

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM
MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN IPS DI
KELAS V SD NEGERI 28 RAWANG TIMUR
KECAMATAN PADANG SELATAN**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan*



Oleh :

MAISUWARTI

NIM: 90333

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN HASIL
PEMBELAJARAN IPS DI KLAS IV SD
NEGERI 28 RAWANG TIMUR KECAMATAN
PADANG SELATAN KOTA PADANG**

Nama : MAISUWARTI
N I M : 90333
Jurusan : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : ILMU PENDIDIKAN

Padang, Mei2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dra. FARIDA S., S.Pd, M.Si
NIP. 19600401 198703 2 002**

**Drs. MANSUR LUBIS
NIP. 19540507 198603 1 001**

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
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN IPS DI KLAS IV SD NEGERI 28 RAWANG TIMUR KECAMATAN PADANG SELATAN KOTA PADANG

Nama : MAISUWARTI
N I M : 90333
Jurusan : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Fakultas : ILMU PENDIDIKAN

Padang, Mei 2011

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Farida S, S.Pd, M.Si	1.
2. Sekretaris	: Drs. Mansur Lubis	2.
3. Anggota	: Dra. Wirdati, M.Pd	3.
4. Anggota	: Dra. Wasni Limzar, M.Pd	4.
5. Anggota	: Dra. Reinita, M.Pd	5.



Hari ini
Seiring rasa syukurku kepada-Mu ya Allah..
Dari lubuk hati yang paling dalam
Kupersembahkan setetes keberhasilan ini
Kesuksesan tidak akan datang dengan sendirinya..
Tanpa ada kesungguhan hati untuk berusaha dan di iringi dengan do'a

Ya Allah
Apa yang telah kuperbuat hari ini
Untuk membayar tetesan keringat orang tuaku dan harapan keluargaku

Karena itu ya Allah
Hamba memohon, jadikanlah keringat mereka
Seperti mutiara yang berkilau saat orang kegelapan
Saat orang-orang kepayahan dan
Jadikanlah tetesan air mata mereka sebagai embun penyejuk
Dikala orang-orang dahaga
Seiring sujud dan syukurku
Kepada-Mu ya Allah SWT. . . .
Yang telah memberikan rahmat
Serta karunia-Mu kepadaku

Kupersembahkan sedikit karya ini
Buat orangtuaku tersayang
Atas limpahan kasih sayang
Do'a, kucuran keringat, kesabaran serta pengorbanan
Yang tidak mungkin akan terbalas hingga akhir hayatku

Terima kasih kepada suamiku tercinta & anak-anakku tersayang
Wike PS, Rahmi, Fadil, atas dorongan semangat dan rasa pengertian
Sehingga kemenangan ini dapat kugenggam

By. maisuwarti

SURAT PERNYATAAN

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

Padang, Mei 2011

Yang menyatakan,

MAISUWARTI

Nim. 90333

ABSTRAK

MAISUWARTI, 2011 : Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 28 Rawang Timur Kecamatan Padang Selatan.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran hanya pasif, guru dalam pembelajaran IPS pada umumnya hanya menggunakan metode konvensional yang sifatnya ceramah, tugas dan latihan. Sehingga anak beranggapan bahwa pelajaran IPS hanya bersifat hafalan. Sedangkan yang dituntut dalam kompetensi adalah perilaku dan sikap. Penelitian secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran pada peserta didik kelas IV SD.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2010/2011 di SD Negeri 28 Rawang Timur Kecamatan Padang Selatan Kota Padang, dengan subjek penelitian berjumlah 30 orang, yang terdiri dari peserta didik laki-laki 15 orang dan perempuan 15 orang. Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Hal ini terlihat dari pencapaian hasil belajar peserta didik pada akhir tindakan. Dimana nilai sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran adalah 6,46. setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran nilai rata-rata peserta didik menjadi 7,63.

