

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
Dengan Metode *Role Playing* Di Kelas V SD N 10 Nan Sabaris
Kabupaten Padang Pariaman

Nama : Deri Pratama

Nim : 96247

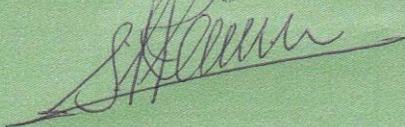
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 7 Januari 2014

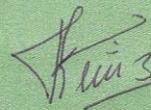
Disetujui oleh:

Pembimbing I



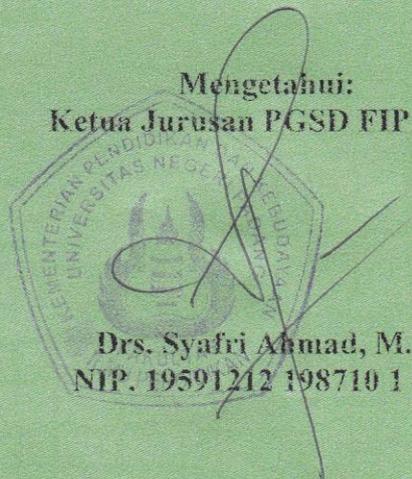
Drs. Arwin
NIP. 19620331 198703 1 001

Pembimbing II



Dra. Sri Amerta
NIP. 19540924 197803 2 002

Mengetahui:
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
Dengan Metode *Role Playing* Dikelas V SD N 10 Nan Sabaris
Kabupaten Padang Pariaman

Nama : Deri Pratama

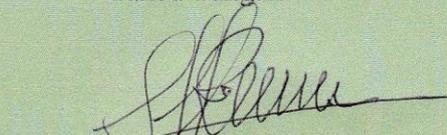
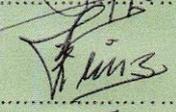
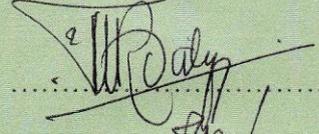
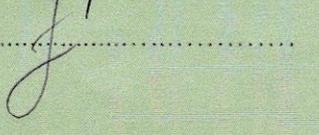
NIM / BP : 96247/09

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Januari 2014

Tim Penguji

| Nama | Tanda Tangan |
|--------------------------------|---|
| Ketua : Drs. Arwin |  |
| Sekretaris : Dra. Sri Amerta |  |
| Anggota : Dra. Wirdati, M.Pd |  |
| Anggota : Dra. Zuraida, M.Pd |  |
| Anggota : Dra. Zainarlis, M.Pd |  |

ABSTRAK

Deri Pratama, 2014 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Metode *Role playing* Di Kelas V SDN 10 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran IPS yang belum disajikan dengan cara yang menarik, menantang minat siswa, serta kurang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan masyarakat pada saat ini sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan standar ketuntasan dalam pembelajaran IPS yang diharapkan belum tercapai. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V SDN 10 Nan Sabaris Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN 10 Nan Sabaris Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pada bulan Mei dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian ini adalah hasil pengamatan dari setiap tindakan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan lembar tes. Data dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam a) perencanaan pada siklus I memperoleh nilai 69,6% dengan kualifikasi cukup meningkat menjadi 89% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II, b) pelaksanaan pembelajaran dari aktivitas guru memperoleh nilai 77,7% dengan kualifikasi baik pada siklus I meningkat menjadi 94,4% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II, pada aktivitas siswa diperoleh rata-rata dengan nilai persentase 77,7% dengan kualifikasi baik pada siklus I meningkat menjadi 94,4% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II, c) hasil belajar mengalami peningkatan dari rata-rata 72,3 pada siklus I menjadi 82,3 pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 10 Nan Sabaris Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing* di Kelas V SDN 10 Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

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

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Bapak Arwin S.Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Sri Amerta selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Wirdati, M.Pd selaku penguji I yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.

5. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd selaku penguji II yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Zainaris, M.Pd selaku penguji III yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah dan majelis guru SDN 10 Nan Sabaris, yang telah banyak memberikan kesempatan dan kesediaan untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.
8. Papanda dan Mamanda tercinta yang telah banyak memberikan dukungan moril maupun materil yang tak terhingga serta senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sampai penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

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

Padang, Januari 2014

Deri Pratama
96247

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| HALAMAN PERSETUJUAN | |
| HALAMAN PERNYATAAN | |
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR LAMPIRAN. | viii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI | |
| A. Kajian Teori..... | 9 |
| 1. Hasil belajar..... | 9 |
| 2. Hakikat IPS | 10 |
| a. Pengertian IPS | 10 |
| b. Tujuan IPS | 11 |
| c. Ruang Lingkup IPS | 13 |
| 3. Hakikat Metode Pembelajaran | 13 |
| a. Pengertian Metode Pembelajaran | 13 |
| b. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran | 15 |
| 4. Hakikat <i>Role Playing</i> | 15 |
| a. Pengertian <i>Role Playing</i> | 15 |
| b. Tujuan <i>Role Playing</i> | 16 |
| c. Manfaat <i>Role Playing</i> | 17 |
| d. Keunggulan <i>Role Playing</i> | 17 |
| e. Langkah-Langkah <i>Role Playing</i> | 18 |
| f. Penggunaan <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran IPS | 19 |
| B. Kerangka Teori..... | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Lokasi Penelitian..... | 25 |

