

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN KELAS IV
SDN 03 RANAH BATAHAN KABUPATEN PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



OLEH :

**RINA WARDAH
NIM :58327**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas IV
SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat

Nama : Rina Wardah

NIM : 58327

Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

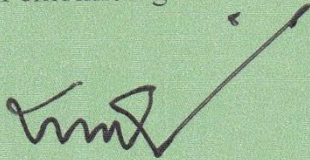
Jurusan : PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

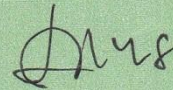
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Yalvema Miaz, MA
NIP.195106221976031001

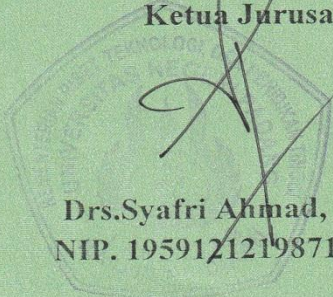
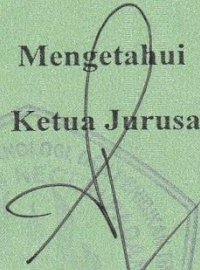
Pembimbing II



Dra. Farida S, S.Pd, M.Si
NIP.196004011987032002

Mengetahui

Ketua Jurusan



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 195912121987101001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN KELAS IV SDN 03 RANAH BATAHAN KABUPATEN PASAMAN BARAT

Nama : Rina Wardah
NIM : 58327
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2014

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr.Yalvema Miaz, MA
2. Sekretaris : Dra. Farida.S, S.Pd, M.Si
3. Anggota : Drs. Zuardi,M.Si
4. Anggota : Dra. Rahmatina,M.Pd
5. Anggota : Drs. Mansur Lubis, M.Pd

1.....

2.....

3.....

4.....

5.....



.....Allah akan meninggikan
orang-orang yang beriman diantaramu
dan orang-orang yang diberi ilmu
pengetahuan beberapa derajat
(Al-Qur'an Surat Mujadillah, ayat : 11)

Ya Allah...Engkau yang Maha mengetahui segalanya...
Hari yang selama ini kunantikan, di hari yang selama ini kami impikan, di hari yang
selama ini kami dambakan, kini sepotong keberhasilan telah kugapai, setetes harapan
telah kugenggam, sepenggal impian telah kuraih, kau berikan aku kesempatan untuk
membahagiakan orang-orang yang kucintai...dan selalu menyayangiku, ya Allah...

To my big family

Ayah dan Bundaku...di saat usiamu yang kini di ambang senja,
kulihat sebingkai asa dan cinta dalam tatapanmu
Kusadari...itu takkan terbalas, do'amu mengiringi setiap langkahku...
tuk capai suatu harapan demi anakmu tersayang

Ayah dan Bundaku....

Ternyata pengorbananmu tak sia-sia
Hari ini putrimu mampu meraih cita-cita
Untuk langkah selanjutnya terimalah setetes buah karya ananda
pada Ayah Tercinta Rijaluddin dan Bunda tersayang Nurhajji
Yang telah memberikan limpahan do'a dan pengorbanan serta kasih sayang
yang tiada pernah mengharapkan balasan

Buat suamiku yang kucintai Zulkarnain, S.Pd

Adik-adikku serta anak-anakku tersayang Chika Anastasya Rahmadani, Ghian Alfaiz,
dan Faizul Anwar yang senantiasa turut andil dalam penyelesaian pendidikanku

Kini tiba saatnya terimalah buah karya kecil dariku

Sebagai bukti keserjanaanmu kelak nantinya...

Sujudku terutama kepada sang Maha Pencipta

Maha Pengasih dan Maha Penyayang

Atas izin-Mu, hamba sampai pada titik ini

Terima kasih Ya Allah

By , Rina Wardah

Surat Pernyataan

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rina Wardah
NIM : 58327
Program Studi : S I
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

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.

Padang, Januari 2014



Rina Wardah

ABSTRAK

Rina Wardah, 2016: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.

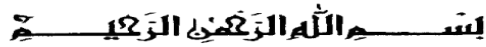
Kata Kunci : 1. Hasil Belajar, 2. IPS, 3. Metode Bermain Peran

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil belajar IPS masih rendah yang disebabkan ketidak tepatan guru menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 03 Ranah Batahan.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 03 Ranah Batahan, yang berjumlah 22 anak, terdiri dari 12 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Analisis data untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I Pertemuan I 78%, Siklus I Pertemuan II 89% maka rata-rata rencana pelaksanaan pembelajaran 83,5%. Sedangkan siklus II pertemuan I 92%, siklus II pertemuan II 98%, rata-rata 94%. Pelaksanaan pembelajaran dari aspek guru siklus I dengan rata-rata 87%, sedangkan siklus II rata-rata 94%. Pelaksanaan pembelajaran dari aspek siswa siklus I dengan rata-rata 88%, sedangkan siklus II dengan rata-rata 92,5%. Hasil belajar siklus I dengan rata-rata 56,5%, sedangkan siklus II dengan rata-rata 81,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkat.

