

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*  
DI KELAS V SD NEGERI 14 BARINGIN  
KECAMATAN PALEMBAYAN  
KABUPATEN AGAM**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang*



**Oleh**

**MUZAN  
NIM. 95250**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran  
IPS Dengan Menggunakan Metode Role Playing di  
Kelas V SD Negeri 14 Baringin Kecamatan Palembayan  
Kabupaten Agam

Nama : Maras

NIM : 95250

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 23 April 2013

Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Wirdati, M.Pd	
2. Sekretaris : Dra. Haris, M.Pd	
3. Anggota : Drs. Zardi, M.Si	
4. Anggota : Dra. Elma Abi, M.Pd	
5. Anggota : Drs. Mansur, M.Pd	

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muzan

Nim : 95250

Jurusan : PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, tidak merupakan hasil pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti cara pengutipan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya tersebut.

Padang, 23 April 2013

Yang membuat pernyataan

**Muzan**  
NIM. 95250

## ABSTRAK

### **Muzan, 2013: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 14 Baringin Kecamatan Palembang Kabupaten Agam**

Kata Kunci: Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Metode *Role Playing*

Penelitian ini berawal dari kenyataan di SDN 14 Baringin, siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan guru masih dominan menggunakan metoda ceramah, akibatnya siswa kurang aktif. Padahal untuk menyampaikan materi IPS dibutuhkan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *role playing*. Metode ini memerankan suatu keadaan atau peristiwa yang dialami orang lain. Melihat hal tersebut maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V SD Negeri 14 Baringin Kecamatan Palembang Kabupaten Agam. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode *role playing*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan bentuk penelitian yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian ini diperoleh melalui pengamatan dan hasil tes. Sumber data adalah proses pembelajaran IPS dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 14 orang. Jumlah siswa laki-laki 5 orang dan perempuan 9 orang.

Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I skor RPP 77% dengan kualifikasi cukup, dan siklus II 95% dengan kualifikasi sangat baik. Aktifitas guru siklus I diperoleh skor 82% dengan kualifikasi baik dan siklus II skor 94% dengan kualifikasi sangat baik. Untuk aspek siswa siklus I diperoleh skor 81% dengan kualifikasi baik dan siklus II skor 92% dengan kualifikasi sangat baik. Rata-rata hasil belajar siklus I 74,14 dan siklus II adalah 82,40. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 14 Baringin Kecamatan Palembang Kabupaten Agam.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan dan membuka pikiran penulis, sehingga penulis dapat melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sederhana ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 14 Baringin Kecamatan Palembang Kabupaten Agam. Seterusnya shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan umat manusia Nabi Muhammad SAW.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Oleh karena itu salah satu kompetensi yang diharapkan dicapai melalui program PTK ini, agar para guru SD mampu menemukan dan memecahkan masalah pendidikan di SD.

Dalam Penelitian tindakan kelas ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad M. Pd dan Ibu Masniladevi, S. Pd, M. Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Wirdati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberi bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Harni, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

4. Tim penguji skripsi yakni Bapak Drs. Zuardi, M.Si, Ibu Dra. Elma Alwi, M. Pd dan Bapak Drs. Mansur, M.Pd yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Kepala SD Negeri 14 Baringin Bapak Muswardi, S. Pd yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis untuk melakukan penulisan skripsi ini.
6. Guru-guru SD Negeri 14 Baringin yang telah memberikan masukan dan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
7. Rekan-rekan yang senasib dan sepejuangan dengan penulis yang telah banyak memberi dukungan dalam penulisan skripsi ini.
8. Orangtua tercinta Ayah, Ibu, kakak, adik, dan istri tercinta yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan selama penulisan ini dilakukan.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu disini.

Harapan penulis, semoga hasil penulisan ini dapat bermanfaat bagi para guru, terutama bagi penulis sendiri. Akhirnya ibarat kata pepatah “Tak Ada Gading yang Tak Retak”, hasil penulisan ini tentu masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan saran yang membangun skripsi ini dimasa yang akan datang. Amin ya rabbal alamin.

