agar siswa mengetahui hal-hal yang akan diamati, memberi alat peraga pendukung pada siswa yang akan tampil, mengajukan pertanyaan kepada siswa secara sistematis sesuai dengan materi pelajaran, membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran secara tertulis dan memberikan tindak lanjut/PR.

Pada siklus II dilakukan perbaikan sehingga deskriptor yang belum muncul berkurang menjadi 4 deskriptor, diantaranya yaitu memotivasi siswa agar semangat belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran,

memotivasi pengamat agar dapat mengamati kelompok yang tampil dengan seksama, dan memberi tindak lanjut/PR.

Pada aspek siswa, untuk pertemuan I diperoleh persentase tingkat keberhasilannya 71% dengan kriteria cukup, sedangkan pada pertemuan 2 diperoleh persentase 83% dengan kriteria baik. Maka perolehan rata-rata persentasenya adalah 77% dengan kriteria cukup. Pada siklus ini terdapat 14 deskriptor yang belum muncul pada pertemuan I dan 8 deskriptor pada pertemuan II dari 48 deskriptor yang ada.

Pada siklus II dilakukan perbaikan sehingga deskriptor yang belum muncul berkurang menjadi 5 deskriptor. Persentase tingkat keberhasilannya meningkat menjadi 90% dengan kriteria sangat baik.

3. Hasil Belajar

Pada siklus I pertemuan I diperoleh rata-rata hasil belajar aspek kognitif 71,75, aspek afektif 74,25 dan aspek psikomotor 68,31. Dan rata-rata ketiga aspek penilaian tersebut adalah 71,43. Sedangkan untuk pertemuan II aspek kognitif 74,25, aspek afektif 74,62 dan aspek psikomotor 75,12 sehingga rata-rata ketiga aspeknya adalah 74,62. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II maka diperoleh rata-rata aspek penilaian kognitif 85,37, aspek penilaian afektif 81,25 dan aspek penilaian psikomotor 81,25 sehingga rata-rata penilaian ketiga aspek menjadi 82,62.

Dari uraian kesimpulan di atas dapat dinyatakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan

menggunakan metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri 05 Pasia Laweh Kecamatan Palupuh Kabupaten Agam.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu :

1. Perencanaan Pembelajaran

Dalam mempersiapkan perencanaan, sebaiknya guru memperhatikan aspek seperti, perumusan indikator yang harus disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, perumusan tujuan pembelajaran yang memuat komponen ABCD, pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kemudian dalam pengorganisasian materi yang semestinya harus sesuai dengan waktu yang tersedia, pemilihan sumber yang relevan dengan materi dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Kemudian susunlah langkah-langkah pembelajaran dengan tepat dan berurutan dari awal sampai akhir, skenario pembelajaran juga harus sesuai dengan langkah-langkah metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya rencanakan prosedur penilaian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disajikan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam pelaksanaan tindakan, laksanakanlah tindakan sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang. Laksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan sempurna sesuai perencanaan. Kondisikan kelas sebelum memulai kegiatan pembelajaran, lakukan kegiatan appersepsi dengan cara yang bervariasi yang mampu menimbulkan semangat siswa dan mampu membangkitkan skemata siswa, sampaikan tujuan pembelajaran, sampaikan materi yang akan disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa, bentuk kelompok belajar siswa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Adakan perenungan terhadap perubahan hasil belajar dari pertemuan pertama hingga pertemuan selanjutnya. Dan pastikan bahwa hasil belajar meningkat dari pertemuan sebelumnya, baik hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotor. Jika belum terjadi peningkatan hasil belajar maka penelitian sebaiknya dilanjutkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Aziz Wahab. 2009. *Metode dan Metode-Metode Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Burhan bungin. 2006. *Analisis data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Emzir . 2008. *Metodologi PTK Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Etin Solihatin. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2009. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2012. *Asesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iif Khoiru Ahmadi. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Isjoni. 2007. *Integrated Learning*. Bandung: Falah Production.
- Kunandar.2008.*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Masnur. 2009. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Ganesha.
- Masnur Muslich. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. 2009. *KTSP*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muhammad ali. 2008. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. 2011. *Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Patta Bundu. 2006. *Penilaian Keterampilam Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains SD*. Jakarta : Depdiknas.
- Rochiati Wiratmaja. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rudy Gunawan. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.

- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman. 2010. *Interaksi dan motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. dkk. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2012), *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Selah (PTS)*. Yogyakarta: Andi.
- Wina Sanjaya. (2011), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Ali, Muhammad. 2008. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.