

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 1 TARATAK BARU
KECAMATANTANJUNG GADANG KABUPATEN
SIJUNJUNG**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh sarjana pendidikan
pada sata satu S-1 pendidikan guru sekolah dasar*

SKRIPSI



Oleh

**PUTRI DEWI MAYANG SARI
NIM : 04298**

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

Pengesahan Lulus Ujian Skripsi

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV
Sekolah Dasar Negeri 1 Taratak Baru Kecamatan Tanjung
Gadang Kabupaten Sijunjung.

Nama : Putri Dewi Mayang Sari

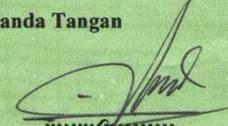
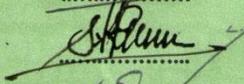
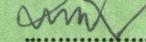
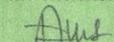
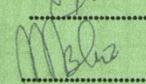
NIM : 04298

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Agustus 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Zuardi, M. Si	
Sekretaris	: Drs. Arwin, S. Pd	
Anggota	: Dr. Yalvema Mias, MA	
Anggota	: Dra. Farida . S, M. Si	
Anggota	: Melva Zainil, S, T. M. Pd	

ABSTRAK

Putri Dewi Mayang Sari 2012 : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Taratak Baru Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.**

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Sekolah Dasar bahwa pembelajaran sering di dominasi oleh guru dan masih melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan pengamatan peneliti pada tanggal 29 april 2012 ditemukan hasil belajar IPS siswa masih rendah, untuk itu peneliti melalui penelitian tindakan kelas ini ingin mencoba meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Taratak Baru Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung, subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar terteliti.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan dengan II siklus secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Data penelitian berupa informasi tentang proses hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan dan pencatatan setiap tindakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: perencanaan (RPP) pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai 82,14%, pertemuan II 83,71%. siklus II pertemuan I memperoleh nilai 89,28%, pertemuan II 86,24%. Pelaksanaan juga meningkat, hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru, siklus I pertemuan I persentase ketuntasannya 60% pertemuan II 61,66% aktivitas siswa pertemuan I 58,01% pertemuan II 63,33%. Siklus II pertemuan I aktivitas guru persentase ketuntasannya 90% pertemuan II 93,33%, aktivitas siswa pertemuan I 86,66% pertemuan II 95% hasil belajar juga mendapat peningkatan dari siklus I pertemuan I, pertemuan II rata-rata yang diperoleh siswa pada aspek kognitif 62,11, aspek afektif 63,03, aspek psikomotor 63,42. Pada siklus II pertemuan I, pertemuan II rata-rata siswa aspek kognitif 74,80, aspek afektif 72,4 aspek psikomotor 74,15. Dengan demikian dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas melalui metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, di Sekolah Dasar Negeri 1 Taratak Baru Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur yang terdalam penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul”. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Taratak baru kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung” dapat diselesaikan dengan baik.

Selama proses penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapat bantuan, sokongan, motivasi, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ketua jurusan Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd. dan sekretaris Ibu Masniladefi, S. Pd, M. Pd. Serta staf dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Yang telah membantu memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Pembimbing I dan pembimbing II yaitu bapak Drs. Zuardi, M. Si dan Drs. Arwin, S. Pd. Yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penyelesaian skripsi ini
3. Terima kasih penulis ucapkan kepada penguji I, II, III, yaitu bapak dan ibu. Bapak Dr. Yalvema Miaz, MA. Ibu Farida.S. M.Si dan ibu Melva Zainil, S. T , M. Pd. Yang telah memberikan kritik dan saranya dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Kepada kepalah dan majelis guru SDN 1 taratak baru kecamatan tanjung gadang kabupaten sijunjung. Yang meluangkan waktunya, kerjanya untuk berkolaborasi dengan peneliti demi kelancaran penelitian.
5. Ayahanda Ismet, datuak pangulu batuah dan Ibunda Kasnimar serta kakak- kakak dan adik. Boni Ismet, Bopi Ismet dan adik Harri Ismet yang telah memberikan dukungan moril maupun materil demi kelancaran perkuliahan ananda.
6. YPB yang telah mengatarkan dan member dukungan kepada ananda
7. Teman- teman seksi RM 1 BKT yang telah member inspirasi dalam segala-galanya serta dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga petunjuk, sokongan, motivasi, bimbingan dan bantuan yang Bapak, Ibu, dan teman-teman berikan menjadi amal ibadah yang mulia dan mendapat balasan yang sesuai dari Allah SWT, amin.