KATA PENGANTAR



Syukur alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat”**. Tujuan peneliti membuat skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga, baik secara moril maupun material, untuk itu kesempatan pada kali ini izinkanlah peneliti sampaikan ucapan terima kasih kepada.

1. Bapak Drs.Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Ibu Masnila Devi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan berbagai informasi yang berharga bagi penyelesaian skripsi ini
3. Bapak Dr.Yalvema Miaz, MA, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dra. Farida.S, S.Pd, M.Si selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Zuardi,M.Si, Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd, dan Bapak Drs. Mansur Lubis, M.Pd, selaku penguji I,II dan III yang telah memberikan masukan kritik yang membangun dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak/Ibu/Staf dosen yang mengajar serta tata usaha pada jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan dalam peulisan skripsi ini.
7. Kedua orang tua, suami, kakak, serta teman dan sahabat peneliti yang begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
8. Sakti, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 03 Ranah Batahan, Kecamatan Ranah Batahan, Kabupaten Pasaman Barat yang memberikan kesempatan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Guru-guru SD Negeri 03 Ranah Batahan, Kecamatan Ranah Batahan, Kabupaten Pasaman Barat, yang senantiasa memberikan dorongan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Ibu Desniati,S.Pd selaku observer dalam penelitian ini, yang senantiasa berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan penelitian ini.

11. Siswa kelas IV SD Negeri 03 Ranah Batahan, Kecamatan Ranah Batahan, Kabupaten Pasaman Barat yang telah bekerja sama dengan baik dalam penyelesaian skripsi ini.

12. Teman-teman angkatan 2010, buat kesemuanya baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT.

Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna, untuk itu peneliti menerima saran, kritik dan masukan yang bermanfaat dalam kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2014



Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran Dan Hasil Belajar.....	10
a. Pembelajaran	10
b. Hasil Belajar	11
2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial	12
a. Pengertian IPS	12
b. Tujuan Pembelajaran IPS	13
c. Fungsi Pembelajaran IPS.....	14
d. Ruang Lingkup IPS	15
3. Metode.....	16
a. Pengertian Metode.....	16
b. Pengertian Metode Bermain Peran	16
c. Tujuan Metode Bermain Peran.....	17
d. Syarat-syarat Penggunaan Metode Bermain Peran	18
e. Kelebihan Metode Bermain Peran.....	18
f. Langkah-langkah Metode Bermain Peran	19
4. Penilaian Pembelajaran IPS.....	21
a. Pengertian Penilaian	21
b. Tujuan Penilaian Pembelajaran IPS	22
c. Keunggulan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS	23
B. Kerangka Teori.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Lokasi Penelitian	27
1. Tempat Penelitian	27
2. Subjek Penelitian	27
3. Waktu.....	27

B. Rancangan Penelitian	28
1. Pendekatan Penelitian.....	28
2. Jenis Penelitian	29
3. Siklus dan Alur Penelitian	29
4. Prosedur Penelitian	32
C. Data dan Sumber Data.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	35
1. Teknik Pengumpulan Data	36
2. Instrumen Penelitian	37
E. Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Siklus I pertemuan I	41
a. Perencanaan	41
b. Pelaksanaan	43
c. Hasil Belajar	45
d. Pengamatan.....	44
a) Hasil Penilaian RPP.....	48
b) Analisis Kegiatan Guru	51
c) Analisis Kegiatan Siswa	55
2. Siklus I Pertemuan II.....	59
a. Perencanaan	59
b. Pelaksanaan	61
c. Hasil Belajar	63
d. Pengamatan.....	65
a) Hasil Penilaian RPP.....	66
b) Analisis Kegiatan Guru	68
c) Analisis Kegiatan Siswa	72
e. Refleksi	76
3. Siklus II Pertemuan I	77
a. Perencanaan	77
b. Pelaksanaan	79
c. Hasil Belajar	81
d. Pengamatan.....	83
a) Hasil Penilaian RPP.....	84
b) Analisis Kegiatan Guru	86
c) Analisis Kegiatan Siswa	90
4. Siklus II Pertemuan II	94
a. Perencanaan	94
b. Pelaksanaan	96
c. Hasil Belajar	98
d. Pengamatan.....	99
a) Hasil Penilaian RPP	100

b) Analisis Kegiatan Guru.....	102
c) Analisis Kegiatan Siswa	106
e. Refleksi 110	
B. Pembahasan.....	117
1. Pembahasan Siklus I.....	117
2. Pembahasan Siklus II	124
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	130
A. Simpulan	130
B. Saran.....	131
DAFTAR RUJUKAN	133
LAMPIRAN-LAMPIRAN	135