Padang, April 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Hasil Belajar.....	9
2. Hasil Belajar IPS .....	10
3. Ilmu Pengetahuan Sosial .....	11
a. Pengertian IPS.....	11
b. Ruang Lingkup IPS .....	12
c. Tujuan IPS di SD.....	12
4. Metode Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Metode .....	13
b. Jenis jenis metode Pembelajaran .....	14
5. Metode <i>role playing</i> .....	15
a. Pengertian <i>Role Playing</i> .....	15
b. Tujuan <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran .....	15
c. Keunggulan Metode <i>Role playing</i> .....	16
d. Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Role playing</i> .....	17
e. Pembelajaran IPS Dengan Metode <i>Role Playing</i> .....	22
B. Kerangka Teori .....	25

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Lokasi Penelitian .....	28
1. Tempat Penelitian.....	28
2. Subjek Penelitian.....	28
3. Waktu Penelitian dan Lama Penelitian .....	29
B. Rancangan Penelitian .....	29
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
a. Pendekatan Penelitian .....	29
b. Jenis Penelitian .....	30
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas .....	31
C. Prosedur Penelitian .....	33
a. Tahap Perencanaan .....	33
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan .....	34
c. Tahap Pengamatan.....	34
d. Tahap Refleksi .....	35
D. Data dan Sumber Data.....	35
1. Data Penelitian .....	35
2. Sumber Data .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian .....	36
1. Teknik Pengumpulan Data .....	36
2. Instrumen Penelitian .....	38
F. Teknik Analisis Data .....	38

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	41
1. Siklus I .....	41
a. Pertemuan I .....	41
1) Tahap Perencanaan .....	42
2) Tahap Pelaksanaan .....	43
3) Tahap Pengamatan .....	52
4) Tahap Refleksi .....	64
b. Pertemuan II .....	68
1. Tahap Perencanaan .....	68
2. Tahap Pelaksanaan .....	69
3. Tahap Pengamatan .....	77

4. Tahap Refleksi.....	88
2. Siklus II .....	92
a. Pertemuan I.....	92
1 Tahap Perencanaan .....	92
2 Tahap Pelaksanaan .....	93
3 Tahap Pengamatan .....	100
4 Tahap Refleksi .....	111
b. Pertemuan II .....	113
1) Tahap Perencanaan .....	113
2) Tahap Pelaksanaan .....	114
3) Tahap Pengamatan .....	121
4) Tahap Refleksi .....	127
B. Pembahasan .....	128
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	129
2. Pelaksanaan .....	131
3. Hasil Belajar Siswa .....	133
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
1. Simpulan .....	137
2. Saran .....	138
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	139
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Nilai ulangan harian siswa .....	4
1.2 Rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan I .....	63
1.3 Rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan 2 .....	87
1.4 Rekapitulasi hasil belajar siklus II pertemuan 1 .....	109
1.5 Rekapitulasi hasil belajar siklus II pertemuan 2 .....	126

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1 Rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> siklus I pertemuan 1 .....	142
2 Skenario <i>Role Playing</i> siklus I pertemuan 1 .....	152
3 Hasil obsevasi RPP pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> siklus I pertemuan 1 .....	156
4 Hasil observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dari aspek guru siklus I pertemuan 1 .....	160
5 Hasil observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dari aspek siswa siklus I pertemuan 1 .....	163
6 Hasil penilaian aspek kognitif siklus I pertemuan 1 .....	166
7 Hasil penilaian aspek Afektif siklus I pertemuan 1 .....	167
8 Hasil penilaian aspek psikomotor proses siklus I pertemuan 1 .....	170
9 Hasil penilaian aspek psikomotor hasil siklus I pertemuan 1 .....	173
10 Rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> siklus I pertemuan 2 .....	175
11 Skenario <i>Role Playing</i> siklus I pertemuan 2 .....	186
12 Hasil obsevasi RPP pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> siklus I pertemuan 2 .....	189
13 Hasil observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dari aspek guru siklus I pertemuan 2 .....	194