Penulis menyadari akan keterbatasan ilmu dan pengalaman yang penulis miliki, sehingga mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempumaan skripsi ini. Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Taratak Baru, 26 Juni 2012

Penulis

Putri Dewi Mayang Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Skripsi	
Halaman Pengesahan Ujian Skripsi	
Abstrak.....	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI.....	9
A. KAJIAN TEORI	9
1. Hasil Belajar.....	9
2. Hakekat Pembelajaran IPS.....	10
3. Metode Bermain Peran.....	13
B. KERANGKA TEORI	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Lokasi Penelitian.....	20
1. Tempat Penelitian.....	20
2. Subjek Penelitian.....	20
3. Waktu Penelitian	21
B. Rancangan penelitian	21
1. Pendekatan dan jenis penelitian	21

a. Pendekatan penelitian.....	21
b. Jenis penelitian.....	22
c. Alur Penelitian	23
C. Prosedur Penelitian.....	26
D. Data dan Sumber Data	30
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	31
F. Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian	35
1. Siklus I	35
a. Perencanaan siklus I pertemuan I.....	36
b. Pelaksanaan siklus I pertemuan I.....	39
1. Tahap persiapan	40
2. Tahap pelaksanaan	42
3. tahap penutup	44
c. Tahap Pengamatan	45
a) Pengamatan perencanaan pembelajaran	45
b) Pengamatan pelaksanaan pembelajaran.....	46
c) Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran	48
d) Aktivitas siswa dalam pembelajaran	50
e) Hasil belajar yang diperoleh siswa	52
d. Refleksi siklus I pertemuan I	56
2. Siklus I Pertemuan II.....	57
a. Perencanaan siklus I pertemuan II	58
b. Pelaksanaan siklus I pertemuan II.....	60
1) Tahap persiapan.....	60
2) Tahap pelaksanaan.....	62
3) Tahap penutup	63
c. Pengamatan siklus I pertemuan II.....	63

1) pengamatan perencanaan pembelajaran	63
2) pengamatan pelaksanaan pembelajaran.....	64
3) hasil belajar siswa.....	70
3. siklus II.....	76
a. Perencanaan.siklus I pertmuan I	76
b. Pelaksanaan siklus I pertemuan I	77
c. Tahap Pengamatan silis I pertemuan II.....	82
a) Pengamatan perencanaan pembelajaran.....	83
b) Pengamatan pelaksanaan tindakan.....	84
c) Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran.....	86
d) Aktivitas siswa dalam pembelajaran.....	88
e) Hasil belajar yang diperoleh siswa.....	91
d. Refleksi..	95
4. Siklus II pertemuan II.....	96
a. Perencanaan pembelajaran siklus II pertemuan II.....	96
b. Pelaksanaan pembelajaran siklusII pertemuanII	97
c. Tahap pengamatan siklus II pertemuan II.....	104
1) Pengamatan perencanaan pembelajaran.....	105
2) Pengamatan pelaksanaan.....	105
3) Hasil belajar siswa.....	111
d. Refleksi.....	115
B. Pembahasan.....	117
1. Pembahasan hasil penelitianSiklus I.....	117
2. Pembahasan hasil penelitian Siklus II.....	121
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	127
A. Simpulan.....	127
B. Saran.....	129