| | |
|--|----|
| 1. Tempat Penelitian..... | 25 |
| 2. Subjek Penelitian..... | 25 |
| 3. Waktu Penelitian..... | 25 |
| B. Rancangan Penelitian..... | 25 |
| 1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian..... | 25 |
| 2. Alur Penelitian..... | 28 |
| 3. Prosedur Penelitian..... | 29 |
| C. Data dan Sumber Data..... | 34 |
| 1. Data Penelitian..... | 34 |
| 2. Sumber Data..... | 34 |
| D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian..... | 35 |
| 1. Teknik Pengumpulan Data..... | 35 |
| 2. Instrumen Penelitian..... | 35 |
| E. Analisis Data..... | 36 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| A. Hasil Penelitian..... | 39 |
| 1. Siklus 1 pertemuan 1..... | 39 |
| a. Perencanaan..... | 39 |
| b. Pelaksanaan..... | 41 |
| c. Pengamatan..... | 43 |
| 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran | 43 |
| 2) Pengamatan Pelaksanaan | |
| a) Aspek Guru | 46 |
| b) Aspek Siswa | 50 |
| 3) Hasil belajar..... | 53 |
| a) Aspek Kognitif | 53 |
| b) Aspek Afektif | 53 |
| c) Aspek Psikomotor | 54 |
| d. Refleksi..... | 54 |
| 1) RPP | 54 |
| 2) Pelaksanaan | 56 |

| | |
|---|----|
| a) Aspek Guru | 56 |
| b) Aspek Siswa | 58 |
| 3) Hasil Belajar | 59 |
| 2. Siklus 1 pertemuan 2 | 60 |
| a. Perencanaan..... | 60 |
| b. Pelaksanaan..... | 62 |
| c. Pengamatan..... | 64 |
| 1) Pengamatan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I pertemuan 1 | 64 |
| 2) Pengamatan Pelaksanaan | |
| a) Aspek Guru | 66 |
| b) Aspek Siswa | 70 |
| 3) Hasil belajar..... | 73 |
| a) Aspek Kognitif | 73 |
| b) Aspek Afektif | 73 |
| c) Aspek Psikomotor | 74 |
| d. Refleksi..... | 74 |
| 1) RPP | 74 |
| 2) Pelaksanaan | 76 |
| a) Aspek Guru | 76 |
| b) Aspek Siswa | 77 |
| 3) Hasil Belajar | 78 |
| 3. Siklus II | 79 |
| a. Perencanaan..... | 80 |
| b. Pelaksanaan..... | 81 |
| c. Pengamatan..... | 83 |
| 1) Pengamatan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I pertemuan 1 | 83 |
| 2) Pengamatan Pelaksanaan | |
| a) Aspek Guru | 86 |
| b) Aspek Siswa | 89 |

| | |
|---------------------------------|-----|
| 3) Hasil belajar..... | 92 |
| a) Aspek Kognitif | 92 |
| b) Aspek Afektif | 93 |
| c) Aspek Psikomotor | 93 |
| d. Refleksi..... | 94 |
| 1) RPP | 94 |
| 2) Pelaksanaan | 94 |
| a) Aspek Guru | 94 |
| b) Aspek Siswa | 95 |
| 3) Hasil Belajar | 96 |
| B. Pembahasan..... | 96 |
| 1. Pembahasan siklus I..... | 97 |
| a. Perencanaan | 97 |
| b. Pelaksanaan..... | 99 |
| c. Hasil belajar..... | 103 |
| 2. Pembahasan siklus II..... | 104 |
| a. Perencanaan..... | 104 |
| b. Pelaksanaan..... | 106 |
| c. Hasil belajar..... | 107 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Simpulan..... | 109 |
| B. Saran | 115 |
| DAFTAR RUJUKAN | |
| DAFTAR LAMPIRAN | |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1. RPP Siklus I Pertemuan 1 | 116 |
| Lampiran 2 Skenario <i>Role Playing</i> | 127 |
| Lampiran 3 Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 1 | 138 |
| Lampiran 4 Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1 | 141 |
| Lampiran 5 Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1 | 145 |
| Lampiran 6 Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 1 | 149 |
| Lampiran 7 Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 1 | 151 |
| Lampiran 8 Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 1 | 154 |
| Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1 | 157 |
| Lampiran 10 RPP Siklus I Pertemuan 2 | 158 |
| Lampiran 11 Skenario <i>Role Playing</i> | 167 |
| Lampiran 12 Hasil Pengamatan RPP Siklus I Pertemuan 2 | 178 |
| Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Pengamatan RPP Siklus I | 181 |
| Lampiran 14 Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan 2 | 182 |
| Lampiran 15 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I | 186 |
| Lampiran 16 Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 2 | 187 |
| Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I | 191 |
| Lampiran 18 Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan 2 | 192 |
| Lampiran 19 Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I Pertemuan 2 | 194 |
| Lampiran 20 Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan 2 | 197 |
| Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2 | 200 |
| Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I | 201 |
| Lampiran 23 RPP Siklus II | 202 |
| Lampiran 24 Ringkasan Materi | 214 |
| Lampiran 25 Skenario <i>Role Playing</i> | 215 |
| Lampiran 26 Hasil Pengamatan RPP Siklus II | 228 |
| Lampiran 27 Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II | 231 |
| Lampiran 28 Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II | 235 |
| Lampiran 29 Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II | 239 |