14 Hasil observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dari aspek siswa siklus I pertemuan 2 .....	197
15 Hasil penilaian aspek kognitif siklus I pertemuan 2 .....	200
16 Hasil penilaian aspek Afektif siklus I pertemuan 2 .....	201
17 Hasil penilaian aspek psikomotor proses siklus I pertemuan 2.....	204
18 Hasil penilaian aspek psikomotor hasil siklus I pertemuan 2 .....	207
19 Rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> siklus II pertemuan 1.....	209
20 Skenario <i>Role Playing</i> siklus II pertemuan 1 .....	222
21 Hasil observasi RPP pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> siklus II pertemuan 1.....	225
22 Hasil observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dari aspek guru siklus II pertemuan 1 .....	230
23 Hasil observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dari aspek siswa siklus II pertemuan 1 .....	233
24 Hasil penilaian aspek kognitif siklus II pertemuan 1 .....	236
25 Hasil penilaian aspek Afektif siklus II pertemuan 1 .....	237
26 Hasil penilaian aspek psikomotor proses siklus II pertemuan 1 .....	240
27 Hasil penilaian aspek psikomotor hasil siklus II pertemuan 1 .....	243
28 Rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> siklus II pertemuan 2 .....	245
29 Skenario <i>Role Playing</i> siklus II pertemuan 2.....	258

30 Hasil Penilaian RPP pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> siklus II pertemuan 2.....	261
31 Hasil observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dari aspek guru siklus II pertemuan 2.....	266
32 Hasil observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dari aspek siswa siklus II pertemuan 2 .....	269
33 Hasil penilaian aspek kognitif siklus II pertemuan 2.....	272
34 Hasil penilaian aspek Afektif siklus II pertemuan 2 .....	273
35 Hasil penilaian aspek psikomotor proses siklus II pertemuan 2 .....	276
36 Hasil penilaian aspek psikomotor hasil siklus II pertemuan 2 .....	279
37 Rekapitulasi penilaian RPP, aspek guru dan siswa.....	281
38 Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I .....	282
39 Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus II .....	283
40 Surat izin penelitian dari Universitas .....	284
41 Surat izin penelitian dari Sekolah .....	285
42 Foto penelitian.....	286
43 Lampiran lembar jawaban siswa.....	289
44 Lampiran lembar kliping siswa.....	290

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Bagan kerangka Teori.....	27
2.2 Bagan Alur Penelitian.....	32

## DAFTAR DIAGRAM

<b>Diagram</b>	<b>Halaman</b>
1.1 Diagram Peningkatan Hasil belajar Siswa.....	135

# **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. Kemudian memiliki rasa ingin tahu, memiliki ranah afektif, kognitif dan psikomotor dalam 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 diperkuat oleh Etin (2008:15) bahwa "tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi".

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran di atas diharapkan guru memiliki pengetahuan yang luas dalam hal membuat perencanaan pembelajaran yang sistematis yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penguasaan materi yang sesuai dengan tuntutan kurikulum serta pemilihan metode yang tepat. Sehingga pembelajaran IPS dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang terus berkembang.

Berdasarkan pengalaman peneliti di lapangan tepatnya di SD N 14 Baringin Kecamatan Palembang Kab. Agam kelas V semester I tahun pelajaran 2012/2013 peneliti selaku guru kelas masih sering menggunakan metode ceramah yang monoton dalam pembelajaran IPS dan jarang mencoba metode yang bervariasi. Proses pembelajaran hanya bertumpu pada guru sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam menyelesaikan materi pelajaran. Materi IPS yang terlalu bersifat informatif di sampaikan secara konvensional dan cenderung menuntut aspek kognitif saja membuat siswa malas untuk mengikuti pembelajaran IPS.

Akibat dari permasalahan di atas peneliti melihat antusias siswa dalam belajar rendah, kurang tumbuh berkembangnya sikap kemandirian belajar siswa.

Hal ini tampak ketika siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan belajar IPS para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran tersebut, sehingga siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala-gejala tersebut ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti: sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas.

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 kondisi yang di atas berupa evaluasi, pekerjaan rumah, latihan soal maupun ulangan harian, sebagian siswa memperoleh hasil belajar yang rendah, jika dibandingkan dengan nilai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 67. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1  
 Nilai Ulangan Harian Siswa Mata Pelajaran IPS  
 Kelas V SD N 14 Baringin

No	Nama siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Belum tuntas
1	NA	67	84	√	
2	RF	67	73	√	
3	CS	67	61		√
4	KA	67	71	√	
5	RA	67	60		√
6	ES	67	80	√	
7	LS	67	57		√
8	DA	67	69	√	
9	RP	67	64		√
10	AD	67	58		√
11	SR	67	60		√
12	AS	67	67	√	
13	IM	67	59		√
14	DS	67	62		√
	Jumlah	-	925	6	8
	Rata-rata	-	66	-	-
	Persentase	-	-	42%	58%

*Sumber : data sekunder nilai ulangan harian siswa semester I TP. 2012/2013*

Berdasarkan tabel di atas dari 14 orang siswa diperoleh nilai rata-rata 66. Sebanyak 6 orang (42%) mencapai KKM, sedangkan 8 orang lagi (58%) masih di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Melihat permasalahan di atas maka guru perlu mencari solusi. Diantaranya dengan menggunakan metode dalam pembelajaran IPS. Adapun yang dimaksud dengan metode adalah sebagai cara yang digunakan guru untuk

menyampaikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga apa yang menjadi tujuan utama dari pembelajaran dapat tercapai.