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Siklus I Pertemuan I.....	130
2 Lembar penilaian Siklus I Pertemuan I.....	140
3 Nilai aspek kognitif belajar siswa pertemuan I siklus I.....	142
4 Nilai aspek Afektif Pertemuan I siklus I.....	143
5 Nilai aspek Psikomotor Pertemuan I Siklus I	145
6 Format penilaian RPP siklus I pertemuan I.....	147
7 Lembar pengamatan dari aspek guru Siklus I Pertemuan I.....	150
8 Lembar Pengamatan dari aspek siswa Siklus I Pertemuan I.....	158
9 RPP siklus I pertemuan II.....	164
10 Lembar kerja siswa Siklus I Pertemuan II.....	171
11 Nilai Aspek kognitif Siklus I Pertemuan II.....	173
12 Nilai Aspek afektif Siklus I Pertemuan Ii.....	174
13 Nilai aspek psikomotor siklus I pertemuan II.....	176
14 Format penilaian RPP Siklus I Pertemuan II.....	178
15 Lembar pengamatan dari aspek guru Siklus I Pertemuan II.....	181
16 Lembar pengamatan dari aspek siswa Siklus I Pertemuan II.....	188
17 RPP Siklus II Pertemuan I.....	194
18 Lembar penilaian Siklus II Pertemuan I.....	202
19 Lembar kerja siswa Siklus II Pertemuan I.....	204
20 Nilai aspek kognitif Siklus II Pertemuan I.....	206
21 Nilai aspek afektif Siklus II Pertemuan I.....	207
22 Nilai aspek psikomotor Siklus II Pertemuan I.....	209
23 Format penilaian RPP Siklus II Pertemuan I.....	211

24	Lembar pengamatan dari aspek guru Siklus II Pertemuan I.....	214
25	Lembar pengamatan dari aspek siswa Siklus II pertemuan I.....	224
26	Nilai aspek kognitif Siklus II pertemuan II.....	230
27	Nilai aspek afektif Siklus II pertemuan II.....	231
28	Nilai aspek psikomotor Siklus II pertemuan II.....	233
29	Format penilaian RPPSiklus II pertemuan II.....	235
30	Lembar pengamatan dari aspek guru Siklus II pertemuan II.....	239
31	Lembar pengamatan dari aspek siswa siklus II pertemuan II.....	245
32	Tabel keberhasilan siswa pada siklus I.....	255
33	Tabel keberhasilan siswa pada siklus II.....	256
34	Diagram penilaian siklus I dan siklus II.....	252
35	Dokumentasi	253
36	Surat Izin Penelitian.....	257
37	Surat Keterangan Penelitian.....	258
38	LKS siswa	259

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditunjukkan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan IPS sudah lama dikembangkan dan dilaksanakan dalam kurikulum-kurikulum di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan ini tidak dapat disangkal telah membawa beberapa hasil, walaupun belum optimal. Secara umum penguasaan pengetahuan sosial lulusan pendidikan dasar relatif cukup, tetapi penguasaan nilai dalam arti penerapan nilai, keterampilan sosial dan partisipasi sosial hasilnya belum menggembirakan. Kelemahan tersebut sudah tertentu terkait atau dilatar belakangi oleh banyak hal, terutama proses pendidikan atau pembelajarannya, kurikulum, para pengelola dan pelaksananya serta faktor-faktor yang berpengaruh lainnya.

Beberapa temuan penelitian dan pengamatan ahli memperkuat dalam segi hasil atau dampak pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS terhadap kehidupan bermasyarakat, masih belum begitu nampak. Terwujudnya nilai-

nilai sosial yang dikembangkan di sekolah belum nampak dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan sosial para lulusan pendidikan dasar khususnya masih memprihatinkan, partisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan semakin menyusut.

Pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu perhatian yang diberikan pemerintah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) ,melalui pendidikan sebagai tercemin dalam UU RI No. 20 Tahun. 2003, system pendidikan nasional (sisiknas) yaitu: Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajarannya dan cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Berdasarkan undang-undang tersebut, maka dunia pendidikan berperan penting dalam pengembangan potensi siswa di sekolah dasar (SD) yaitu: Mata pealajaran ilmu pengetahuan alam (IPS).

IPS merupakan suatu panduan sejumlah konsep ilmu pengetahuan sosial. Melaui mata pelajaran IPS diharapkan siswa mampu menjalani kehidupan nyata dimasyarakat sebagai insan sosial. Mulai dari SD sampai kejenjang pendidikan selanjutnya, agar mereka dapat berfikir kritis dan kreatif, berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat, mampu memecakan masalah pribadi dan masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, dapat bertannggung jawab dan menaati peraturan yang berlaku di masyarakat

serta dapat mengembangkan pendidikannya sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Depdiknas (2006:575) menjelaskan bahwa IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. 2) memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, mencontohkan masalah, keterampilan dalam kehidupan social. 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan untuk memiliki kemampuan berkomunikasi, kerja sama, berkompetensi, dalam masyarakat yang majemuk, tingkat sosial, nasional dan global.