| | |
|---|-----|
| Lampiran 30 Hasil Belajar Aspek Siklus II | 241 |
| Lampiran 31 Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siklus II..... | 244 |
| Lampiran 32 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II..... | 247 |
| Lampiran 33 dokumentasi penelitian..... | 248 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, ruang, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial depdiknas (dalam KTSP, 2006:575). Pembelajaran IPS mempunyai salah satu peran untuk membantu siswa menjadi anggota masyarakat yang berguna dan efektif, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir (intelektual), keterampilan akademis, dan tanggap serta peka terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sehingga siswa mampu memanfaatkannya. Sedangkan materi IPS di sekolah dasar (SD) merupakan pengetahuan yang berasal dari disiplin ilmu – ilmu sosial. Selanjutnya IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat, sehingga bertujuan membina sikap mental positif siswa dalam memecahkan masalah serta memiliki rasa jiwa nasionalisme yang tinggi dengan mengetahui sejarah perjuangan bangsanya, yang kemudian dapat diterapkan dalam kehidupannya. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (dalam KTSP, 2006:575) yang mengemukakan tujuan IPS di SD adalah :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki

kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam bermasyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan tujuan pendidikan IPS yang telah dipaparkan diatas,

dalam mempersiapkan siswa untuk melaksanakan peranannya sebagai pelaku sosial. Seharusnya guru menyajikan pembelajaran tersebut dengan strategi yang lebih mudah dipahami dan dilaksanakan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun realita yang penulis temukan dilapangan, bahwa pembelajaran IPS khususnya pada materi yang berhubungan dengan sejarah, sangat menyulitkan bagi siswa untuk memahami materi yang disajikan guru, hal ini disebabkan karena sejarah memiliki kompleksitas yang berbeda, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Lebih lanjut, dalam materi menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan di Indonesia banyak ditemui kendala baik guru maupun siswa. Sehingga hal ini menyebabkan tidak tertanamnya konsep penghargaan terhadap jasa dan peranan tokoh dalam perjuangan kemerdekaan indonesia.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan pada hari jumat tanggal 08 februari 2013 dan hari selasa tanggal 12 februari 2013 di SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman, dalam proses pelaksanaan pembelajaran IPS terlihat bahwa: 1) guru kurang bervariasi dalam menggunakan strategi pembelajaran, 2) guru lebih suka memberi tugas membaca bersambung dan meringkas materi pembelajaran, 3) kurangnya kreatifitas guru untuk mengoptimalkan cara berfikir siswa, 4) guru memberi

tugas hafalan pada siswa, terutama pada materi sejarah, 5) guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan guru tersebut, menimbulkan beberapa dampak kepada siswa, yaitu: 1) siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, 2) siswa hanya mendengarkan guru bercerita, 3) kreatifitas siswa kurang berkembang dalam proses belajar sehingga lebih banyak diam dan hanya menerima pembelajaran, 4) siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPS, 5) siswa kesulitan dalam memahami materi sejarah dalam pembelajaran IPS.

Hal ini berdampak pada aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS yaitu rendahnya hasil (ujian mid semester) siswa yang rata-ratanya 5,3. Sedangkan KKM siswa yang ingin dicapai yaitu 7,00. Seperti tergambar pada tabelrekap nilai pembelajaran IPS kelas V SDN 10 Nan sabaris berikut ini :

Tabel 1.1 Rekap Nilai Pembelajaran IPS semester II Tahun 2011/ 2012

Kelas V SDN 10 Nan Sabaris

| No | Nama Siswa | Ujian harian pengenalan tokoh pejuang | Keterangan | |
|------------|------------|---------------------------------------|------------|--------------|
| | | | Tuntas | Tidak tuntas |
| 1 | AJ | 8 | ✓ | |
| 2 | AR | 6 | | ✓ |
| 3 | AF | 6 | | ✓ |
| 4 | ARY | 6,5 | | ✓ |
| 5 | BIT | 8,5 | ✓ | |
| 6 | CDP | 6 | | ✓ |
| 7 | CRS | 7,5 | ✓ | |
| 8 | DF | 6 | | ✓ |
| 9 | FF | 6 | | ✓ |
| 10 | FDA | 8 | ✓ | |
| 11 | H | 6,5 | | ✓ |
| 12 | HD | 8,5 | ✓ | |
| 13 | IM | 7 | ✓ | |
| 14 | J | 5 | | ✓ |
| 15 | JM | 5 | | ✓ |
| 16 | JG | 6 | | ✓ |
| 17 | KBW | 6 | | ✓ |
| 18 | MI | 5,5 | | ✓ |
| 19 | MRS | 8 | ✓ | |
| 20 | M | 7 | ✓ | |
| 21 | MA | 5 | | ✓ |
| 22 | PD | 5,5 | | ✓ |
| 23 | QDY | 6 | | ✓ |
| 24 | RPK | 5 | | ✓ |
| 25 | RM | 7 | ✓ | |
| 26 | RKP | 4 | | ✓ |
| 27 | RA | 6 | | ✓ |
| 28 | RRS | 7 | ✓ | |
| Total | | 148 | | |
| Rata –rata | | 5,3 | 10 | 18 |

(Sumber :Data sekunder)

Melihat dari Tabel hasil belajar siswa diatas, maka penulis berkesimpulan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan metode yang bervariasi.