Metode-metode tersebut ada berbagai macam. Martinis (2008:152) mengemukakan metode yang sampai saat ini masih banyak digunakan dalam proses pembelajaran antara lain:

1) metode ceramah; 2) metode demonstrasi; 3) metode Tanya jawab; 4) metode penampilan; 5) metode diskusi; 6) metode studi mandiri; 7) kegiatan pembelajaran terprogram; 8) metode latihan bersama teman; 9) metode simulasi; 10) metode pemecahan masalah; 11) metode studi kasus; 12) metode praktikum; 13) metode proyek; 14) *role playing*; 15) symposium tutorial; 16) deduksi; 17) induksi; 18) *computer assisted learning*.

Dari berbagai metode yang dipaparkan di atas metode yang akan peneliti gunakan adalah metode *role playing*. Menurut peneliti metode *role playing* ini sangat sesuai dalam pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkahlaku dan kebutuhannya. Sementara metode *role playing* berusaha mendramatisasikan tingkahlaku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Jadi, metode *role playing* sangat sesuai dengan materi IPS di sekolah dasar.

Abdul (2007:109) mengungkapkan:

*Role playing* atau bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi semakin besarnya jumlah penduduk, atau

menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja.

Adapun keuntungan dari metode *role playing* menurut Oemar (2008:214) adalah siswa dapat bertindak, mengekspresikan pendapat, dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadinya.

Sehubungan dengan permasalahan di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengangkat judul “**Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 14 Baringin Kecamatan Palembang Kabupaten Agam**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti kemukakan di atas maka rumusan masalah dalam PTK ini adalah “Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SD Negeri 14 Baringin Kecamatan Palembang 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 14 Baringin?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 14 Baringin?

3. Bagaimanakah peningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V SD Negeri 14 Baringin?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas V SD. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V SD Negeri 14 Baringin
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V SD Negeri 14 Baringin
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V SD Negeri 14 Baringin

### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak antara lain:

1. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

## 2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS.

## 3. Bagi Siswa

- a. Menambah pengalaman siswa bahwa belajar IPS tidak hanya melalui ceramah dari guru, diskusi, maupun percobaan-percobaan, tetapi juga bisa dengan *role playing*, sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b. Dapat merubah pengalaman dan hasil belajar siswa menjadi pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dengan hasil yang sangat memuaskan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar**

Setiap saat dalam kehidupan manusia selalu mengalami proses pembelajaran. Belajar dilakukan manusia secara formal maupun informal, dimana dalam proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung baik itu perubahan tingkah laku dari segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Perubahan-perubahan pada siswa inilah yang dinamakan hasil belajar.

Sebagaimana yang diungkapkan Oemar (2008:2) "hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani". Lebih lanjut Nana (2004:22) mengungkapkan "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Sementara itu menurut Bloom (dalam Nana 1999:22) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dibagi menjadi 3 ranah yaitu:

Kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan sikap yang terdiri dari 5 aspek yaitu penerimaan jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan aspek psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan bertindak.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar adalah hasil akhir dari pembelajaran berupa kemampuan siswa, prestasi belajar, keterampilan dan ranah yang dimiliki oleh siswa. Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui kemampuan siswa dan tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

## 2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar tentang materi IPS yang meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Sardjiyo (2008:8.21) hasil belajar IPS sebagai berikut:

1) Aspek kognitif IPS. Aspek kognitif dalam evaluasi hasil belajar mempunyai dua tingkatan yaitu: tingkatan yang lebih rendah yang mengungkap aspek ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*) dan aplikasi (*application*). Tingkatan yang lebih tinggi mengungkap aspek analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek kognitif untuk siswa SD cukup tingkatan yang lebih rendah, yaitu hanya mengungkap ingatan, pemahaman, dan aplikasi. Dalam merancang alat evaluasi atau tes, perlu mempelajari kurikulum yang berlaku yang meliputi hal-hal seperti: KD, materi pokok, indikator materi, dan menyusun indikator untuk kisi-kisi soal, 2) Aspek sikap sosial IPS. Nilai dan sikap sosial terjadi apabila ada interaksi sosial antara seseorang dengan orang lain, dengan kelompok atau antar kelompok. Untuk dapat terjadi interaksi sosial perlu ada kontak sosial dan komunikasi antar orang perorang, orang perorang dengan kelompok dan antara kelompok dengan kelompok, 3) Aspek keterampilan IPS. Keterampilan-keterampilan IPS adalah beberapa kemampuan baik fisik maupun mental di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)".

Sedangkan menurut Conny, dkk (dalam Nitra, 2013:9) "hasil belajar IPS adalah keterampilan mendasar dalam proses berfikir dan berkarya dibagi menjadi sembilan bagian meliputi : mengobservasi atau mengamati, membuat hipotesis, merencanakan eksperimen, mengendalikan variabel, menafsirkan data".

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS adalah hasil penilaian belajar siswa meliputi tiga aspek yaitu 1) Aspek kognitif dengan tiga tingkatan yaitu ingatan, pemahaman, dan aplikasi, 2) Aspek sikap sosial yang dapat terjadi melalui interaksi seseorang dengan orang lain, 3) Aspek keterampilan IPS yang berkaitan dengan fisik dan mental.

### **3. IPS**

#### **a. Pengertian IPS**

Menurut Ahmadi (2003:2) “IPS adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah”. Depdiknas (2006:575) mengartikan IPS adalah suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Seterusnya Ischak (1997:1.30) menyatakan “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Berdasarkan pengertian IPS dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS dirancang sebagai mata pelajaran yang mengkaji tentang berbagai peristiwa yang memiliki fakta di tengah-tengah masyarakat dan global dari berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian siswa tidak akan merasa asing untuk berinteraksi selain keluarga dan sekolah. Siswa juga mampu menghadapi segala tantangan kehidupan dalam bermasyarakat yang akan datang terutama kemampuan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi.

**b. Ruang lingkup IPS**

Menurut Depdiknas (2006:575) Mata pelajaran IPS mempunyai ruang lingkup yang meliputi aspek sebagai berikut: 1) Manusia, tempat, dan lingkungan, 2) Waktu, berkelanjutan, dan perubahan, 3) Sistem sosial dan budaya, 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Sementara Ishack (1997:1.31) mengemukakan bahwa “ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah hal-hal yang berkaitan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”. Ruang lingkup mata pelajaran IPS tersebut harus diajarkan di sekolah dasar.

Adapun ruang lingkup pelajaran IPS yang dibahas dalam penelitian ini adalah waktu, berkelanjutan, dan perubahan sesuai dengan materi “Tokoh-tokoh Sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia”.

**c. Tujuan IPS di SD**

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai, begitu juga dengan mata pelajaran IPS sebagaimana dijelaskan Depdiknas (2008:45) IPS di SD bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan rasional, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, 3) memiliki komitmen, kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama berkolaborasi dalam masyarakat majemuk.

Sedangkan Abdul (2008:88) menyatakan “tujuan IPS adalah untuk melengkapi siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai agar dengan itu mereka dapat mengenal dengan baik berbagai permasalahan sosial kemasyarakatan di sekitarnya”. Seterusnya Trianto (2011:176) mengungkapkan “tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri siswa dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bakat siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi”.

Dari paparan di atas tujuan pembelajaran IPS di SD adalah untuk memberikan bekal, mendidik dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki siswa. Kemudian siswa memiliki pemahaman terhadap nilai-nilai sosial mampu berkomunikasi dan berpikir logis dan kritis di tengah-tengah masyarakat.

#### **4. Metode Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Metode**

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebaiknya guru menggunakan metode. Pengertian metode pembelajaran menurut Martinis (2008:152) adalah “cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberikan contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu”. Ahmad (2005:52) mengungkapkan metode adalah “cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat penyajian bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok”.