Untuk mencapai tujuan diatas, guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS. Metode adalah cara untuk melaksanakan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Menurut Wina (2007:159). Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.

Berdasarkan pernyataan di atas. Maka sebelum melaksanakan pembelajaran dikelas seorang guru terlebih dahulu memilih metode pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam memilih metode ini guru harus teliti agar sesuai dengan perkembangan siswa, tujuan kurikulum, potensi siswa, serta kondisi, dimana siswa itu berada.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Maka metode yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan

berfikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar keinginan tahanan mereka. Memberikan kesempatan untuk berinteraksi sehingga dapat mengurangi rasa takut. Dengan memerankan sebuah kasus atau masalah seseorang akan menjiwai keberadaannya. Metode bermain peran (role playing) merupakan bentuk dari metode pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Dikatakan demikian, sebab dalam metode ini siswa memegang peranan yang dominan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti dalam pembelajaran IPS. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, dimana dalam pembelajaran guru berperan aktif sementara siswa hanya mendengarkan sehingga pembelajaran menjadi membosankan yang akibatnya pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang di harapkan, maka guru harus melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Hal ini berdampak pada hasil pembelajaran IPS, hasil belajar siswa kurang memuaskan. Nilai IPS siswa rendah, bahkan siswa ada yang mendapat nilai dibawah 60 salah satu siswa mendapat nilai 44 sedangkan KKM untuk mata pelajaran IPS ditetapkan 65. Hal ini terlihat dari tabel nilai siswa kelas IV pada Semester satu, rata-rata yang diperoleh siswa hanya 5,06.

Tabel 1.1

**Daftar Nilai Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Semester 1 kelas IV SDN 1 Taratak
Baru, Kecamatan Tanjung Gadang, Kabupaten Sijunjung
2011/2012**

NO	Nama siswa	KKM	NILAI IPS	KETUNTASAN BELAJAR	
				TUNTAS	BELUM TUNTAS
1	Ar	65	48		✓
2	Ab	65	54		✓
3	Cm	65	56		✓
4	Am	65	46		✓
5	Ak	65	68	✓	
6	Ah	65	61	✓	
7	Af	65	65	✓	
8	Am	65	71	✓	
9	Ah	65	45		✓
10	Al	65	44		✓
11	Qw	65	63		✓
12	Er	65	50		✓
13	Pg	65	50		✓
Jumlah			721		
Rata-rata			55,46		
Persentase ketuntasan				10%	90%

Sumber : Data Skunder SDN 1 Taratak Baru Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten

Sijunjung 2011/2012

Dari tabel di atas, terlihat bahwa mata pelajaran IPS nilai rata-rata 55,46 dalam materi pembelajaran koperasi. Berarti bidang studi IPS lebih rendah nilainya dibandingkan dengan KKM yang diterapkan yaitu 65.

Untuk mengatasi permasalahan yang penulis kemukakan di atas, maka peneliti menggunakan metode bermain peran. Tujuan metode bermain peran menurut Nana (1992:85): 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, 2) Dapat belajar bagai mana membagi tanggung jawab, 3) Dapat belajar bagai mana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, 4) Merangsang kelas berfikir dan memecakan masalah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, secara umum rumusan masalah sebagai berikut: Bagai mana Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas IV SDN 1 Taratak Baru kecamatan tanjung gadang kabupaten sijunjung.

Secara khusus rumusan masalah adalah:

1. Bagaimanakah bentuk rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 Taratak Baru kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 Taratak Baru Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 1 Taratak Baru Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (menggambarkan) peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 Taratak Baru Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 Taratak Baru kecamatan tanjung gadang kabupaten sijunjung.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 1 Taratak baru kecamatan tanjung gadang kabupaten sijunjung.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis (Berdasarkan teori), hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar khususnya pembelajaran mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

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

1. Bagi guru, penerapan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran, dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Guru diharapkan mampu untuk menggunakan metode bermain peran dalam rangka memberi pelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Bagi peneliti, penerapan pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran, dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat dijadikan pembandingan antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan metode pembelajaran lainnya.
3. Bagi Siswa, untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

Belajar siswa diartikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang terjadi melalui suatu proses pembelajaran. Baik berupa pemahaman pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami, sedangkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan proses belajar atau semua perubahan yang dialami oleh individu setelah melakukan proses belajar yang meliputi perubahan sikap, tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan.