Dalam pembelajaran IPS tersebut maka kendala-kendala yang dikemukakan penulis sebelumnya dapat diatasi, salah satunya dengan menggunakan metode *role playing*. Menurut Taufina (2012:176) “metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan tokoh hidup atau benda mati. Adapun kelebihan *role playing* menurut Taufina (2012:177) antara lain :

- 1) melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.
- 2) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- 3) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu berbeda
- 4) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- 5) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Jadi, metode *role playing* dapat mengembangkan imajinasi serta penghayatan siswa terhadap materi ajar sehingga pembelajaran menjadi bermakna. maka metode *role playing* ini sesuai dengan materi IPS kelas V semester II kompetensi dasar 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, sebab dengan metode *role playing* akan memudahkan siswa dalam memahami materi ajar serta mengembangkan imajinasi sehingga menjadikan siswa lebih kreatif dalam berfikir dan bersikap dalam proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan metode *role playing* ini dilatar belakangi oleh strategi

pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran IPS selama ini, dimana guru kurang menggunakan berbagai strategi dan inovasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai target yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas maka penulis tertarik untuk melaksanakan penulisan tindakan kelas dengan judul :
“Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode *Role Playing* di kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas, maka secara umum rumusan masalah ini adalah “ bagaimanakah meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman?”

Secara khusus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perancangan pembelajaran IPS dengan metode *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan metode *Role playing* di kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum tujuan dari penulisan ini adalah “Mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan metode *Role playing* dalam Pembelajaran IPS Di kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman”

Adapun secara khusus tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran IPS dengan metode *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan metode *Role playing* di kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman.

D. Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang diperoleh dari penulisan tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

Meningkatkan semangat profesional penulis dalam pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS dengan metode *role playing* pada siswa

kelas V SDN 10 Kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman, serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan penulis dalam pembelajaran di SD sehingga menjadi guru profesional dapat terlaksana dengan baik.

2. Bagi Guru

Menjadi bahan masukan pada pembelajaran IPS dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam metode *role playing*.

3. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna pada pembelajaran IPS di kelas V yang umumnya pada hafalan sehingga dapat diserap secara optimal.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep belajar. Jika telah terjadi perubahan pola tingkah laku pada diri seseorang, maka seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam proses pembelajaran sebagaimana telah dikemukakan oleh Oemar (2002:21), “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru perubahan dalam langkah kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap emosional, dan pertumbuhan jasmani”. Nana (2002:2) menegaskan “hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Hasil belajar siswa juga dapat kita lihat dari kemampuan siswa dalam menangkap materi pelajaran, mengingat pelajaran yang telah disampaikan guru selama proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana siswa tersebut dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan serta mampu memecahkan masalah yang timbul yang sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

Menurut Nana (2006:22) menyatakan bahwa, “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Kemudian Oemar (2008:2) juga mengemukakan

bahwa, “Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam langkah kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani”.

Setara dengan itu Bloom (dalam Asep, 2009:14) berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan. Menurut Bloom pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu

(1) pengertian tentang fakta, (2) pengetahuan tentang procedural, (3) pengetahuan tentang konsep, (4) pengetahuan tentang prinsip. Sedangkan keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu (1) keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif, (2) keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik, (3) keterampilan bereaksi atau bersikap, (4) keterampilan berinteraksi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan informasi tentang ketercapaian tentang kompetensi siswa selama mengikuti pembelajaran yang terdiri dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Hakikat Pembelajaran IPS di SD

a. Pengertian IPS

Pembelajaran IPS yang diberikan di SD tentunya memiliki pengertian tersendiri sehingga dapat dipahami dengan baik dalam pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu, sedangkan

pengertian ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengaitkan antara manusia dalam hubungan dengan manusia lain, manusia dengan lingkungan , hubungan manusia dengan pencipta yang mengacu kepada pembentukan manusia seutuhnya. Menurut Depdiknas (dalam KTSP, 2006:575) IPS merupakan “ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa,fakta,konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi geografis, sejarah, sosiologi dan ekonomi”.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari hubungan manusia dengan lingkungan , manusia dan manusia begitupun hubungan manusia dengan penciptanya.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.Setiap pembelajaran yang diberikan di SD harus memiliki tujuan yang jelas

dan terarah. Begitu juga dengan pembelajaran IPS di SD harus memiliki tujuan yang jelas dan terarah agar hasil belajar yang didapat sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Nursid (2000:1.10) tujuan pendidikan IPS adalah "untuk membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara".

Selanjutnya tujuan pembelajaran IPS di SD menurut Depdiknas (2006:575) adalah sebagai berikut:

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

Seterusnya Hasan (2005:3) menyatakan "Tujuan esensi pendidikan IPS adalah mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat".

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mendidik, memberi bekal dan kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi

peserta didik untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

c. Ruang Lingkup IPS

IPS membahas tentang bagaimana manusia berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Ini disebabkan karena manusia tumbuh dan kembang pada lingkungan yang memiliki sistem sosial dan budaya yang berbeda.

Setiap mata pelajaran mempunyai batasan atau ruang lingkup materi yang akan diajarkan, Ishack (2007:1.26) menyatakan “Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”. Sedangkan Depdiknas (2006:575) membagi ruang lingkup mata pelajaran IPS atas beberapa aspek yaitu: 1) Manusia, tempat, dan lingkungan, 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) Sistem sosial dan budaya, dan 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah mengkaji manusia dan segala aspek yang berhubungan dengan kehidupannya.

3. Hakekat Metode Pembelajaran.

a. Pengertian Metode Pembelajaran.

Metode dalam proses pembelajaran sangat berperan penting, karena dengan menggunakan metode pelaksanaan pembelajaran itu dapat berjalan dengan baik, karena siswa merasa termotivasi dengan adanya metode yang digunakan guru sehingga suasana pembelajaran

tidak membosankan. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki setiap anak didik, akan ditentukan oleh penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Menurut Syaiful, (2006:46) Metode adalah “cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Metode dibedakan dengan pendekatan, Metode (*method*) lebih menekankan pada teknik pelaksanaannya.