KATA PENGANTAR



Assalamuallaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya pada kita semua, yang telah memberikan kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Adapun judul dari skripsi ini adalah “Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 28 Rawang Timur Kecamatan Padang Selatan”.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak menemukan rintangan maupun hambatan. Tetapi akhirnya skripsi ini dapat disusun berkat adanya bimbingan dan bantuan serta motivasi dari semua pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku Ketua Jurusan PGSD FIP UNP.
2. Ibu Dra. Farida S., S.Pd, M.Si selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Mansyur Lubis selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Wirdati, M.Pd selaku Tim Penguji I yang telah memberikan masukan yang sangat berarti bagi penulis sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
5. Ibu Wasnilimizar, M.Pd selaku Tim Penguji II yang telah memberikan masukan yang sangat berarti bagi penulis sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Reinita selaku Tim Penguji III yang telah memberikan masukan yang sangat berarti bagi penulis sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Staff pengajar pada jurusan PSG FIP UNP.
8. Ibu Nurbaini, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 28 Rawang Timur.
9. Ibu Desmawati selaku Walikelas IV SDN 28 Rawang Timur.
10. Rekan sejawat sesama pengajar dan mahasiswa/i yang telah memberikan masukan dan dukungan kepada penulis selama perkuliahan dan selama penelitian ini.
11. Buat orang tua, suami, dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa ikhlas mendo'akan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini.

Penulis memanjatkan do'a kepada Allah SWT, semoga bantuan yang telah mereka berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan pengetahuan, meningkatkan kecerdasan dan menambah wawasan bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

Karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis, maka penulis menyadari bahwa skripsi ini banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun sistematika penulisannya. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak untuk perbaikan pada masa-masa selanjutnya.

Akhirnya dengan disusunnya skripsi ini mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Amin ya rabbal'alamin.

Padang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	
.....	vii
i	
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	7
1. Penggunaan Metode Bermain Peran	7
a. Pengertian Metode	7
b. Keunggulan Metode Bermain Peran	8
c. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS	8
2. Hasil Pembelajaran IPS	9
a. Pengertian Hasil Belajar	9
b. Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS	10
3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	11

a. Pengertian IPS	11
b. Tujuan IPS	11
c. Ruang Lingkup IPS	12
B. Kerangka Teori	13

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	15
1. Tempat Penelitian	15
2. Subjek Penelitian	15
3. Waktu / Lama Penelitian	15
B. Rancangan Penelitian	16
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	16
a. Pendekatan Penelitian	16
b. Jenis Penelitian	16
2. Alur Penelitian	18
3. Prosedur Penelitian	19
a. Perencanaan	19
b. Tahap Pelaksanaan	20
c. Tahap Pengamatan	21
d. Tahap Refleksi	21
C. Data dan Sumber Data	22
1. Data Penelitian	22
2. Sumber Data	23
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	23
1. Catatan Lapangan	24
2. Lembar Observasi	24
3. Test	25
E. Analisis Data	25

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	27
---------------------------	----

1. Siklus I	27
a. Perencanaan	27
b. Pelaksanaan	29
c. Pengamatan	41
d. Refleksi	49
2. Siklus II	51
a. Perencanaan	51
b. Pelaksanaan	53
c. Pengamatan	63
d. Refleksi	74
B. Pembahasan.....	74
1. Pembahasan Siklus I	74
2. Pembahasan Siklus II	76

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	78
B. Saran	79

DAFTAR RUJUKAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai di perguruan tinggi. Mata pelajaran IPS adalah mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Adapun kajian dari IPS adalah geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui pembelajaran IPS siswa dituntut memiliki kemampuan dasar berpikir logis, kritis, dasar ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan berkomunikasi, bekerja sama dengan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk.

Menurut Sistrunk (dalam Sapriya, 2006:6) “IPS adalah suatu pengajaran yang membimbing para pemuda-pemudi kearah menjadi warga negara yang cerdas, hidup fungsional efektif, produktif dan berguna’. Sedangkan Kosasih (dalam Sapriya, 2006:7) “IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan”.

Tujuan mata pelajaran IPS di (Depdiknas, 2006:6) agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal konsep-konsep berkaitan 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 sosial;
- 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan

kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan berkomunikasi bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Dari uraian di atas, disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mendidik dan mengembangkan kemampuan siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam lingkungan sosial masyarakat.

Pembelajaran IPS akan menjadi suatu pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman sikap dan nilai bagi siswa , jika guru mampu menentukan cara yang terbaik dalam menyampaikan materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPS tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan metode Mulyasa (2008:107) mengatakan “penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran”.

Klina (2008:147) menjelaskan bahwa metode adalah “cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tersebut tercapai secara optimal. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat berlangsungnya pembelajaran”.

Metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikutsertaan para murid untuk memerankannya.