Nana menyatakan (1992:2). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima penganlaman pelajarannya. Sedangkan menurut Nana (dalam Meta, 2009:25). Menyatakan hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar yang menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes perbuatan.

Menurut Mulyasa (2008:212). Hasil belajar adalah merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator, kompetensi dasar, dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pembelajaran dapat diperoleh oleh siswa setelah menjalani proses belajar mengajar, dalam waktu yang ditentukan selama proses pembelajaran.

2. Hakekat Pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya. Sesuai dengan yang dijelaskan Depdiknas (2008:162) "Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Jadi jelas pembelajaran ilmu pengetahuan sosial mengkaji fakta, konsep dan generalisasi isu sosial..

Hal itu dipertegas lagi oleh Arief (2005:1). Ilmu pengetahuan sosial adalah Bidang Studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah pembelajaran ilmu pengetahuan sosial secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS bertujuan mengembangkan konsep yang telah dipelajari agar dapat dimanfaatkan dalam lingkungan sekitar, serta dapat

diselesaikan permasalahan yang dihadapi dalam lingkungan sosial masyarakat.

Gros (dalam etin,2007:14) Menyatakan bahwa” Tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi Warga Negara yang baik dalam kehidupan dimasyarakat, serta mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam menganbil keputusan setiap persoalan yang dihadapi.

Tujuan mata pelajaran IPS yang terdapat dalam Depdiknas (2006:574) adalah memiliki kemampuan sebagai berikut:

a)Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, b). Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu inquiri, memecakan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, c). Memiliki komikmen terhadap kesadaran, terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, d). Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional dan global.

Dari dua pendapt di atas dapat disimpulkan bahwa. Tujuan IPS mempersiapkan siswa menjadi Warga Negara yang baik dalam kehidupanya, dalam masyarakat serta memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkomunikasi dalam masyarakat yang majemuk.

c. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial akan mengkaji tentang masalah yang berhubungan dengan segala aspek kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan sebagai makhluk individu. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial juga membahas lapisan bumi sebagai tempat tinggal manusia. Lingkungan perilaku ekonomi bagai mana manusia memenuhi kebutuhan hidup untuk mencapai kesejahteraan, serta peristiwa dan proses.

Uraian di atas dipertegas Depdiknas (2008:163) Ruang lingkup pembelajaran ilmu pengetahuan sosial meliputi beberapa aspek:” 1.) System sosial budaya. 2) Manusia tepat dan lingkungan, 3) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, 4) Waktu berkelanjutan dan perubahan, ”pendapat ini diperkuat oleh Sapriya (2007:5). Ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial adalah “Hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan sebagai anggota masyarakat”

Berdasarkan uraian pendapat diatas jelas bahwa ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial adalah semua yang berhubungan dengan manusia dan kehidupannya baik system sosial budaya, ekonomi waktu berkelanjutan dan perubahannya.

3. Metode Bermain Peran

a. Pengertian

Bermain peran artinya berpura-pura atau berbuat seolah-olah, sebagai metode mengajar bermain peran diartikan cara pengajian, penganlaman belajar menggunakan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu. Wina (2007:161) bermain peran adalah Metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Menurut Roestiyah (2008:78) Bermain peran adalah” Metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan situasi dengan bermain sandiwara”. Nana (1992:78) Menjelaskan bermain peran adalah “Metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecakan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dimana siswa yang memerankanya” Menurut Abdul (2005:109) Menjelaskan bahwa bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali perjuang para Palawan kemerdekaan. Menurut Abu (2005:65) bermain peran adalah belajar dengan mendomentrasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan bermain bermain peran dinyatakan dimana murid diinstrumenkan dalam bermain peran mendemontsrasikan masalah-masalah sosial.