Menurut Taufina (2011:44) “Metode adalah perancangan lingkungan belajar yang mengkhususkan aktivitas, dimana guru dan peserta didik terlibat selama proses pembelajaran berlangsung”.

Fungsi dari metode dalam proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran tersebut sampai pada sasarannya. Sesuai yang dikemukakan (Wina, 2006:147) metode adalah “cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, sedangkan metode mengajar adalah alat untuk menciptakan proses pembelajaran, dengan menggunakan metode dapat menumbuhkan minat motivasi siswa dalam belajar.

b. Jenis-Jenis Metode Pembelajaran

Dalam pembelajaran terdapat bermacam-macam metode yang harus dikuasai guru diantaranya: metode proyek, eksperimen, tugas dan resitasi, diskusi, *role playing*, demonstrasi, *problem solving*, karyawisata, tanya jawab, latihan, ceramah dan lain-lain. Seperti yang dijelaskan oleh Syaiful (2006:83-98) jenis-jenis metode pembelajaran diantaranya adalah : “1) metode proyek, 2) metode eksperimen, 3) metode tugas dan resitasi, 4) metode diskusi, 5) metode demonstrasi, 6) metode karyawisata, 7) metode tanya jawab, 8) metode latihan, 9) metode ceramah, 10) metode *problem solving*, dan 11) metode *role playing*.

Metode *Role playing* pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode *role playing* antara lain adalah:

- a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d) Merangsang kelas untuk berfikir memecahkan masalah.

4. Hakekat metode *Role Playing*

a. Pengertian metode *Role Playing*

Menurut Abdul (2007:109)

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

karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkannya.

Selanjutnya menurut Taufina (2011:49) “*role playing* adalah mempertunjukan atau mempertontonkan peristiwa sosial. Dalam konteks ini diartikan cara menyajikan bahan pelajaran dengan cara mempertontonkan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam hubungan sosial.”

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan para siswa untuk melakonkannya.

b. Tujuan metode *Role Playing*

Tujuan merupakan hal-hal yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan tertentu, yang dalam hal ini adalah penggunaan metode *role playing*.

Adapun tujuan penggunaan *role playing* menurut Hamzah (2007:26) adalah sebagai berikut:

- a) agar siswa dapat menggali perasaannya.
- b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya.
- c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
- d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Selanjutnya menurut Aunurrahman (2009:155) tujuan metode *role playing* adalah a) contoh bagi siswa untuk menjajali perasaannya b) menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai, dan persepsinya c)

mengembangkan keterampilan memecahkan masalah d) berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

Dari beberapa tujuan penggunaan metode *role playing* tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode tersebut sangat baik untuk perkembangan jiwa sosialnya. Bagaimana siswa itu bergaul, dan menghargai teman, bagaimana siswa beraktifitas dalam kelompok, bagaimana siswa dapat berfikir kreatif dan mengambil keputusan pada saat dihadapkan situasi yang tiba-tiba.

c. Manfaat *Role Playing*

Adapun manfaat *role playing* seperti diungkapkan oleh Shaftel (1967) dalam Abdul (2007 :109) bahwa *role playing* mempunyai dua manfaat : “*education for citizen* dan *group counseling*”. Ini berarti *role playing* merupakan metode yang dapat digunakan untuk pembelajaran dalam bermasyarakat dan bimbingan dalam suatu kelompok.

d. Keunggulan metode *Role Playing*

Setiap metode memiliki kelebihan, begitu juga dengan metode *role playing*. Adapun kelebihan metode *role playing* menurut Taufina (2011:49) adalah sebagai berikut:

- a) peserta didik belajar mengingat, dan menghayati bahan yang akan didramatisasi dalam konteks keseluruhan cerita sebagai kebulatan
- b) siswa terlatih berinisiatif dan berkreasi serta mendramatisasikan dalam pentas sesuai dengan waktu yang tersedia
- c) terbina bahasa yang baik, spontan dan komunikatif
- d) bakat yang terpendam dapat dipupuk dan diaktualisasikan serta terbuka kemungkinan bagi perkembangannya dikemudian hari melalui kegiatan ekstrakurikuler yang berkemungkinan besar bias menjadi bakal kerja.

Selanjutnya menurut Oemar (2011:214) keunggulan metode *role playing*, yaitu:

Pada waktu pelaksanaannya, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. *Role playing* juga memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain.

Dari beberapa keunggulan metode *role playing* di atas dapat diketahui bahwa metode *role playing* sangatlah baik untuk diterapkan bagi perkembangan siswa, baik cara berfikirnya, bakat, mental maupun kehidupan sosialnya.

e. Langkah metode *Role Playing*

Langkah metode *role playing* menurut Oemar (2011:215)

- 1) Persiapan dan instruksi
 - a) Guru memiliki situasi *role playing*
 - b) Sebelum pelaksanaan *role playing*, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.
 - c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
 - d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para audience.
- 2) Tindakan dan diskusi
- 3) Evaluasi

Selanjutnya menurut Sumantri (2009:155) langkah-langkah *role playing* ada 9 fase, antara lain:

- 1) Membangkitkan semangat kelompok
- 2) Pemilihan peserta
- 3) Menentukan arena panggung
- 4) Mempersiapkan pengamat

- 5) Pelaksanaan kegiatan
- 6) Berdiskusi dan mengevaluasi
- 7) Melakukan lagi *role playing*
- 8) Dilakukan lagi diskusi dan evaluasi
- 9) Berbagi pengalaman dan generalisasi.