DAFTAR BAGAN

	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	26
2. Siklus Penelitian.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	135
2. Lampiran 2 Materi Ajar Siklus I Pertemuan I	138
3. Lampiran 3 Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan I	140
4. Lampiran 4 Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan I	141
5. Lampiran 5 Hasil belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I	143
6. Lampiran 6 Hasil belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I	144
7. Lampiran 7 Hasil belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	145
8. Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil belajar Siklus I Pertemuan 1	146
9. Lampiran 9 Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2	147
10. Lampiran 10 Hasil pengamatan aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2	150
11. Lampiran 11 Hasil pengamatan aktivitas siswa Siklus I Pertemuan 2	154
12. Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2	158
13. Lampiran 13 Materi Ajar Siklus I Pertemuan 2	162
14. Lampiran 14 Soal Evaluasi Siklus I Pertemuan 2	164
15. Lampiran 15 Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus I Pertemuan 2	165
16. Lampiran 16 Hasil belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 2	168
17. Lampiran 17 Hasil belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2	169
18. Lampiran 18 Hasil belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2	170
19. Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil belajar Siklus I Pertemuan 2	171
20. Lampiran 20 Hasil Penilaian RPP Siklus II Pertemuan I	172
21. Lampiran 21 Hasil pengamatan aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1	174
22. Lampiran 22 Hasil pengamatan aktivitas siswa Siklus II Pertemuan 1	178
23. Lampiran 23 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	182
24. Lampiran 24 Materi Ajar Siklus II Pertemuan I	185
25. Lampiran 25 Soal Evaluasi Siklus II Pertemuan I	187
26. Lampiran 26 Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus II Pertemuan I	188
27. Lampiran 27 Hasil belajar Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan I	191

28.Lampiran 28 Hasil belajar Aspek AfektifSiklus II Pertemuan I	192
29.Lampiran 29 Hasil belajar Aspek Psikomotor Siklus II Pertemuan 1.....	193
30.Lampiran 30 Rekapitulasi Hasil belajar Siklus II Pertemuan 1	194
31.Lampiran 31 Hasil Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 2	195
32.Lampiran 32 Hasil pengamatan aktivitas GuruSiklus II Pertemuan 2	198
33.Lampiran 33 Hasil pengamatan aktivitas siswaSiklus II Pertemuan 2	202
34.Lampiran 34 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	206
35.Lampiran 35 Materi AjarSiklus II Pertemuan 2	209
36.Lampiran 36 Soal EvaluasiSiklus II Pertemuan 2	210
37.Lampiran 37 Lembar Kegiatan Siswa (LKS)Siklus II Pertemuan 2	211
38.Lampiran 38 Hasil belajar Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan 2.....	213
39.Lampiran 39 Hasil belajar Aspek AfektifSiklus II Pertemuan 2.....	214
40.Lampiran 40 Hasil belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1	215
41.Lampiran 41 Rekapitulasi Hasil belajar Siklus I Pertemuan 1.....	216
42.Lampiran 42 Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	217
43.Lampiran 43 Hasil pengamatan aktivitas GuruSiklus I Pertemuan 1	220
44.Lampiran 44 Hasil pengamatan aktivitas siswaSiklus I Pertemuan 1.....	224
45.Lampiran 45 Foto Penelitian	228

BAB I PANDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu program pendidikan yang disajikan sebagai suatu mata pelajaran yang mengkaji separangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Depdiknas 2006:164). Melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar, diharapkan siswa memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS, serta memiliki keterampilan dan sikap yang baik dalam memecahkan persoalan serta masalah hidup dalam sosial masyarakat yang kompleks dan penuh tantangan yang terjadi di lingkungannya.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) 2006, dijelaskan bahwa tujuan mata pelajaran IPS adalah:

(1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pembelajaran IPS di SD perlu disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. Pendekatan yang diharapkan mampu membina siswa agar menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab dan warga dunia yang efektif dalam masyarakat global yang selalu mengalami perubahan

setiap saat. Untuk itu, guru harus mampu merancang pembelajaran IPS sehingga mampu membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus-menerus.