Sedangkan Menurut Mudjiono (2006:81) menyatakan bermain peran

adalah:

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

Menurut Daryono (2008:138) menyatakan Bermain peran adalah:

Suatu cara yang di terapkan dalam proses belajar di mana siswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peranan) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa bermain peran adalah metode yang dilakukan oleh guru dengan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan siswa untuk memerankan (mendramatisasi).

b. Keunggulan Metode Bermain Peran

Menurut Daryono (2008:139) Terdapat beberapa keunggulan dengan menggunakan metode bermain peran diantaranya:

1)Siswa dapat berlatih untuk memecakan suatu problema sosial menurut pendapatnya sendiri. 2). Memperkaya siswa dengan pengalaman-pengalaman sosial yang problematic. 3.) Siswa belajar mengikprisikan penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan umum. 4). Mengembangkan nilai dan sikap siswa.

Menurut Wina (2008:160) terdapat beberapa keunggulan dengan menggunakan metode bermain peran :

1),Dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja. 2). Dapat mengembangkan kreatifitas siswa, karena melalui bermain peran siswa diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topik yang diperankan .3). Dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa. 4). Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematik.Dapat meningkatkan gairah 5). siswa dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan bermain peran dapat meningkatkan hubungan siswa dengan orang lain, dapat membantu siswa mempelajari akibat tindakan yang mereka lakukan serta membantu dan melatih keterampilan berkomunikasi denagn teman-temannya.

1) Tujuan Bermain Peran

Tujuan merupakan hal-hal yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan tertentu, yang ingin dicapai adalah menggunakan metode bermain peran. Menurut Daryono (2008:138) tujuan bermain peran: 1) Untuk membina nilai-nilai tertentu kepada siswa. 2) Meningkatkan kesadaran dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai. 3) Untuk membina penghayatan siswa terhadap suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup.

Menurut Hamzah (2009:26) Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku kehidupan manusia yang berguna sebagai sarana untuk: 1) Menggali perasaan, 2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecakan masalah, 4) Memahami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

2) Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Wina (2007:161) Langkah-langkah bermain peran yaitu:

1),Persiapan: a) Menetapkan topik atau masalah b) Tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, c) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan , d) Guru menetapkan permainan yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus di mainkan oleh para pemeran, e) Serta waktu yang disediakan, guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi. 2) Pelaksanaan: a) Simulasi dimulai dimainkan oleh kelompok peran, b) Para siswa mengikuti dengan penuh perhatian, c) Guru hendaknya memberikan perhatian bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, d) Simulasi hendak dihentikan pada saat puncak, hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan. 3) Penutup a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, b) Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi, c) Merumuskan kesimpulan.

Menurut Hamzah (2009:26) Langkah-langkah bermain peran yaitu 1) Pelaksanaan: Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasai. 2) Memilih pemain (partisipan): Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkan. 3) Menata panggung: Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagai mana peran itu akan di

mainkan dan apa saja kebutuhan yang diperlukan. 4) guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat: Namun demikian, penting untuk di catat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. 5) Permainan peran dimulai: Permainan peran dilaksanakan secara spontan. 6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. 7) Permainan peran ulang: Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. 8) Diskusi dan evaluasi kedua: karena pada saat bermain peran dilakukan, yang peranyang melampaui batas kenyataan. 9) Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

Dari beberapa langkah- langkah yang di kemukakan diatas, dalam penelitian ini penulis akan menggunakan langkah- menurut Wina. karena lebih sederhana dan mudah untuk diterapkan.

3) Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS

Dalam pembelajaran IPS siswa melakukan bermain peran dibawah bimbingan guru. Guru memberikan arahan sesuai dengan skenario yang telah di susun dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran, dalam materi pembelajaran kelas IV Semester dua, yang berhubungan dengan masalah-masalah mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Siswa peranan sebagai pelaku terhadap masalah-masalah pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Guru membuat suatu dialog yang kemudian diperankan oleh siswa. Dialog tersebut mengenai materi pembelajaran tentang pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Siswa berperilaku sebagai peran penjual dalam koperasi, peran sebagai pembeli dalam koperasi, dimana kedua masalah ini sangat berkaitan erat satu sama lainnya.