Kemudian menurut Taufina (2011:177) langkah-langkah *role playing* adalah :

- 1) Guru menyiapkan scenario yang akanditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melaknonkan skenario yang sudah diersiapkan.
- 6) Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan, mengamati, skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai dipentaskan, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

Dari ketiga langkah-langkah metode *role playing* diatas, penulis memilih langkah-langkah menurut Oemar (2011:215). Hal ini dikarenakan langkah-langkah tersebut lebih sederhana dan cocok digunakan di SD.

f. Penggunaan *Role Playing* dalam pembelajaran IPS SD

metode *role playing* adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang

menekankan pada keikutsertaan para siswa untuk melakonkannya.. Untuk mencapai tujuan tersebut dalam pembelajaran IPS langkah-langkah yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut:

a. Langkah Perencanaan

Agar pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat berjalan dengan efektif, perlu dilakukan persiapan sebelum pelaksanaannya. Persiapan yang perlu dilakukan sebelum pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, dimana di dalamnya terdapat langkah- langkah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Menyediakan media yang akan dibutuhkan dalam pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Langkah Pelaksanaan

Penggunaan *role playing* dalam pembelajaran IPS di SD khususnya pada materi proklamasi yang terdapat dalam KD 2.3 sudah tergambar jelas pada RPP, yakni dengan membuat RPP yang pada kegiatan pembelajarannya sudah terintegrasi di dalamnya langkah-langkah *role playing* yang merujuk pada pendapat Oemar (2011:215) yang terdiri dari 3 langkah sebagai berikut :

1. persiapan dan instruksi
 - a. Guru memilih masalah yang akan di perankan (peristiwa menjelang proklamasi)

- b. Guru membagikan skenario yang telah dirancang kepada siswa tentang peristiwa proklamasi yang akan di perankan
 - c. Guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi
 - d. Siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah di tentukan
2. Tindakan dan diskusi
- a. Siswa yang telah ditunjuk melakukan *Role Playing*, diminta untuk melakonkan skenario yang telah diberikan oleh guru
 - b. Guru membimbing siswa selama *Role Playing*. Misalnya *role playing* berhenti sejenak pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut
 - c. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, 1 kelompok 14 orang
 - d. Siswa diminta mengerjakan LKS untuk membahas pengamatannya tentang tokoh-tokoh dan peristiwa proklamasi yang terdapat dalam *role playing*
3. Evaluasi *Role Playing*
- a. Perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusinya yang telah disimpulkan dalam LKS dan siswa kelompok lain menanggapi kelompok yang tampil
 - b. Guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS tentang materi proklamasi yang telah dilakukan
 - c. Guru memberikan penjelasan sebagai penguatan materi dan untuk perbaikan *role playing* selanjutnya
 - d. Guru memberikan soal latihan kepada siswa

B. Kerangka Teori

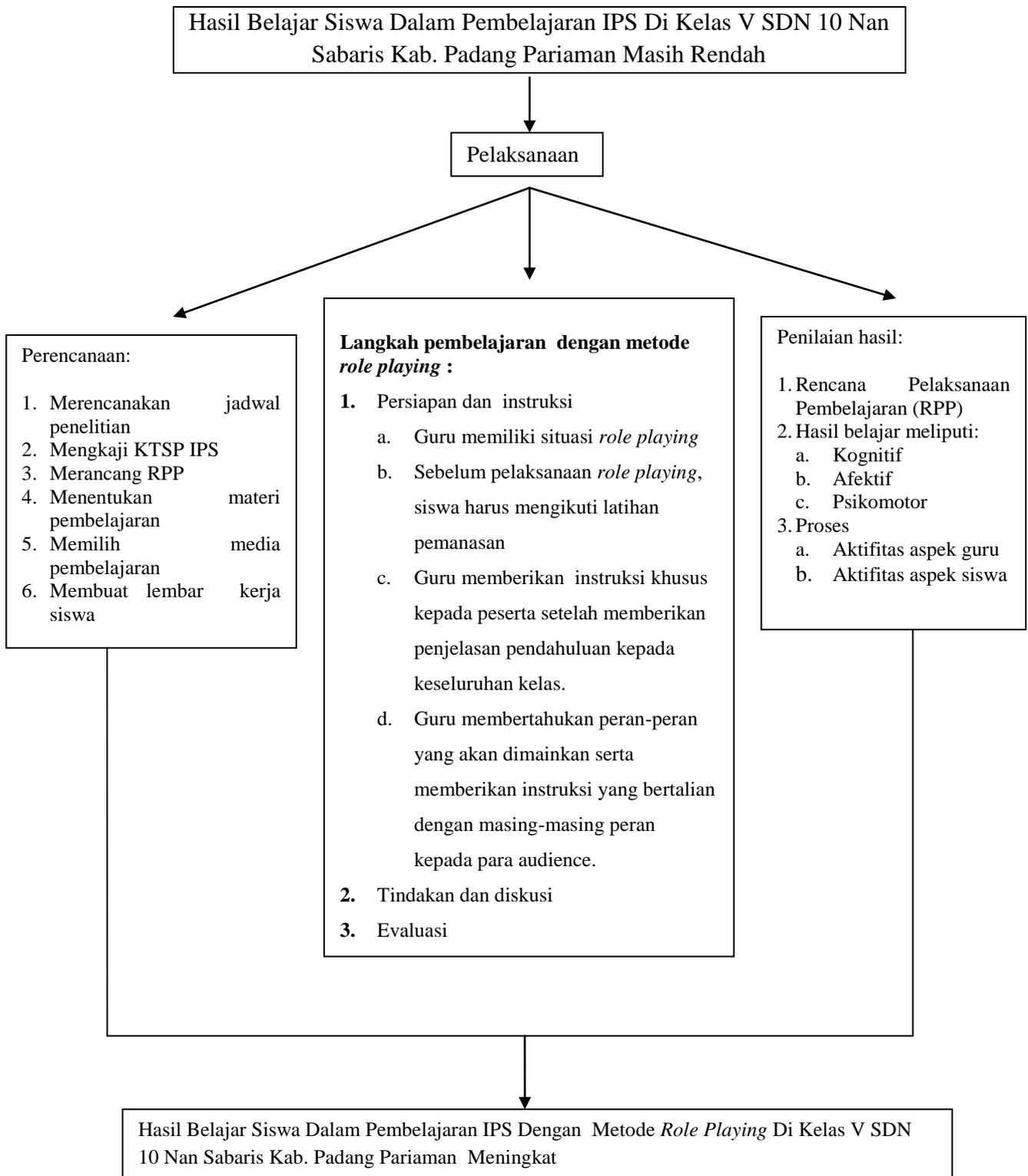
Pembelajaran menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan di Indonesia pada kelas V SD akan lebih dirasakan keberhasilannya apabila diajarkan dengan menggunakan metode *role playing*.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V 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 kemampuan *role playing* siswa kelas V SDN 10 kecamatan Nan sabaris Kabupaten Pd. Pariaman masih rendah. Penyebabnya adalah metode ini jarang digunakan dalam pembelajaran IPS. Atas dasar tersebut maka penulis mengadakan penelitian pada bidang studi IPS dengan menggunakan metode *role playing*.

