

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 BANDAR BUAT  
KECAMATAN LUBUK KILANGAN**

**SKRIPSI**



**OLEH  
KRISTIAN HUTABARAT  
NIM 90704**

**PENDIDIKAN GURU SKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2010/2011**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI KELAS V  
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 BANDAR BUAT  
KECAMATAN LUBUK KILANGAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada tim penguji skripsi jurusan pendidikan  
guru sekolah dasar sebagai salah satu persyaratan  
Guna memperoleh gelar sarjana pendidikan*



**OLEH**

**KRISTIAN HUTABARAT  
NIM 90704**

**PENDIDIKAN GURU SKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2010/2011**

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2011  
Yang Menyatakan,

**Kristian Hutabarat**  
**NIM. 90704**

## HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**Judul** : Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan

**Nama** : Kristian Hutabarat

**NIM** : 90704

**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Elma Alwi, M.Pd  
NIP. 195307051975092001

Dra. Sri Amerta  
NIP. 19540924198703200

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 Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan

**Nama** : Kristian Hutabarat

**Nim** : 90704

**Jurusan** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2011

### Tim Penguji

	<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>
<b>Ketua</b>	: Dra. Elma Alwi, M.Pd	.....
<b>Sekretaris</b>	:Dra. Sri Amerta	.....
<b>Anggota</b>	:Dra. Wirdati, M.Pd	.....
<b>Anggota</b>	:Dra. Tin Indrawati, M.Pd	.....
<b>Anggota</b>	:Drs. Harni, M.Pd	.....

## ABSTRAK

### **Kristian Hutabarat, 2011. Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan**

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Negeri 01 Bandar Buat, guru kelas V dalam mengajarkan pembelajaran IPS masih kurang memperhatikan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Untuk itu peneliti tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang tidak hanya memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa bahkan juga mendidik agar siswa mau menerima dan bersosialisasi dalam kelompok yang heterogen. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk perencanaan, penggunaan dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Metode bermain peran pada pembelajaran IPS di kelas V SD 01 Bandar Buat.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, meliputi 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dilakukan dengan cara bekerjasama antara peneliti dan guru. Data penelitian ini berupa informasi tentang data hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan, hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 01 Bandar Buat terteliti yang berjumlah 21 orang.

Hasil penelitian dari setiap siklus yang dilaksanakan dalam penelitian ini terlihat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dari evaluasi tindakan siklus I diperoleh nilai rata-rata persentase siswa yakni 70 %, sedangkan pada evaluasi tindakan siklus II diperoleh nilai rata-rata persentase yakni 81 %. Hasil pengamatan terlihat peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPS siswa kelas V.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik, dengan judul ” **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan** ” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Salawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi pembawa pembaruan terhadap akhlak dan prilaku manusia.

Peneliti menyadari sepenuhnya dalam menyelesaikan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan maupun kritikan membangun dalam menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu Dra. Sri Amerta selaku pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, masukan maupun kritikan membangun dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Seluruh pengelola dan karyawan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan keringanan kepada peneliti dalam peminjaman dan pemakaian alat-alat yang berhubungan dengan skripsi ini.

6. Rekan-rekan mahasiswa sesama Asrama Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP III Bandar Buat yang telah memberikan semangat kebersamaan dan motivasi bagi penyelesaian skripsi ini
7. Rekan-rekan sesama majelis guru serta tata usaha SD 01 Bandar Buat Kota Padang yang telah bekerjasama dengan peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas serta menyusunnya dalam bentuk skripsi.
8. Dan pihak-pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini

Sebagai manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan kekilafan, peneliti mohon maaf jika dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya peneliti sendiri. *Amin Ya Rabbal'alamin.....*

Padang, Juni 2011

Peneliti

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penulisan .....	6
D. Manfaat Penulisan .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	8
1. Hasil Belajar .....	8
2. Hakekat Belajar .....	9
3. Metode Bermain Peran .....	15
4. Langkah-Langkah Pembelajaran Bermain Peran .....	16
B. Kerangka Teori .....	18
<b>III. METODA PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
A. Lokasi Penelitian .....	20
1. Tempat Penelitian .....	20
2. Alur Penelitian .....	20

3. Waktu Penelitian .....	21
B. Rancangan Penelitian .....	21
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	21
2. Alur Penelitian .....	22
3. Prosedur Penelitian .....	24
C. Data Dan Sumber data .....	28
D. Instrumen Penelitian .....	29
E. Analisa Data .....	30
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	34
1. Siklus I.....	34
2. Siklus II .....	55
B. Pembahasan.....	64
 <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	81
B. Saran .....	81
 <b>DAFTAR RUJUKAN</b>	