Keadaan sistem pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada saat sekarang seperti yang penulis temukan di SD N 03 Ranah Batahan yakni (1) hasil belajar IPS masih rendah terutama pada aspek kognitif siswa, (2) guru masih menggunakan model belajar konvensional (metode ceramah), (3) siswa hanya dijadikan sebagai objek, sehingga kurang menggali potensi yang dimiliki siswa untuk berkembang. Pembelajaran kurang merangsang siswa untuk bisa mandiri sehingga prestasi siswa kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian mid semester I siswa kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat pada tahun ajaran 2012/2013 yang terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel: 1
 Nilai Mid Semester I IPS Siswa Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten
 Pasaman Barat TP 2012/2013

No	Nama	KKM	Nilai Akhir	Keterangan	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	AA	65	55		√
2	AX	65	80	√	
3	AS	65	75	√	
4	AN	65	55		√
5	AF	65	85	√	
6	AU	65	45		√
7	BC	65	45		√
8	DR	65	80	√	
9	EC	65	70	√	
10	EP	65	50		√
11	FY	65	50		√
12	FD	65	65	√	
13	MA	65	50		√
14	RA	65	50		√
15	RM	65	70	√	
16	RD	65	50		√
17	RF	65	50		√
18	RK	65	50		√
19	RH	65	70	√	
20	SW	65	50		√
21	SD	65	55		√
22	SY	65	65	√	
Jumlah			1290	41 %	59 %
Rata-rata			58,63		

Sumber: Data Sekunder Nilai Mid Semester I Siswa Kelas IV TP.2012/2013

Dari data di atas jelas bagi kita tingkat ketuntasan masih sngat jauh dari apa yang diharapkan. di mana persentasi ketuntasan kelas hanya mencapai 41 %. Hal ini perlu ditinjau ulang bagaimana pembelajaran yang dilaksnakan, dari segi metode, media dan pendekatan yang dilaksanakan.

Kegagalan guru mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi jika pemilihan dan penentuan metode tidak dilakukan dengan baik dan melakukan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pembelajaran. Karena itu, guru harus mengetahui kelebihan dan kelemahan dari masing-masing metode dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan di kelas nantinya. Kemampuan guru dalam menggunakan metode masih rendah. Sebagaimana yang dikemukakan Syah (Udin 2008: 9.4)

Ditemukan bahwa penguasaan guru tentang metode pengajaran masih berada di bawah standar. dengan demikian untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru harus memiliki kecakapan dalam menentukan dan memilih metode dan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran IPS.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam pemilihan metode menurut Roertiyah (2001:70) adalah: 1) Merumuskan tujuan yang jelas atau kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. 2) Mempertimbangkan waktu yang dibutuhkan. 3) Menetapkan rencana untuk menilai kemajuan siswa dan tujuan pengajaran yang akan dicapai. Hal pokok yang harus dicapai oleh setiap kegiatan mengajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Apapun yang termasuk perangkat program pembelajaran dituntut secara mutlak untuk menunjang tercapainya tujuan.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai

pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasi perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

Pada pembelajaran bermain peran, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Hal ini dimaksudkan untuk mengundang rasa penasaran peserta didik yang menjadi pengamat agar turut aktif mendiskusikan dan mencari jalan ke luar. Dengan demikian, diskusi setelah bermain peran akan berlangsung hidup dan menggairahkan peserta didik.

Adapun alasan mengapa metode bermain peran dalam pembelajaran IPS adalah: metode bermain peran adalah cara yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial sesuai pada tujuan pembelajaran IPS yang menekankan pada keikutsertaan para siswa untuk memerankannya (mendramatisasi). Metode bermain peran (role playing) dikenal juga dengan metode sosiodrama, kedua metode ini sering diartikan sama.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti merasa tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas tentang **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS**

dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum adalah: “Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat?” Permasalahan tersebut akan dibahas lagi secara khusus mengenai:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran Peningkatan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Peningkatan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD N 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat?.

C. Tujuan Masalah

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. Ssecara khusus, penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran Peningkatan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.
2. Pelaksanaan pembelajaran Peningkatan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD N 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar khususnya pembelajaran menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, peneliti dan siswa sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dan mampu untuk menggunakan metode bermain peran dalam rangka member pelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Bagi peneliti, sebagai masukan pengetahuan dan dapat dijadikan pembandingan antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan metode pembelajaran lainnya.

3. Bagi siswa, dapat merasakan arti penting belajar dan dapat memotivasi untuk belajar lebih aktif dan kreatif sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan ilmu yang diperolehnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran dan Hasil Belajar

a. Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru agar anak melakukan aktifitas pembelajaran sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa dengan siswa yang menghasilkan perubahan dari segi kognitif, psikomotor serta afektif.