Merujuk pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara atau kiat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan (materi pelajaran) agar dapat dipahami oleh siswa sehingga mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

#### **b. Jenis-Jenis Metode dalam Pembelajaran**

Dalam pembelajaran IPS hendaknya guru pandai menggunakan atau memilih metode yang tepat dan sesuai dengan materi dan kondisi kelas. Ada berbagai macam metode yang dapat digunakan oleh guru Sebagaimana yang diungkapkan oleh Abdul (2008:88-108) metode yang sampai saat ini masih banyak digunakan dalam proses pembelajaran antara lain: 1) metode ceramah, 2) metode *inkuiri*, 3) metode diskusi, 4) metode tanya jawab, 5) metode *role playing*. Seterusnya Ahmad (2005:53) mengatakan macam-macam metode mengajar antara lain : 1) metode ceramah, 2) metode tanya jawab, 3) metode diskusi, 4) metode belajar dan resitasi, 5) metode kerja kelompok, 6) metode demonstrasi dan eksperimen, 7) metode sosiodrama dan *role playing*, 8) metode *problem solving*, 9) metode sistem regu (*team teaching*), 10) metode latihan (*drill*), 11) metode karyawisata.

Dari berbagai metode yang telah diungkapkan di atas, peneliti menerapkan metode *role playing*.

## **5. Metode *Role Playing***

### **a. Pengertian Metode *Role Playing***

Syaiful (2009:21) mengungkapkan “metode *role playing* adalah mempertunjukkan atau mempertontonkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang lain”. Senada dengan itu, Djamarah (2000:199) mengatakan “metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik”. Lebih lanjut Wina (2009:161) mengatakan bahwa “metode *role playing* atau bermain peran ialah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode mengajar dalam penguasaan bahan pelajaran siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah, agar siswa dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial. Mereka diberi kesempatan seluasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

### **b. Tujuan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran**

Oemar (2008:199) mengungkapkan tujuan metode *role playing* ialah 1) belajar dan berbuat; 2) belajar melalui peniruan; 3) belajar melalui balikan; 4) belajar melalui pengkajian. Lebih lanjut Hamzah (2009:26)

mengemukakan “tujuan *role playing* ialah 1) menggali perasaannya; 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam pemecahan masalah; 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara”.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan dengan metode *role playing* siswa diajak untuk bekerja sama dalam situasi sosial untuk memecahkan masalah pribadi yang dihadapinya dengan bantuan teman-teman sekelasnya. Pemecahan masalah yang demokratis dalam metode ini akan melatih siswa untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis. Kemudian siswa dapat pula merasakan dan menghayati yang pernah dialami oleh tokoh tersebut.

### **c. Keunggulan Metode *Role Playing***

Syaiful (2009:101) menjelaskan beberapa kebaikan metode *role playing* sebagai berikut:

- 1) siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan;
- 2) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreaitif;
- 3) bakat yang terpendam pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul 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;
- 6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Hal di atas dipertegas Oemar (2008:214) menyatakan bahwa keunggulan metode *role playing* yaitu:

1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, 3) *role playing* memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* mempunyai keunggulan antara lain menjadikan siswa lebih kreatif, membangkitkan semangat siswa dalam belajar, memupuk rasa kesetiakawanan dan mengubah perilaku siswa untuk lebih menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

#### **d. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Role Playing***

Dalam mengajarkan metode *role playing* guru harus mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan dengan sistematis. Wina (2009:161) menjelaskan langkah-langkah metode *role playing* adalah sebagai berikut: 1) Persiapan simulasi, 2) pelaksanaan simulasi, 3) penutup. Untuk lebih jelas langkah-langkahnya dapat diuraikan sebagai berikut :

##### 1) Persiapan simulasi

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.

- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, simulasi peranan yang harus di mainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
  - d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
- 2) Pelaksanaan simulasi
- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
  - b) Siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
  - c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
  - d) Simulasi hendaknya diberhentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan
- 3) Penutup
- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan.
  - b) Merumuskan kesimpulan.

Seterusnya Abdul (2008:112) menjelaskan fase-fase pengajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* sebagai berikut: 1) Persiapan, 2) pelaksanaan, 3) tindak lanjut. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan berikut ini:

## 1. Persiapan

### a. Persiapan untuk *role playing* :

- 1) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya.
- 2) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi.

### b. Memilih pemain :

- 1) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa
- 2) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya
- 3) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa
- 4) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memainkan dua peran pemain
- 5) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang
- 6) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.