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Lampiran 1</b> Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I ...	86
<b>Lampiran 2</b> Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	97
<b>Lampiran 3</b> Pengamatan Karakteristik Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas V SDN 01 Bandar Buat Aspek Guru siklus I Pertemuan I.....	100
<b>Lampiran 4</b> Pengamatan Karakteristik Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas V SDN 01 Bandar Buat Aspek Siswa siklus I Pertemuan I.....	105
<b>Lampiran 5</b> Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II..	110
<b>Lampiran 6</b> Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II.....	121
<b>Lampiran 7</b> Pengamatan Karakteristik Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas V SDN 01 Bandar Buat Aspek Guru siklus I Pertemuan II.....	124
<b>Lampiran 8</b> Pengamatan Karakteristik Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas V SDN 01 Bandar Buat Aspek Siswa siklus I Pertemuan II .....	129
<b>Lampiran 9</b> Lembar Penilaian Apektif Siklus I .....	134
<b>Lampiran 10</b> Hasil Penilaian Kognitif Siklus I.....	137
<b>Lampiran 11</b> Hasil Penilaian Psikomotor .....	139
<b>Lampiran 12</b> Rekapitulasi Nilai Siklus I.....	140

<b>Lampiran 13</b>	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	141
<b>Lampiran 14</b>	Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	153
<b>Lampiran 15</b>	Pengamatan Karakteristik Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas V SDN 01 Bandar Buat Aspek Guru siklus II .....	156
<b>Lampiran 16</b>	Pengamatan Karakteristik Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Kelas V SDN 01 Bandar Buat Aspek Siswa siklus II .....	161
<b>Lampiran 17</b>	Lembar Penilaian Apektif Siklus II .....	166
<b>Lampiran 18</b>	Lembar Penilaian Psikomotor .....	169
<b>Lampiran 19</b>	Hasil Penilaian Kognitif Siklus I .....	171
<b>Lampiran 20</b>	Rekapitulasi Nilai Siklus II .....	172
<b>Lampiran 21</b>	Hasil Penilaian Siklus I – II .....	173

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS mempunyai peran untuk membantu siswa menjadi anggota masyarakat yang berguna dan efektif, membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir (intelektual), keterampilan akademis, serta tanggap dan peka terhadap kemajuan IPTEK dan mampu memanfaatkannya. Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD), siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS yang bertujuan membina sikap mental positif siswa dalam memecahkan masalah serta persoalan hidup. Depdiknas (2006:575) Tujuan IPS di SD adalah:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan kehidupannya, 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, Metode bermain Peran, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, berkerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di SD adalah untuk membina sikap mental positif siswa dalam memecahkan masalah serta persoalan hidup untuk dapat memiliki

keterampilan dalam mengembangkan pengetahuan siswa serta dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan penulis di Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan. Dalam pembelajaran proses ilmu pengetahuan sosial terlihat siswa: 1) kurang terlibat dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran, 2) lebih banyak menjadi pendengar guru, 3) kurang terlatih menggali dan menemukan jawaban dari permasalahan, 4) kurang mendapat pengalaman belajar menarik. Selain itu, dalam menyampaikan materi pembelajaran guru kurang melibatkan siswa dengan benda-benda konkrit maupun alat peraga dan pendekatan maupun metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat dengan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran guru lebih banyak aktif dari siswa, pencapaian indikator yang ditetapkan tanpa memperhatikan tingkat kemampuan siswa terhadap materi yang akan diajarkan.

Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS siswa, seperti hasil ujian semester I tahun ajaran 2010/2011. Sebagian besar siswa tidak tuntas dalam pembelajaran. Guru mencoba menyajikan pembelajaran dengan metode yang bervariasi seperti ceramah dan tanya jawab, namun hasilnya tidak maksimal, artinya tidak mencapai KKM yang ditetapkan SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang, yaitu 69, sebagai patokan dasar untuk menentukan ketuntasan belajar siswa. Terbukti ketika dilakukan penilaian dari 21 orang siswa hanya empat orang mendapat nilai 75, lima

orang mendapat nilai 70, empat orang mendapat nilai 65, tiga orang mendapat nilai 60 dan lima orang mendapat nilai 55. Dari data di atas persentase ketuntasan belajar siswa hanya 43%. Penulis merasa ini merupakan suatu masalah yang perlu ditindak lanjuti. Nilai ketuntasan hasil belajar siswa SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang Pada Semester II tahun ajaran 2010/2011 dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Nama	Nilai	Ketuntasan Belajar	
			Tuntas	Belaum Tuntas
1	A	75	√	
2	AHP	65		√
3	AF	75	√	
4	DG	70	√	
5	FRS	60		√
6	GP	55		√
7	IP	70	√	
8	JTR	75	√	
9	MF	70	√	
10	MZ	65		√
11	MSI	75	√	
12	NCU	55		√
13	P	65		√
14	PBK	70	√	
15	R	60		√
16	REP	70	√	
17	RFH	55		√
18	SMN	60		√
19	UZ	55		√
20	WM	65		√
21	YI	55		√
Jumlah		1365	9	12
Rata-rata		65 %	43 %	57 %