Menurut Udin (2000:43) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan yang banyak melibatkan aktivitas siswa dan aktivitas guru. Hamalik (2000:44) menyatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai upaya pembimbingan terhadap siswa agar ia secara sadar dan terarah untuk belajar dan memperoleh hasil belajar yang sebaik mungkin sesuai dengan keadaan dan kemampuan siswa yang bersangkutan.

Hal ini sejalan dengan pengertian pembelajaran yang diambil dari Wikipedia.com yaitu “Proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. “

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses bimbingan yang diselenggarakan oleh guru terhadap siswa, agar siswa sadar dan terarah untuk belajar, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Pengertian hasil Belajar.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan faktor yang penting dalam pendidikan. Secara umum belajar dipandang sebagai perwujudan nilai yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh siswa tergantung pula pendekatan yang dipakai guru dalam pembelajaran. Menurut Agus (2009 : 5-6)

Hasil belajar adalah: pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran gagne hasil belajar berupa: (1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. (3) Straregi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. (4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.(5) sikap adalah kemampuan menginternalisasi dan eksternalis nilai-nilai.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 hasil belajar yang dituntut bukan dari aspek kognitif saja tetapi mencakup tiga aspek sesuai dengan yang dikemukakan oleh Benyamin (dalam Nana, 1997:22-32) yaitu: a) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Penilaian pada ranah kognitif memiliki enam taraf, yaitu: 1)

Pengetahuan, 2) Pemahaman, 3) Aplikasi, 4) Analisis, 5) Sintesis, 6) Evaluasi. b) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar pada ranah afektif dibagi menjadi lima taraf, yaitu: 1) menerima, 2) memperhatikan, 3) merespon, 4) menghayati nilai, 5) mengorganisasikan. c) Ranah Psikomotor, berkenaan dengan keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari belajar kognitif dan afektif.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil akhir dari suatu proses penilaian yang dinyatakan dalam bentuk angka yang dapat memberikan informasi tentang hasil kemajuan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk proses pembelajaran selanjutnya, serta mencakup 3 aspek yakni: pengetahuan berupa konsep (*kognitif*), keterampilan berupa unjuk kerja (*psikomotor*) dan perbuatan/tingkah laku (*afektif*).

2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Menurut Depdiknas (2006:575) “pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS menurut materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Trianto (2007: 124) menjelaskan bahwa : “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti:

sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya”.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah: salah satu cabang ilmu sosial yang membahas tentang fakta, konsep dan generalisasi seperti ilmu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS di sekolah dasar seharusnya membuahkan hasil belajar berupa perubahan pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan kelembagaan sekolah dasar. Sebagaimana dijelaskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), bahwa penyelenggaraan pendidikan IPS di sekolah dasar bertujuan:

(1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan menurut I Gede Widja (2005:27-29), “Secara umum tujuan

pengajaran IPS sebagai berikut :a. Aspek Pengetahuan / Pengertian, b. Aspek

Pengembangan Sikap, c. Aspek Keterampilan”.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah: Mendidik manusia Indonesia seutuhnya dan bertanggung jawab serta memiliki pengetahuan, mampu mengembangkan sikap, serta memiliki keterampilan.

c. Fungsi Pembelajaran IPS

Dikaitkan dengan konteks pendidikan dasar sembilan tahun, maka fungsi pendidikan IPS di SD harus pula mendukung pemilikan kompetensi tamatan SD, yaitu pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan melaksanakan tugas atau mempunyai kemampuan untuk mendekatkan dirinya dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan kebutuhan daerah. Sementara itu, kondisi pendidikan IPS di negara Indonesia dewasa ini, lebih diwarnai oleh pendekatan yang menitikberatkan pada model belajar konvensional seperti ceramah sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Menurut Puskur Balitbang Depdiknas (2004:2) mata pelajaran IPS di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi IPS adalah: membentuk manusia yang memiliki pengetahuan, sikap, nilai, memiliki hubungan dengan lingkungan, memiliki keterampilan tentang bermasyarakat.

d. Ruang Lingkup IPS

Menurut Depdiknas (2006) ruang lingkup IPS adalah: 1) Manusia, tempat dan lingkungan, 2) Waktu, 3) Sistem sosial dan budaya, 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Mulyasa (2007:126-127), “Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a. Manusia, tempat dan lingkungan b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan c. Sistem sosial dan budaya d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan”. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup IPS meliputi hubungan sosial (sosiologi), ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi dan politik. Sedangkan ditinjau kelompoknya meliputi keluarga, RT, RW, warga kelurahan, warga desa, organisasi masyarakat, sampai ketingkat lokal, nasional, regional, dan global. Proses interaksi sosial meliputi interaksi bidang kebudayaan, politik dan ekonomi. Mengingat luasnya cakupan IPS, maka guru IPS wajib melakukan seleksi dengan berbagai pendekatan sesuai dengan tingkat jenjang dan kemampuan peserta didik. Nilai-nilai yang dikembangkan IPS meliputi: nilai edukatif, nilai praktis, nilai teoritis, nilai filsafat, dan nilai ketuhanan.