### c. Mempersiapkan penonton:

- 1) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan *role playing*
- 2) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku.

### d. Persiapan para pemain:

- 1) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit campur tangan guru

- 2) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya
- 3) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain
- 4) Siapakan tempat dengan baik
- 5) Kadang-kadang “kelompok kecil *role playing*” merupakan cara yang baik untuk *role playing*

## 2. Pelaksanaan

- a. Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi
- b. Biarkan agar spontanitas menjadi kunci
- c. Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain
- d. Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan
- e. Jika terjadi kemacetan hal-hal yang dapat dilakukan diantaranya:
  - 1) Dibimbing dengan pertanyaan
  - 2) Mencari orang lain untuk peran itu
  - 3) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut
- f. Jika pemain tersesat lakukan:
  - 1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah
  - 2) Simpulkan apa yang sudah dilakukan
  - 3) Hentikan dan arahkan kembali
  - 4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat

g. Jika siswa mengganggu:

- 1) Tugasi dengan peran khusus
- 2) Jangan pedulikan dia

h. Jangan bolehkan pemirsa mengganggu. Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankannya beri ia kesempatan untuk memerankannya.

### 3. Tindak lanjut

#### a. Diskusi

- 1) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa
- 2) Diskusi dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau rekreasi
- 3) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari

b. Melakukan *role playing* kembali. Kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.

Demikian juga langkah-langkah yang di jelaskan Nana (2004:85)

sebagai berikut:

- 1) tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas, 2) ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut, 3) tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas, 4) jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain sedang berlangsung, 5) beri kesempatan kepada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya, 6) akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan, 7) akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada tersebut, 8) jangan lupa menilai hasil bermain tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Dari uraian pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan metode *role playing* ini ada tahapan-tahapan tertentu yang harus dilakukan guru. Hal ini bertujuan agar metode *role playing* dapat berjalan sesuai dengan mestinya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam pelaksanaannya di lapangan tentunya disesuaikan dengan kondisi siswa dan kemampuan guru. Kemudian pelaksanaan *role playing* tersebut tidak terlepas dari peran guru pembimbing sebagai pengarah dan penyusun tentang topik yang akan diperankan untuk keberhasilan metode *role playing* tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dalam praktek di lapangan peneliti akan menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Nana (2004:85).

#### **e. Pembelajaran IPS Dengan Metode *Role Playing***

Abdul (2008:115) mengemukakan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS perlu ditingkatkan karena metode yang mengkombinasikan *role playing* dan pemecahan masalah ini sangat memungkinkan bagi peningkatan dan perhatian dan minat siswa dalam pelajaran IPS. Peningkatan minat dan perhatian ini akan meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Nana (2004:85) karena, langkah-langkah ini lebih mudah dikembangkan dalam RPP untuk dilaksanakan dalam pembelajaran IPS di SD.

Adapun langkah-langkah yang dikemukakan oleh Nana (2004:85) sebagai berikut:

1) tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas; 2) ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut; 3) tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas; 4) jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain sedang berlangsung; 5) beri kesempatan kepada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan peranannya; 6) akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan; 7) akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada tersebut; 8) jangan lupa menilai hasil bermain tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menetapkan masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
  - a. Siswa dan guru mengidentifikasi masalah sosial yang ada pada tiap kerajaan.
  - b. Siswa dan guru bertanya jawab tentang contoh masalah sosial yang ada di tiap kerajaan.
  - c. Siswa dan guru menetapkan masalah sosial yang dianggap menarik untuk dibahas.
2. Guru menceritakan kepada siswa mengenai isi dari masalah.
  - a. Siswa mendengarkan cerita tentang masalah sosial yang dihadapi tokoh dalam kerajaan.
  - b. Siswa melakukan tanya jawab tentang isi masalah yang belum diketahui.
3. Guru menetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas.