Kegagalan guru mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi jika pemilihan dan penentuan metode tidak dilakukan dengan baik dan melakukan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pembelajaran. Karena itu, guru harus mengetahui kelebihan dan kelemahan dari masing-masing metode dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan di kelas nantinya.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa pemilihan metode sangat penting dilakukan oleh guru dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan nantinya. Dalam hal ini penulis memilih metode pembelajaran yang digunakan adalah metode bermain peran. Metode bermain peran tidak terlepas dari fungsinya yang merupakan alat untuk mencapai tujuan dalam mengajar. Sedangkan sejauh yang penulis ketahui di lapangan melalui observasi yang penulis lakukan di SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang pada saat melakukan praktek lapangan, guru jarang sekali menggunakan metode bermain peran khususnya dalam pembelajaran IPS. Pada hal kalau dipergunakan secara tepat, banyak tujuan atau sasaran yang dapat dicapai dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS lebih baik diketahui oleh anak melalui pengalaman mengajar yang langsung, menarik dan berguna dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar yang bermakna, melalui suatu metode yang tepat dipergunakan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam suatu penelitian tindakan kelas yang

penulis beri judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah peneliti kemukakan di atas, rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah ”Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan.

Secara khusus rumusan masalah penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SD Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan Metode Bermain Peran di kelas V SD Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk; Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri No 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

Tujuan penelitian ini lebih khususnya adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran IPS yang menggunakan metode bermain peran, dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dalam Meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.
3. Hasil belajar dalam pembelajaran IPS dalam Meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pembelajaran IPS di SD. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru, untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Metode Bermain Peran pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan.
2. Bagi penulis, menambah wawasan dalam mengetahui penggunaan Metode Bermain Peran yang salah satu untuk menyelesaikan mata kuliah skripsi pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan.
3. Bagi kepala sekolah pendidikan dapat bermanfaat untuk sebagai bahan dalam peningkatan mutu pendidikan.

## **BAB II**

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

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

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

Hasil belajar IPS merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar IPSs. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang, maka seseorang sudah dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar. Menurut Oemar (2008:2) “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam setiap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani”. Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa setelah proses pembelajaran berakhir. Sedangkan menurut Sumiati (2007:38) hasil belajara adalah “perubahan prilaku”. Prilaku itu mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berfikir, penghargaan terhadap suatu permasalahan yang sedang dihadapi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah diberikan, serta mampu menerapkannya. Dalam KTSP hasil belajar yang dituntut bukan dari aspek kognitif saja tetapi mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Anas (2007:49) “dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: a) pengetahuan, b) pemahaman, c) penerapan, d) analisis, e) sintesis dan f) penilaian”. Jadi aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental atau otak. Anas (2007:54) menjelaskan “ada lima jenjang yang terdapat dalam aspek afektif yaitu: a) menerima, b) menanggapi, c) menghargai, d) mengatur, dan e) karakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok nilai”. Menurut Anas (2007:57) “aspek psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak seseorang menerima pengalamannya belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif”.

Berdasarkan penjabaran tentang ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor di atas maka hasil belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan diharapkan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

## **2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

### **a. Pengertian IPS**

IPS seperti halnya IPA, Matematika, Bahasa Indonesia merupakan bidang studi. Dengan demikian IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat.

Menurut Ischak (2000:1.36) “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu

perpaduan”. Selanjutnya Martorella (dalam Etin 2007:14) mengatakan bahwa ”pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya”. Lebih lanjutnya Depdiknas (2006:575) mengemukakan bahwa ”IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkap peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, sosiologi, dan ekonomi”. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Di masa akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu materi pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran IPS di SD adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan kehidupan manusia, mendidik, memberi bekal dan melatih sikap, nilai, moral, serta keterampilan bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

#### **b. Tujuan IPS**

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksanaan proses pembelajaran bidang studi tersebut secara keseluruhan, termasuk bidang studi IPS.

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 Depdiknas (2006:575) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui 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 dapat disimpulkan tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk memberi bekal dan kemampuan dasar kepada peserta didik, untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan 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.