Metode bermain peran mempunyai peranan pentingnya dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPS, sebab pembelajaran lebih baik diketahui oleh siswa melalui pengalaman pembelajaran

yang langsung, menarik dan berguna dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar melalui suatu metode yang tepat guna.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dinyatakan bahwa guru harus mampu memilih metode pembelajaran akan dilaksanakan pada proses belajar dan mengajar. Dalam penelitian ini penulis memilih metode bermain peran karena metode bermain peran sangat penting dan perlu dilaksanakan pada proses belajar mengajar untuk mata pelajaran IPS.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang penulis temui pada semester I tahun 2009 dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD 28 Rawang Timur Kecamatan Padang Selatan, guru, 1) lebih sering menggunakan metode ceramah; 2) sering menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara klasikal; 3) kurang membimbing siswa dalam belajar kelompok; 4) kurang memberi motivasi kepada siswa yang mendapat prestasi; 5) kurang memberikan kesempatan siswa untuk berintegrasi dengan sesama teman kelompoknya.

Berdasarkan permasalahan di atas, berdampak kepada siswa, yaitu, 1) tidak aktif, kaku, tidak terbuka dan demokrasi; 2) kurang berinteraksi sesama temannya; 3) siswa yang berprestasi kurang dapat tersalurkan prestasinya sesama temannya; 4) kurang melibatkan siswa untuk belajar secara mandiri dalam kelompok; 5) kurang dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai dan keterampilan sosial yang diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.

Sehingga permasalahan ini berakibat nilai IPS rendah, untuk lebih jelas lihat tabel di bawah ini.

Tabel : Hasil Tes Semester I Tahun 2008/2009

No	Mata Pelajaran	Rata-Rata Nilai
1.	PKN	7,65
2.	IPS	6,04
3.	Bahasa Indonesia	8,00
4.	Matematika	7,20
5.	IPA	8,00

Sumber: Data SD 28 Kec. Padang Selatan 2008

Dari tabel di atas ternyata nilai IPS termasuk rendah yaitu rata-rata 6,04. sedangkan KKM yang dituntut untuk bidang studi IPS yaitu 7,0.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis ingin memperbaiki proses pembelajaran IPS dengan melakukan “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD Negeri 28 Rawang Timur Kecamatan Padang Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah secara umum adalah bagaimana penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS di Kelas IV SDN 28 Rawang Timur Kecamatan Padang Selatan? Untuk memfokuskan permasalahan ini penulis membatasi kajian ini dalam berbagai aspek, yaitu :

1. Bagaimana bentuk rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 28 Rawang Timur?

2. Bagaimana penggunaan metode bermain peran dalam pelaksanaan pembelajaran IPS untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 28 Rawang Timur?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 28 Rawang Timur?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 28 Rawang Timur Kecamatan Padang Selatan Kota Padang. Tujuan penelitian lebih khusus adalah untuk mendeskripsikan :

1. Bentuk rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran pada kelas IV SD Negeri 28 Rawang Timur.
2. Bentuk pelaksanaan pembelajarn IPS dengan menggunakan metode bermain peran pada kelas IV SD Negeri Rawang Timur.
3. Bentuk hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SD Negeri 28 Rawang Timur.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi teori pembelajaran IPS di SD.

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

1. Bagi penulis, diharapkan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini hendaklah dijadikan sebuah permasalahan untuk dapat ditindak lanjuti.
4. Bagi siswa, agar lebih meningkatkan hasil belajar dan pemahaman dalam pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Penggunaan Metode Bermain Peran

Menurut Nana Syaodih S. (2003:104), bermain peran adalah “metode yang digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dimana siswa yang memerakannya”. Dan menurut Moedjiono dan Dimiyati (1991:81), bermain peran adalah :

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

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain merupakan cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

a. Pengertian Metode

Pengertian metode pembelajaran menurut Abdul (2007:83) adalah “sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar atau dapat pula merupakan alat melalui makna belajar menjadi aktif”. Metode menurut

Sagala (2008:1) adalah “cara yang digunakan oleh guru / siswa dalam mengelola informasi yang berupa fakta-fakta, data, dan konsep pada proses pembelajaran yang mungkin terjadi pada suatu strategi”.

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

b. Keunggulan Metode Bermain Peran

Saiful (2002:101) menjelaskan beberapa keunggulan metode bermain peran sebagai berikut:

- 1) Siswa melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan;
- 2) melatih siswa untuk berinisiatif dan kreatif,
- 3) dapat memupuk bakat siswa;
- 4) dapat menumbuhkan kerjasama antar pemain;
- 5) memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama;
- 6) dapat membina bahasa lisan siswa menjadi bahasa yang baik.