- a. Siswa mendengarkan tokoh-tokoh yang ada pada cerita yang diceritakan guru.
  - b. Siswa bertanya jawab mengenai masing-masing tokoh dalam cerita.
  - c. Siswa dibagi menjadi dua kelompok heterogen.
  - d. Siswa terlibat aktif dalam pemilihan tokoh dalam cerita yang akan diperankan.
  - e. Guru menetapkan siswa yang akan berperan dalam *role playing*.
4. Menjelaskan kepada siswa mengenai peranan mereka pada waktu bermain sedang berlangsung
- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang karakter para tokoh.
  - b. Siswa bertanya jawab mengenai karakter yang kurang jelas.
5. Guru memberi kesempatan kepada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
- a. Siswa berkumpul dalam kelompok *role playing*.
  - b. Siswa mendiskusikan mengenai proses *role playing* yang akan dilakukan terkait posisi pemain dan hal apa saja yang akan dilakukan saat *role playing* berlangsung.
  - c. Siswa melakukan latihan *role playing*
  - d. Siswa di persilakan untuk melakukan *role playing* di depan kelas secara bergiliran.
6. Guru mengakhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan.
- a. Siswa melakukan *role playing* sesuai skenario yang ada.

- b. Siswa menghentikan *role playing* saat posisi puncak ketegangan.
7. Melakukan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada tersebut.
- a. Siswa melakukan diskusi setelah *role playing* di bawah bimbingan guru.
  - b. Siswa mengidentifikasi jalan keluar yang benar sesuai dengan masalah yang diperankan.
8. Menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.
- a. Siswa melakukan tanya jawab mengenai *role playing* yang telah dilakukan.
  - b. Siswa menyebutkan kelompok dan tokoh yang berperan paling baik.
  - c. Siswa menyampaikan pendapatnya mengenai *role playing* yang telah dilakukan temannya.
  - d. Siswa menyimpulkan hasil *role playing*.

## **B. Kerangka Teori**

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* dapat memberikan nuansa baru bagi siswa, karena dengan metode ini siswa akan dimintakan akan bermain sesuai dengan peran yang diminta. 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* ialah unsur hubungan sosial. Contoh peran-peran yang dapat dimainkan ialah Ibu Kartini, Pangeran Diponegoro, guru, dokter, dan sebagainya.

Dengan demikian peneliti dapat menyatakan 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 dikemukakan sebagai berikut:

### **Bagan 1.1** **Bagan Kerangka Teori**

Berdasarkan Pengalaman di Lapangan Hasil Belajar IPS di Kelas V  
SD Negeri 14 Baringin Kecamatan Palembang  
Kabupaten Agam Masih Rendah



#### Langkah-langkah penggunaan metode *role playing*

1. Menetapkan masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas
2. Menceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah dalam konteks cerita tersebut
3. Menetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas
4. Menjelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain sedang berlangsung
5. Memberi kesempatan kepada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya
6. Mengakhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan
7. Melakukan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada tersebut
8. Menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut



Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan  
Metode *Role Playing* Meningkat

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan paparan data dan hasil penelitian dan pembahasan dalam Bab IV, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role laying* pada siklus I masih terdapat kekurangan. Kekurangannya antara lain guru kurang efisien dalam mengelola waktu pembelajaran dan soal yang diberikan guru pada saat evaluasi masih seragam. Namun pada siklus II kekurangan tersebut dapat diatasi. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat sudah meningkat, sehingga diperoleh nilai 94,50 dengan kualifikasi yang sangat baik, sehingga menjadi panduan yang baik dalam penerapan metode *role playing*.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan Metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga membuat siswa lebih aktif, kreatif dan dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa. Siswa terlihat senang, bersemangat, dan tertarik dengan pembelajaran, kemudian meningkatkan kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran. Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru memperoleh skor 82% (kualifikasi baik) dan siswa 81% (kualifikasi baik). Kemudian meningkat pada siklus II dari aspek guru memperoleh nilai 94% (kualifikasi sangat baik) dan siswa 92% (kualifikasi sangat baik). Sehingga pelaksanaan

pembelajaran IPS dengan metode *role playing* sudah tercapai dengan sangat baik.

3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS sudah meningkat yaitu dari rata-rata siklus I yaitu 74,14 dengan persentase 74%. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh 82,40 dan persentase 82%.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*, sebaiknya guru memperhatikan komponen-komponen yang harus ada dalam RPP dan memahami langkah-langkah metode pembelajaran yang digunakan. Sehingga rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut sesuai dengan metode yang digunakan.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*, sebaiknya guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Langkah-langkah metode *role playing* harus dilaksanakan dengan semua secara sistematis.
3. Dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar pembelajaran IPS sebaiknya dilakukan dengan mencakup 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.