Menurut Ischak (2000:1.37) “ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”.

Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menjelaskan “ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Manusia, tempat, dan lingkungan, 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, 3) Sistem sosial dan budaya, 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. Metode Bermain Peran**

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

Pada langkah pembelajaran, guru menggunakan metode yang sesuai dengan pembelajaran. Pengertian metode menurut Wina (2006:147) adalah:

“Cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dalam kegiatan tercapai secara optimal, keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran”.

Sedangkan menurut Djamarah (2007:1) “Metode adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktifitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah cara atau kiat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga proses pembelajaran berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

### **b. Metode Bermain Peran**

Metode Bermain Peran adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep.

Oemar (2005:199) menyatakan "Bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani". Sedangkan menurut Nuryani (2005:110) "Metode bermain peran adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep".

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sosiodrama atau bermain peran adalah teknik simulasi yang seolah benar-benar terjadi pada siswa untuk menerapkan suatu konsep dalam pendidikan sosial dan antar insani.

### **c. Keunggulan metode bermain peran**

Nuryani (2005:110) menyatakan bahwa "Keunggulan dari metode bermain peran adalah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat. Hal di atas dipertegas Oemar (2008:214) menyatakan bahwa keunggulan metode bermain peran yaitu:

"1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, 3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah

perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain, sedangkan kelemahannya yaitu: 1) Membutuhkan waktu yang lama, 2) Sebelum melakukan bermain peran, guru harus menyiapkan skenario yang cocok untuk dimainkan”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode yang dapat memotivasi siswa untuk berkreaitifitas dan berkarya, serta menjadikan siswa mandiri dalam mengepresikan diri untuk suatu materi yang sedang dipelajari. Metode bermain peran sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar karena dengan bermian peran siswa secara langsung memahami, memakna dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diperankannya.

#### **d. Tujuan Metode Bermain Peran**

Menurut Nana (1996:63) tujuan metode bermain peran adalah:

1) Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, 3) Melatih memecahkan masalah, 4) Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, 5) Memberi motifasi belajar pada siswa, 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok, 7)melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi ”.

Sedangkan menurut Oemar (2008:199) tujuan metode bermain peran yaitu:

“1) belajar dan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif, 2) belajar melalui peniruan (imitasi) para siswa pengamat drama

menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka, 3) belajar melalui balikan.para pengamat mengomentari (menanggapi ) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan.tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, 4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode bermain peran adalah untuk melatih keterampilan siswa dalam mengadakan kerja sama serta mengembangkan sikap toleransi dalam diri siswa sehingga, siswa bisa belajar dan berbuat dari apa yang dilakukan dan yang diamatinya.

#### **4. Langkah-Langkah proses pembelajaran bermain peran**

Dalam melaksanakan metode bermain peran agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah yang akan dilakukan. Menurut Roestiyah NK (2001:91) langkah-langkah metode bermain peran tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa untuk memperkenalkan metode ini bahwa dengan metode bermain peran siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual yang ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa lain jadi penonton dengan tugas-tugas lain pula.

- b. Guru harus memilih masalah yang *urgen* atau mendesak yang membutuhkan pemecahan segera, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
- d. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak, ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan itu.
- e. Jelaskan kepada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya, pandai bermimik maupun berdialog.
- f. Siswa yang tidak turut harus menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah bermain peran selesai.
- g. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog.
- h. Setelah bermain peran itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan, agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran dapat pula dihentikan apabila sedang menemui jalan buntu.

- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum terpecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab.