Berdasarkan keunggulan metode bermain peran yang dikemukakan di atas, hendaknya dalam melaksanakan metode ini guru harus menyesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Bermain Peran

Dalam mengajarkan metode bermain peran guru harus mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran dengan sistematis. Adapun langkah-langkah tersebut dijelaskan oleh Syaiful (2006:89):

1. Langkah persiapan;
 - a) menentukan masalah atau pokok yang diperankan; b) guru menjelaskan cerita secukupnya kepada murid; c) pemilihan pelaku; d) mempersiapkan murid lain sebagai penonton;
2. Pelaksanaan;
 - a) siswa melakukan bermain peran; b) guru menghentikan bermain peran pada saat situasi sedang memuncak atau pada situasi klimaks; c) akhiri bermain peran dengan diskusi tentang jalan cerita atau pemecahan masalah, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat;
3. Tindak Lanjut;
 - a) siswa diberi tugas untuk menilai atau memberi tanggapan terhadap pelaksanaan bermain peran; b) siswa diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan hasil bermain peran;

2. Hasil Pembelajaran IPS

a. Pengertian Penilaian

Penilaian merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dengan proses pembelajaran. Menurut Mehrens dan Lehman (dalam Ngalm, 2006:3), penilaian adalah “suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan”. Lebih lanjut Oemar (2008:3), mengemukakan bahwa penilaian adalah “suatu proses untuk menilai (*assess*) keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu sistem pembelajaran. Sedangkan menurut Abdul (2006:185), penilaian sebagai *assessment* yaitu “kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh dan mengaktifkan informasi tentang hasil belajar siswa pada tingkat kelas selama dan setelah proses pembelajaran”.

Beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan salah satu bagian yang penting dalam rangkaian proses

pembelajaran, penilaian, merupakan proses pengambilan keputusan yang bersifat kualitatif berdasarkan hasil pengukuran.

b. Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS

Hasil belajar merupakan dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau dimiliki siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Sebagaimana dikemukakan oleh Oemar (2008:2), “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial (emosional dan pertumbuhan jasmani)”. Sedangkan menurut Nana (2006:2), “hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor”.

Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan, serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dikategorikan kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Hasil belajar dari ketiga ranah itu, dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, dan kata-kata. Hasil belajar yang diharapkan dalam

pembelajaran IPS di SD adalah siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan sosial serta peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi.

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

IPS merupakan integrasi berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial. Menurut Depdiknas (2008:575) IPS merupakan “salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.”

Udin S. (2007:1.40) mengartikan bahwa IPS sebagai “suatu studi masalah-masalah sosial yang dipilih dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu dapat dipahami siswa.”

Berdasarkan pendapat diatas IPS adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari gejala-gejala dan masalah-masalah sosial dengan menggunakan pendekatan interdisipliner yang diberikan mulai dari tingkat dasar sampai menengah dengan mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi di masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan.

b. Tujuan IPS

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk

mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta bekal melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi. Gross (dalam Etin Solihatin dan Raharjo 2007:14) menyebutkan “Tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat dan untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan setiap persoalan yang dihadapi.”

Menurut Depdiknas (2008:575) tujuan IPS adalah :

(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 berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPS bertujuan agar siswa memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan selain itu juga dapat berpikir logis dan kritis dalam menghadapi persoalan.

c. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup IPS meliputi manusia, sistem sosial budaya serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan seperti yang pengertian-pengertian dan data atau fakta-fakta. Depdiknas (2008:575) menyatakan bahwa “Ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) Manusia,