Dari peran yang dilakukan siswa, diharapkan siswa mengerti dan memahami bagai mana masalah-masalah dalam mempergunakan koperasi dengan baik. Hal itu dimasukkan agar siswa mudah mengiat dan memahami tiap materi pembelajaran, Dengan terjun langsung, memerankan langsung sebagai tokoh atau penjual dan pembeli dari masala koperasi. Memberikan materi IPS tersebut dengan metode bermain peran, lebih memberikan siswa suatu semangat belajar sambil bermain namun pemahaman materi pelajaran, juga berjalan dengan baik sehingga dapat meningkatkan aktifitas pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar siswa.

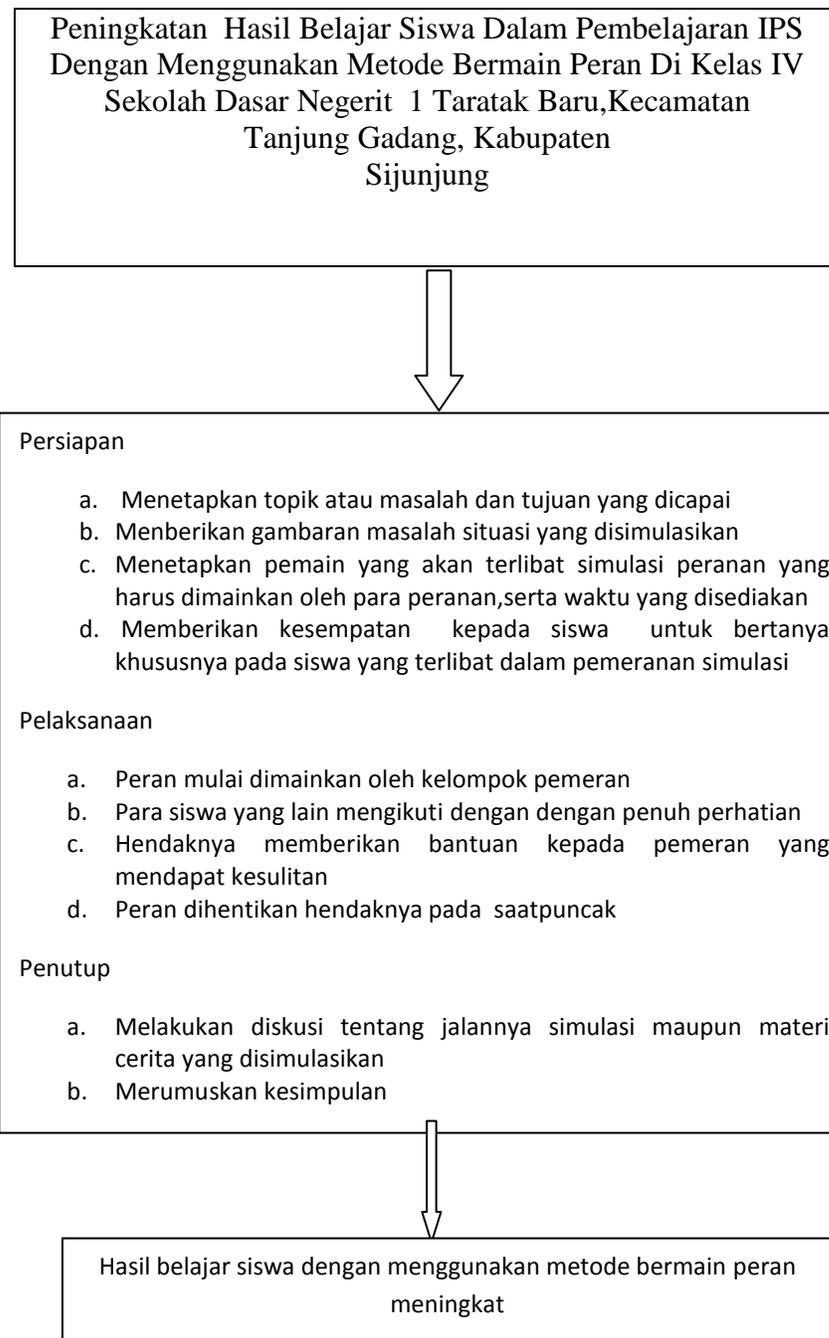
B. KERANGKA TEORI

Metode dalam sebuah pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar atau interaksi edukatif antara siswa dengan guru sebagai pendidik. Melalui metode mengajar diharapkan tumbuh sebagai kegiatan belajar siswa. Untuk mencapai hasil yang optimal dapat digunakan metode bermain peran melibatkan siswa secara aktif dalam memerankan setiap peran para pelaku masalah sosial dalam setiap materi pembelajaran . pada penelitian ini, peneliti menggunakan langkah-langkah bermain peran yang dikemukakan oleh Wina (2007:161) Langkah-langkah bermain peran yaitu: 1) Persiapan: a) Menetapkan topik atau masalah b) Tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi, c) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan , d) Guru menetapkan permainan yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus di mainkan oleh parah pemeran, e) Serta

waktu yang disediakan, guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi. 2) Pelaksanaan: a) Simulasi dimulai dimainkan oleh kelompok peran, b) Para siswa mengikuti dengan penuh perhatian, c) Guru hendaknya memberikan perhatian bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan, d) Simulasi hendak dihentikan pada saat puncak, hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berfikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan. 3) Penutup a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan, b) Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi, c) Merumuskan kesimpulan.

Apabila pembelajaran IPS dilakukan seharusnya mengikuti langkah-langkah bermain peran dengan baik. Hasil yang diperoleh akan memuaskan. Hasil belajar yang diharapkan menyakut aspek pada koniktif, afektif dan pisikomotor.

Bagan kerangka teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan penelitian berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dikelas IV SD Nagari 1 Taratak baru kecamatan tanjung gadang kabupaten sijunjung. Kesimpulan dan saran berisi sumbangan pemikiran peneliti berkaitan dengan hasil ini. Kesimpulan dan saran penelitian uraikan sebagai berikut:

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

- a. Sebelum proses pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan perencanaan pembelajaran sesuai dengan metode yang digunakan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan perencanaan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam KTSP. Perencanaan yang dilaksanakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran yaitu langkah persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjutnya di IV SDN 1 Taratak Baru.
- b. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran, dilakukan penilaian proses dan penilaian akhir, penilaian aktifitas guru dan aktifitas siswa dengan menggunakan format penilaian. Penilaian

proses terdapat tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan penilaian hasil adalah penilaian aspek kognitif yang berupa tes dalam bentuk soal objektif dan esay.

- c. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: perencanaan (RPP) pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai 82,14%, pertemuan II 83,71%. siklus II pertemuan I memperoleh nilai 89,28%, pertemuan II 86,24%. Pelaksanaan juga meningkat, hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru, siklus I pertemuan I persentase ketuntasannya 60% pertemuan II 61,66% aktivitas siswa pertemuan I 58,01% pertemuan II 63,33%. Siklus II pertemuan I aktivitas guru persentase ketuntasannya 90% pertemuan II 93,33%, aktivitas siswa pertemuan I 86,66% pertemuan II 95% hasil belajar juga mendapat peningkatan dari siklus I pertemuan I, pertemuan II rata-rata yang diperoleh siswa pada aspek kognitif 62,11, aspek afektif 63,03, aspek psikomotor 63,42. Pada siklus II pertemuan I, pertemuan II rata-rata siswa aspek kognitif 74,80, aspek afektif 72,4 aspek psikomotor 74,15. Dengan demikian dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas melalui metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di SD 1 Taratak Baru Kecamatan Tanjung Gadang Kabupaten Sijunjung

2. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran pentingnya koperasi dalam meningkatkan

kesejahteraan masyarakat kelas IV SD Nagari 1 Taratak baru kecamatan tanjung gadang kabupaten sinjung, maka ditemukan saran sebagai berikut:

- a. Kepala sekolah hendaknya memotifasi guru kelas supaya menggunakan berbagai metode dalam pembelajaran dan mengarahkan guru kelas agar mampu menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran. Khususnya pada pembelajaran IPS
- b. Guru hendaknya dapat menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran IPS. Karena metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Bagi pembaca, agar tulisan ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan, khususnya bagi pembaca yang akan melakuakn PTK.