## **B. Kerangka Teori**

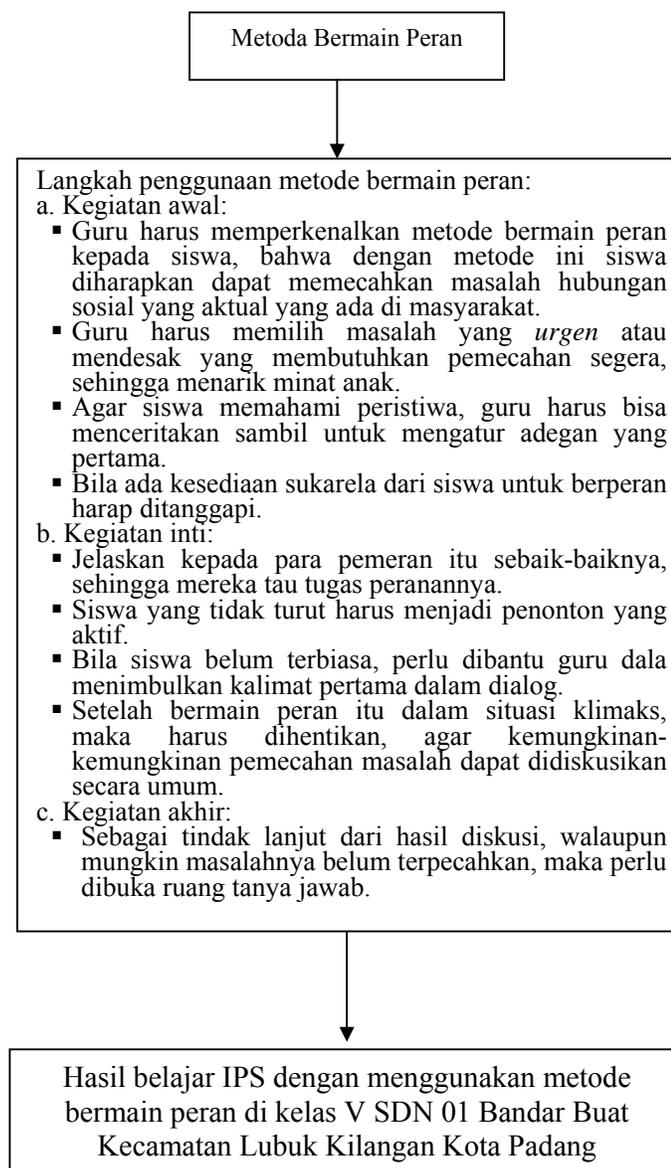
Pembelajaran menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan di Indonesia pada kelas V SD akan lebih dirasakan keberhasilannya apabila diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran 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 bermain peran siswa kelas V SDN 01 Bandar Buat Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang 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 bermain peran.

Oleh karena itu, perlu kita sadari bahwa proses pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari pendidikan. Pembelajaran yang bermutu tentu akan memberikan hasil yang lebih baik. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasi kelas 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.

### KERANGKA TEORI PENELITIAN



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Dari paparan data dan hasil penelitian serta pembahasan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini yakni:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran IPS yang disusun sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain. Pembelajaran yang dikembangkan dengan bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berpedoman kepada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
2. Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, hasil yang diperoleh siswa menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dibuktikan oleh hasil penilaian pada akhir siklus I menunjukkan skor 70%. Pada siklus II yang memperoleh nilai 81 %. Dilihat perbandingan dari siklus I dan II sudah ada peningkatan.
3. Dilihat dari hasil tes akhir siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 70%. Dengan uraian penilaian dari aspek afektif diperoleh 75 % sedangkan dari aspek psikomotor 73%. Setelah diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tes akhir siklus II tersebut adalah 81%. Dengan uraian penilaian aspek afektif diperoleh 83% dan aspek psikomotor 75%. Jadi dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada tes akhir setiap siklus penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran layak dipertimbangkan oleh guru untuk menjadi pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam memilih pendekatan pembelajaran.
2. Bagi peneliti yang ingin menerapkan bentuk pembelajaran ini, dapat melakukan penelitian serupa dengan materi yang lain.
3. Bagi guru yang ingin menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan pembelajaran, disarankan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
  - a. Dalam memberikan materi disesuaikan dengan konteks sehari-hari.
  - b. Perlu lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan situasi dunianya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aderusliana.2007.Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar.([Http://aderusliana.Wordpress.com/2007/11/05/Konsep-Dasar-evaluasi-hasil belajar/diakses tanggal 11 Januari 2011](http://aderusliana.Wordpress.com/2007/11/05/Konsep-Dasar-evaluasi-hasil-belajar/diakses-tanggal-11-Januari-2011))
- Anas Sudijono. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Depdiknas (2004). *Kurikulum berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas
- Arief. 2005. *Implementasi Model Cooperative Learning Dalam Pendidikan Ips Di Tingkat Persekolahan 2005*.  
(<http://re-searchengines.com/0805arief6.html/05/02/2008/11:35>)
- Depdiknas (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Puskur-BNSP.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Djamarah,Syaiful Bahri.2007.Strategi Belajar Mengajar.Jakarta:Bhineka Cipta.
- Ischak SU,dkk.1997.Pendidikan IPS di SD.Jakarta:Depdikbud.
- Martinis, Yamin. 2008. *Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Moedjiono dan Moh. Dimiyati. (1991). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Depdikbud.
- Mulyani Soemantri. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Depdikbud
- Nana, Sudjana. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo
- Oemar, Hamalik. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ritawati.2008.Hand Out Mata kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas.Padang:UNP.
- Rochiati Wiraatmadja. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT RemajaRosda Karya.