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup dalam pembelajaran IPS yakni sistem sosial dan budaya dengan standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi dan kompetensi dasar Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)

3. Metode

a. Pengertian Metode

Menurut Syaiful (2009:46) metode ialah “suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Menurut Udin (2000:44) menyatakan bahwa metode ialah “salah satu komponen yang ada

dalam kegiatan pembelajaran atau cara yang digunakan guru dalam melakukan interaksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung”.

Dari kedua pengertian diatas, dapat di ambil kesimpulan bahwa, metode ialah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

b. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Roestiyah (2001:78) bermain peran adalah “metode yang memberikan kesempatan kepada anak dengan memerankan situasu dengan bermain sandiwara”. Dan menurut Moedjiono (1991:81) bermain peran adalah:

Memainkan peranan dari peranan-peranan yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan kejadian dimasa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat dipercaya atau menghayalkan situasi pada suatu tempat atau waktu tertentu.

Dari Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan para murid untuk memerankannya (mendramatisasi). Metode bermain peran (role playing) dikenal juga dengan metode sosiodrama, kedua metode ini

sering diartikan sama. Metode bermain peran dengan sosiodrama memiliki perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya. Metode sosiodrama tidak menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial.

c. Tujuan Penggunaan Metode Bermain Peran

Tujuan merupakan hal-hal yang ingin dicapai suatu kegiatan tertentu, yang dalam hal ini adalah penggunaan metode bermain peran.

Adapun tujuan dari penggunaan metode bermain peran menurut Syaiful (2009:100) adalah sebagai berikut: 1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain. 2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab. 3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. 4) Merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Dari beberapa tujuan penggunaan metode bermain peran tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode tersebut sangat baik untuk perkembangan jiwa sosialnya. Bagaimana ia bergaul dan menghargai teman, bagaimana ia beraktifitas dalam kelompok, bagaimana ia dapat berfikir kreatif dan mengambil keputusan pada saat dihadapkan pada situasi yang tiba-tiba.

d. Syarat-syarat Penggunaan Metode Bermain Peran

Sebelum guru menggunakan metode bermain peran dalam mengajar, terlebih dahulu harus mengetahui syarat-syaratnya supaya metode ini efektif. Menurut Roestiyah NK (1989:78) syarat-syarat penggunaan metode bermain peran antara lain:

- 1) Masalah yang diperankan menyangkut relasi antar manusia.
- 2) Masalah yang akan diperankan terletak dalam bidang perhatian siswa.
- 3) Penonton/pendengar yakni siswa yang sedang tidak memerankan, tetapi tahu akan kewajibannya.
- 4) Guru melukiskan masalah-masalah yang akan diperankan secara jelas.
- 5) Didalam memerankan, siswa harus mendapat kebebasan sepenuhnya sehingga adegan yang ditampilkan keluar secara spontan, makin spontan makin baik.
- 6) Guru menghentikan drama tersebut pada titik puncak drama.
- 7) Penyelesaian pemecahan masalah relasi antara manusia itu dilanjutkan dengan diskusi umum.

Dari beberapa hal yang disyaratkan dalam penggunaan metode bermain peran tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bermain peran tersebut tidak terlepas dari peran guru pembimbing sebagai pengarah dan penyusun tentang topik yang akan diperankan serta perhatian dari guru pembimbing sangat diharapkan untuk suksesnya bermain peran tersebut.

e. Kelebihan Metode Bermain Peran

Setiap memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan metode bermain peran. Ibrahim dan Nana dalam Rusman (2011 :78) menjelaskan bahwa setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dilihat dari berbagai sudut, namun yang penting bagi guru metode manapun yang

digunakan harus jelas tujuan yang akan dicapai. Adapun kelebihan metode bermain peran menurut Syaiful (2009:101) adalah sebagai berikut:

1) Siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat isi bahan yang akan didramakan. 2) Siswa akan melatih untuk berinisiatif dan berkreasi. 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat di pupuk. 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina. 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik.

Dari beberapa poin diatas yang merupakan kelebihan metode bermain peran dapat diketahui bahwa metode bermain peran baik untuk diterapkan untuk perkembangan siswa, baik cara berpikirnya, bakat, mental, maupun kehidupan sosialnya.