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 sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek 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.

Berdasarkan uraian teori yang peneliti kemukakan terdahulu, maka peneliti menggunakan langkah pembelajaran *role playing* yang digambarkan dalam bagan sebagai berikut:

BAGAN KERANGKA TEORI



Bagan 2.1. Kerangka Teori peningkatan hasil belajar IPS dengan metode *Role Playing*



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* yang dilaksanakan dalam penelitian ini telah berhasil sesuai tujuan yang ditetapkan. Berdasarkan uraian tentang peningkatan hasil belajar dengan metode *role playing* dapat disimpulkan:

1. Pada langkah perencanaan guru seharusnya merumuskan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari yang mudah ke yang sukar. Dalam pemilihan materi ajar hendaknya sesuai dengan karakteristik siswa. Pengorganisasian materi ajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan alokasi waktu. Pemilihan sumber atau materi pembelajaran harusnya sesuai dengan karakteristik siswa. Kejelasan proses pembelajaran hendaknya langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. Teknik pembelajaran harusnya sesuai dengan karakteristik dan lingkungan siswa. Kelengkapan instrumen harusnya soal lengkap dan disertai pedoman penskoran yang lengkap, sehingga memperoleh skor 64% dengan kualifikasi cukup. Pada siklus I pertemuan 2 juga terdapat kekurangan pada RPP diantaranya meliputi kejelasan perumusan tujuan pembelajaran hendaknya berurutan secara logis dari yang mudah ke yang sukar. Pemilihan materi ajar harusnya sesuai dengan lingkungan. Pengorganisasian materi ajar hendaknya sesuai dengan alokasi waktu. Pemilihan sumber atau materi pembelajaran harusnya sesuai dengan karakteristik siswa. Kejelasan proses pembelajaran harus sesuai dengan

alokasi waktu. Teknik pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa. Kelengkapan instrumen soal harus disertai pedoman penskoran yang lengkap, sehingga memperoleh skor 75% dengan kualifikasi baik. Pada siklus II juga terdapat kekurangan pada RPP diantaranya Pemilihan materi ajar harus sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Pengorganisasian materi ajar harus sistematis. Teknik pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa. Setelah diperbaiki pada siklus II diperoleh peningkatan dengan skor 89% dengan kualifikasi sangat baik.

2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dapat dilihat pada aktivitas guru pada siklus I pertemuan 1 terdapat kekurangan diantaranya (1) Kegiatan Awal. (a) Mengecek kehadiran siswa. Pada karakteristik ini guru belum memberi pujian kepada siswa. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru memberi pujian kepada siswa. (b) Apersepsi. Pada karakteristik ini guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan belum memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran. (2) Kegiatan Inti. (a). Persiapan dan instruksi. Pada langkah ini guru belum menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi. (b) Tindakan dramatik dan diskusi. Pada langkah ini guru belum membimbing siswa selama *role playing*. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru membimbing siswa

selama *role playing*. (c) Evaluasi *role playing*. Pada langkah ini guru belum mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan guru belum memberikan penjelasan sebagai penguatan materi dan untuk perbaikan *role playing* selanjutnya. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dan guru memberikan penjelasan sebagai penguatan materi dan untuk perbaikan *role playing* selanjutnya. (3) Kegiatan Akhir. (a) Menyimpulkan pelajaran. Pada karakteristik ini guru belum memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa dan belum membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa dan membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran. (b) Menutup pelajaran. Pada karakteristik ini guru belum mengarahkan siswa untuk selalu rajin belajar. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru mengarahkan siswa untuk selalu rajin belajar sehingga diperoleh 72%. Pada kegiatan aktivitas peserta didik pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di siklus I pertemuan I ini terdapat kekurangan diantaranya (1) Kegiatan Awal. (a) Apersepsi. Pada karakteristik ini siswa belum mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru dan siswa belum diberikan motivasi oleh guru. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru dan siswa diberikan motivasi oleh guru. (2) Kegiatan Inti. (a) Tindakan dramatik dan diskusi. Pada langkah ini siswa belum mengikuti bimbingan guru selama *role playing*.

Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa mengikuti bimbingan guru selama *role playing*.(b) Evaluasi *role playing*. Pada langkah ini siswa belum menanggapi kelompok yang tampil dan siswa belum mengikuti arahan guru selama berdiskusi. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa menanggapi kelompok yang tampil dan siswa mengikuti arahan guru selama berdiskusi (3) Kegiatan Akhir. (a) Menyimpulkan pelajaran. Pada karakteristik ini siswa belum menyimpulkan pelajaran dan belum mendengarkan penjelasan guru. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa menyimpulkan pelajaran dan mendengarkan penjelasan guru sehingga memperoleh 72%. Sedangkan aktivitas guru pada pembelajaran IPS dengan *role playing* di siklus I pertemuan 2 ini adalah (1) Kegiatan Awal. (a) Apersepsi. Pada karakteristik ini siswa belum mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru dan siswa belum diberikan motivasi oleh guru. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru dan siswa diberikan motivasi oleh guru. (2) Kegiatan Inti. (a) Tindakan dramatik dan diskusi. Pada langkah ini siswa belum mengikuti bimbingan guru selama *role playing*. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa mengikuti bimbingan guru selama *role playing*.(b) Evaluasi *role playing*. Pada langkah ini siswa belum menanggapi kelompok yang tampil dan siswa belum mengikuti arahan guru selama berdiskusi. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa menanggapi kelompok yang tampil dan siswa mengikuti arahan guru selama berdiskusi (3) Kegiatan Akhir. (a) Menyimpulkan pelajaran. Pada karakteristik ini siswa belum menyimpulkan pelajaran dan belum mendengarkan penjelasan guru.

Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa menyimpulkan pelajaran dan mendengarkan penjelasan guru sehingga memperoleh skor 83,3%.

Pada kegiatan aspek siswa diantaranya (1) Kegiatan Awal. (a) Apersepsi. Pada karakteristik ini siswa belum mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru dan siswa belum diberikan motivasi oleh guru. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru dan siswa diberikan motivasi oleh guru. (2) Kegiatan Inti. (a) Tindakan dramatik dan diskusi. Pada langkah ini siswa belum mengikuti bimbingan guru selama *role playing*. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa mengikuti bimbingan guru selama *role playing*.(b) Evaluasi *role playing*. Pada langkah ini siswa belum menanggapi kelompok yang tampil dan siswa belum mengikuti arahan guru selama berdiskusi. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa menanggapi kelompok yang tampil dan siswa mengikuti arahan guru selama berdiskusi (3) Kegiatan Akhir. (a) Menyimpulkan pelajaran. Pada karakteristik ini siswa belum menyimpulkan pelajaran dan belum mendengarkan penjelasan guru. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa menyimpulkan pelajaran dan mendengarkan penjelasan guru sehingga memperoleh 83,3%.

Sedangkan pada siklus II aktivitas guru diantaranya (1) Kegiatan Awal. (a) Apersepsi. Pada karakteristik ini guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (2) Kegiatan Inti. (a). Persiapan dan instruksi. Pada langkah ini guru belum meminta siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah

ditentukan. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru meminta siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah ditentukan. (1) Kegiatan Awal. (a) Apersepsi. Pada karakteristik ini guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. (2) Kegiatan Inti. (a). Persiapan dan instruksi. Pada langkah ini guru belum meminta siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah ditentukan. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah guru meminta siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah ditentukan sehingga meningkat menjadi 94,4%.

Pada aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* di siklus II ini adalah (1) Kegiatan Awal. (a) Apersepsi. Pada karakteristik ini siswa belum diberikan motivasi oleh guru. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa diberikan motivasi oleh guru. (2) Kegiatan Inti. (a) Persiapan dan instruksi. Pada langkah ini siswa belum melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah ditentukan. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah ditentukan sehingga meningkat menjadi 94,4%.

3. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pembelajaran IPS dengan metode *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil rata-rata siklus I 72,3 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,3. hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan metode *role playing* sudah baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru diharapkan menjadikan metode *role playing* sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Karena kegiatan ini bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam mata pelajaran IPS.
3. Dalam menerapkan metode *role playing*, guru harus benar-benar memahami langkah-langkahnya dan dapat mengelola waktu seoptimal mungkin. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting.



DAFTAR RUJUKAN

- Abdul azis. 2009. *Metode dan model-model mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung:Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Aunurahman. 2009. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung :Alfabeta
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- D.Sudjana S. 2010. *Metode dan Teknik Pembelajaran parsitipatif*. Bandung: Falah Production
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran*. Jakarta: Puskur-BNSP
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah B.Uno,DKK.2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Kunandar. 2011. *LAangkah Mudah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP: Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- . 2010. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. jakarta: PT Bumi Aksara
- . 2011. *KTSP: Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Purwanto, Ngalim. 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, Wina.2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Supriatna, Nana, DKK. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS

Taufik, Taufina dan Muhammadi. 2012. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: Sukabina Press

Wiriatmaja, Rochiati. 2009. *Metode Penelitian Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