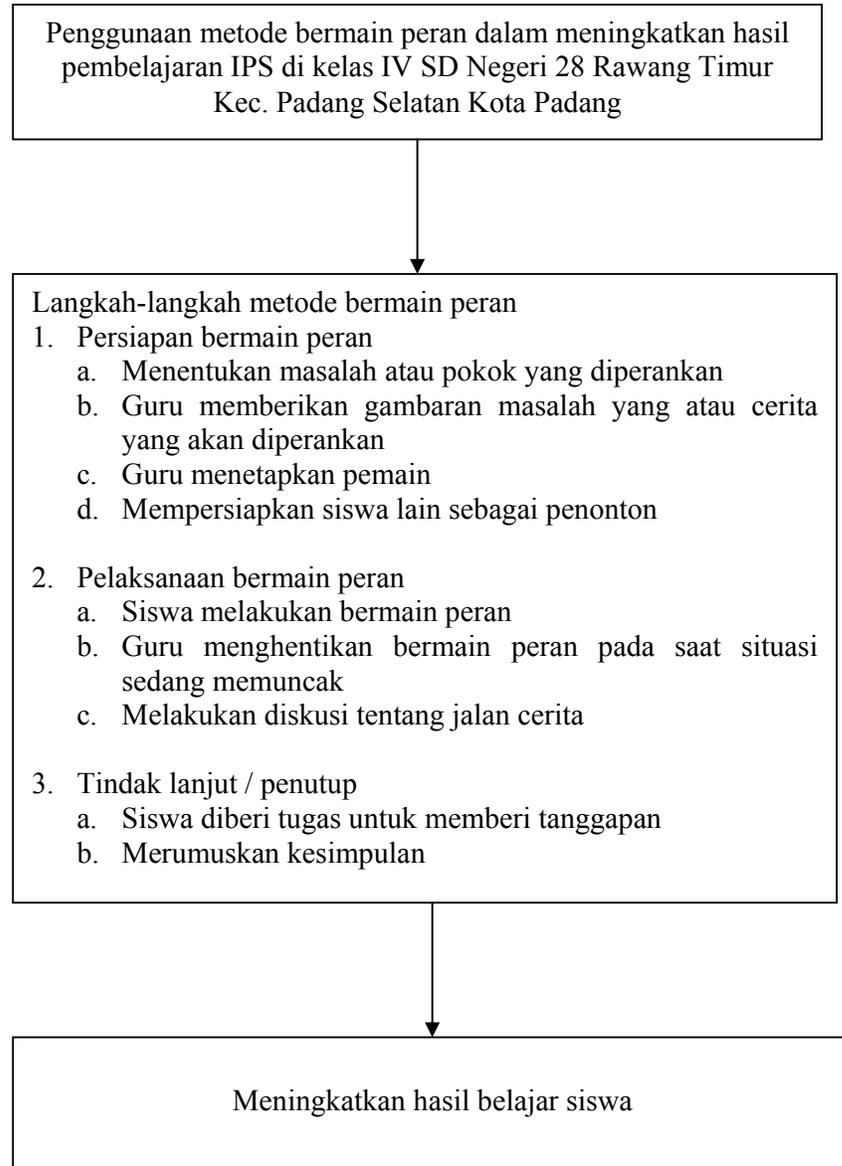
tempat, dan lingkungan, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem sosial dan budaya, (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.”

B. Kerangka Teori

Pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran. Cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Dengan demikian penulis dapat menyatakan bahwa penerapan metode bermain peran ini dapat menambah mutu proses pembelajaran dalam mata pelajaran IPS serta dapat meningkatkan skor nilai dalam pembelajaran IPS, dengan demikian maka kerangka konseptual penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

Kerangka Teori Penelitian



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan tentang simpulan dan saran, simpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan metode untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS di SDN 28 Rawang Timur Kota Padang.

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran dapat disimpulkan berikut ini:

1. Bentuk rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran dilaksanakan dengan 2 siklus. Dimana siklus 1 belum berhasil, hal ini disebabkan karena langkah pembelajaran yang dilakukan dengan metode bermain peran belum terlaksana dengan baik, antara lain; a) siswa kurang berani dan takut salah, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran ini akan diperbaiki pada siklus 2. Pada siklus 2 pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran sudah terlaksana dengan baik.
3. Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 1,1, hal ini dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I, yaitu 6,4 dan

mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 7,6. Hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 28 Kecamatan Padang Selatan Kota Padang telah meningkat.

B. Saran

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

1. Dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran diharapkan guru menggunakan metode bermain peran. .
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS guru diharapkan menggunakan metode bermain peran benar-benar memahami langkah-langkahnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Karena metode bermain peran bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa dalam hasil belajar, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- 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. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Puskur-BNSP.
- Djodjo Suradisastra, dkk. 1991/1992. *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depdikbud.
- J.J. Hasibuan DIP.Ed. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moedjiono dan Moh. Dimiyati. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyani Soemantri. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Nana Sudjana. 1997. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. 2000. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan dan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Rochiati Wiraatmadja. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah NK. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rustam Mundilarto. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Depdiknas. Tersedia dalam http://klinikpembelajaran.com/booklet/penelitian_tindakan_kls.pdf. (diakses tanggal 18 Februari 2011).
- Supriyadi. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tersedia dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/21/penelitian-tindakan-kelas>. (diakses tanggal 18 Februari 2011).
- Suwarsih Madya. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas 1*. tersedia dalam <http://ktiguru.org/index.php/ptk-1>. (diakses tanggal 18 Februari 2011).
- Syaiful Bahri Jamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Udin S. Winata Putra. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: UT.