Metode bermain peran ini menarik banyak perhatian siswa SD sebagai suatu pembelajaran, di dalamnya dapat melibatkan aspek-aspek kognitif dan efektif (sikap nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan dan mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati dan sebagainya, atas dasar tokoh yang mereka perankan. (Djodjo Suradisastra, 1991:95).

f. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Dalam melaksanakan metode bermain peran agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah yang akan dilakukan. Dalam melaksanakan teknik ini agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkahnya ialah:

Menurut Roestiyah (2008:91)

1) Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan; masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula. 2) Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu. 3) Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama. 4) Bila ada kesedihan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu. 5) Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog. 6) Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, di samping mendengar dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sociodrama selesai. 7) Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog. 8) Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Sosiodrama dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu. 9) Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

Menurut Shatel & shaftel (dalam Muhibbin Syah 2009, 31-34) langkah-

langkah metode bermain peran tersebut adalah sebagai berikut:

1) Memotivasi kelompok-kelompok siswa yakni kelompok pemegang peran/pemain dan kelompok penonton/pengamat. 2) Memilih pemeran (pemegang peran/actor) pada tahap ini, bersama-sama para siswa, guru mendiskusikan gambaran karakter-karakter yang akan diperankan. 3) Mempersiapkan Pengamat, dalam melangsungkan model bermain peran diperlukan adanya pengamat dari kalangan siswa sendiri. 4) Mempersiapkan tahapan peran. dalam bermain tidak diperlukan adanya dialog-dialog khusus seperti dalam sinetron, sebab yang dibutuhkan para siswa actor itu adalah dorongan untuk berbicara dan bertindak secara

kreatif dan spontan. 5) Pemeranan setelah segala sesuatunya siap, mulailah para actor memainkan peran masing-masing secara spontan sesuai dengan garis-garis besar dan tahapan-tahapan yang telah ditentukan. 6) Diskusi dan evaluasi. Seusai semua peran dimainkan, perlu diadakan diskusi dan evaluasi. 7) Pengulangan pemeranan. Dari diskusi dan evaluasi tadi biasanya akan muncul gagasan baru mengenai alternative-alternatif lain pemeranan. 8) Diskusi dan evaluasi. 9) Membagi pengalaman dan menarik generalisasi.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah bermain peran yang dipakai dalam penelitian ini adalah langkah yang dikemukakan oleh Roestiyah yakni sebagai berikut: 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran dilaksanakan. 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang. 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperankan. 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok. 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum. 10) Evaluasi. 11)Penutup

4. Penilaian Pembelajaran IPS

a. Pengertian Penilaian

Penilaian adalah sesuatu proses sistematis yang mengandung pengumpulan informasi, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi

tersebut untuk membuat keputusan-keputusan. Dengan kata lain, keputusan pendidikan dibuat berdasarkan hasil analisis dan interpretasi atas informasi yang terkumpul. Informasi yang dikumpulkan dapat dalam bentuk angka melalui tes, dan atau deskripsi verbal (melalui observasi) (Depdiknas, 2004:4).

Menurut Depdiknas, (2004: 6) “Penilaian adalah suatu proses yang sistematis dari pengumpulan, analisis, interpretasi informasi/data untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran”

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh informasi tentang berhasil tidaknya suatu proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara terus-menerus, sehingga dapat diambil keputusan sesuai dengan tolak ukur yang berlaku.

b. Tujuan Penilaian Pembelajaran IPS

Menurut Sri (2019:22) Secara umum tujuan penilaian adalah :

- 1) memperbaiki proses pembelajaran
 - 2) menilai pencapaian kompetensi peserta didik
 - 3) sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa.
- Secara khusus yakni:
- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para peserta didik sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya.
 - 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
 - 3) menentukan tindak lanjut hasil penilaian.
 - 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pemangku kepentingan.
 - 5) Untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik.
 - 6) Untuk memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar.
 - 7) Untuk umpan balik bagi pendidik dan memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan.
 - 8) Untuk masukan bagi pendidik guna merancang kegiatan belajar.
 - 9) Untuk memberikan informasi kepada orang tua dan komite satuan pendidikan tentang efektivitas pendidikan.
 - 10) Untuk member umpan balik bagi pengambil

kebijakan (Diknas Daerah) dalam mempertimbangkan konsep penilaian kelas yang digunakan.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) hasil belajar yang dituntut bukan dari aspek kognitif saja tetapi mencakup tiga aspek sesuai dengan yang dikemukakan oleh Benyamin (dalam Nana, 2007:22-32) yaitu:

1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Penilaian pada ranah kognitif memiliki enam taraf, yaitu: a) Pengetahuan, b) Pemahaman, c) Aplikasi, d) Analisis, e) Sintesis, f) Evaluasi. 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar pada ranah afektif dibagi menjadi lima taraf, yaitu: a) menerima, b) memperhatikan, c) merespon, d) menghayati nilai, e) mengorganisasikan. 3) Ranah Psikomotor, berkenaan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian adalah: untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dicapai, serta tindakan apa yang akan diberikan setelah diadakannya penilaian.

c. Keunggulan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS

Menurut Roestiyah (2008:93) keunggulan metode bermain peran yakni:

Siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain. Maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain, dan mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Juga penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Menurut Andra dalam edusogem.blogspot.com/2010/mengatakan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah:

Melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut: 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 pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. 5) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri. 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode bermain peran adalah: 1) Siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran, 2) Siswa dapat merasakan sendiri watak dari yang diperankannya. 3) Pembelajaran dapat dijiwai langsung melalui permainan peran. 4) Memupuk sikap empati bagi siswa.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat pada kelas IV SD akan lebih dirasakan keberhasilannya apabila diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu di depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain serta mempunyai rasa tanggung jawab. Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 03

Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat masih rendah. Penyebabnya adalah ketidak tepatan guru dalam memilih dan menggunakan. Metode bermain peran jarang digunakan dalam pembelajaran IPS. Atas dasar tersebut maka penulis menngadakan penelitian pada bidang studi IPS dengan menggunakan metode bermain peran.

Oleh karena itu, perlu kita sadari bahwa proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Pembelajaran yang bermutu tentu akan memberikan hasil yang lebih baik. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasi kelas sebagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subjek yang sedang belajar. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar. Selain itu, kualitas dan keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. (Sri 2010:24).

Bagan, 2 : 1
KERANGKA KONSEPTUAL

Peningkatan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 03 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat masih rendah



Langkah penggunaan metode bermain peran:

1. Menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran dilaksanakan.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperankan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup



Hasil belajar Siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD N 03 Ranah Batahan dengan menggunakan metode bermain peran meningkat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, siklus I dan II dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode bermain peran meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 03 Ranah Batahan, Kecamatan Ranah Batahan dapat dibuat dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan Metode bermain peran, pada siklus I pertemuan I kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dengan persentase 78% kategori Baik, dan Siklus I pertemuan II adalah 89%, pada Siklus II pertemuan I adalah 92% pada siklus II pertemuan II mencapai tingkat persentase 96% dengan kategori sangat baik.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran IPS siklus I dan II dengan menggunakan Metode bermain peran di kelas IV SDN 03 Ranah Batahan, Kecamatan Ranah Batahan, telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Pada siklus I Pertemuan I pelaksanaan kegiatan guru 86% dan pada pertemuan II meningkat menjadi 88%, Pada siklus II pertemuan I adalah 93%, pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 95% dan pada aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I persentase 88% dan pada siklus I pertemuan II mencapai peningkatan menjadi 88% Pada siklus II pertemuan I adalah 90%

dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan II yakni mencapai 95%.

- 3) Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dari siklus jika di tinjau dari segi rata-rata penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor pada Siklus I pertemuan pertama yaitu 63,5, dengan persentasi ketuntasan siswa 50%, dan untuk pertemuan kedua 66,95, dengan persentasi ketuntasan siswa 63%. Siklus II nilai rata-rata ketiga aspek yakni 71,13 dengan persentasi ketuntasan siswa 77% dengan kualifikasi baik. Pertemuan kedua 76,13 dengan persentasi ketuntasan siswa 86% dengan kualifikasi sangat baik. Dari data tersebut terlihat bahwa nilai siswa tidak tetap, dimana setiap siklus meningkat. Penggunaan Metode bermain peran pada pembelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN 03 Ranah Batahan, Kecamatan Ranah Batahan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari terwujudnya hasil belajar IPS yang sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan.

B. Saran

Dari uraian pembahasan dan pelaksanaan penelitian ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

- 1). Disarankan kepada guru kelas IV SDN 03 Ranah Batahan, Kecamatan Ranah Batahan, agar dapat membuat perencanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan metode bermain peran dalam

pembelajaran IPS karena, dengan menggunakan Metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

- 2). Disarankan kepada guru kelas IV SDN 03 Ranah Batahan, Kecamatan Ranah Batahan, agar dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS karena, dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.
- 3). Diharapkan kepada guru agar dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran dalam mata pelajaran IPS.
- 4) Diharapkan kepada kepala sekolah dan instansi Dinas Pendidikan agar memberikan kesempatan kepada bapak dan ibu guru SD untuk mengikuti kegiatan penelitian dan pelatihan mengenai penggunaan model-model pembelajaran.