

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN IPS DI
KELAS V SD NEGERI 18 KOTO LUAR
KEC. PAUH KOTA PADANG**

SKRIPSI



**YURITA MEGAWATI
07693**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK PENINGKATAN
HASIL PEMBELAJARAN IPS DI KELAS V SDN 18 KOTO LUAR KECAMATAN
PAUH KOTA PADANG

Nama : YURITA MEGAWATI

NIM : 07693

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, januari 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Wirdati, M.Pd

Dra. Arwin

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

**Judul : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Peningkatan Hasil
Pembelajaran IPS Di Kelas V SDN 18 koto Luar Kecamatan pauh Kota
Padang**

Nama : YURITA MEGAWATI

NIM : 07693

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Wirdati, M.Pd

.....

Sekretaris : Drs. Arwin, S.Pd

.....

Anggota : 1. Dra. Elma Alwi, M.Pd

..... ..

2. Drs. Muhammadi, M.Si

.....

3. Dra. Dernawati

.....

ABSTRAK

Yurita Megawati. 2011. *Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Peningkatan Hasil Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.* Skripsi, Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Kondisi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada saat ini masih banyak menggunakan model belajar konvensional (metode Ceramah). Pada pembelajaran, siswa hanya menjadi objek, sehingga kurang mendorong potensi yang dimiliki siswa untuk berkembang. Pembelajaran IPS dengan penggunaan metode bermain peran di kelas V SD sangat baik untuk diterapkan. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu memerankan sesuatu ke depan kelas, mempunyai sikap menghargai orang lain, kreatif, belajar memecahkan suatu masalah tertentu serta mampu bergaul dalam lingkungan kelompok maupun kehidupan sosial.

Berdasarkan studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa kemampuan bermain peran siswa kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang masih rendah, penyebabnya adalah metode ini jarang digunakan dalam pembelajaran IPS dan di SD tersebut masih banyak menggunakan metode konvensional (metode ceramah, Tanya jawab). Atas dasar tersebut maka penulis mengadakan penelitian pada bidang studi IPS dengan menggunakan metode bermain peran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan bermain peran. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil berupa nilai yang didapat siswa, yaitu nilai pada siklus I berdasarkan dari penilaian hasil dengan rata-rata adalah siklus I pertemuan I 6,7 dan siklus II 7,28. Sedangkan nilai pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yaitu pada pertemuan I 8,2 dan pada pertemuan II 8,64. Pada tahap perencanaan pembelajaran, kemampuan guru merancang perencanaan pembelajaran semakin meningkat. Hal ini tercermin dari (1) rencana pembelajaran telah mencakup hal-hal yang menjadi dasar penyusunan perencanaan, (2) rencana pembelajaran disusun berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dengan memperhatikan minat dan kebutuhan siswa, (3) rencana pembelajaran telah memuat tugas-tugas pembelajaran secara jelas dan rinci yang mendukung pencapaian tujuan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil 'Alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis telah dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Peningkatan Hasil Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.**

Selawat beserta salam penulis kirimkan untuk arwah junjungan kita yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam gelap kealam penuh ilmu pengetahuan yang berpedoman pada dua pusakanya yaitu Alquran dan Hadist seperti kita rasakan sekarang ini.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd sebagai ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. Muhammadi, M. Si sebagai sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dra. Wirdati M.Pd sebagai pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
4. Ibu Drs. Arwin sebagai pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
5. Bapak Dra. Elma Alwi, M.Pd, Bapak Drs. Muhammadi, M.Si dan Ibu Dra. Dernawati, Spd sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan yang

sangat berarti bagi penulis sejak dari pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.

6. Bapak Kepala Sekolah serta Bapak dan Ibu guru yang mengajar di SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang, yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu dosen pada jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar yang telah memberikan sumbangan pikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
8. Siswa kelas V SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang yang telah menjadi subjek dalam penelitian.
9. Ayahanda dan ibunda serta kakak tercinta yang telah banyak memberikan dorongan semangat baik moril maupun materil.
10. Sahabat-sahabatku yang selalu bersama dalam suka dan duka yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang baik dari Allah SWT, amin.

Penulis menyelesaikan skripsi ini dengan segenap kemampuan yang dimiliki. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena tak ada gading yang tak retak, untuk itu penulis mohon maaf dan mengharapkan kritikan serta saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Amin Amin.... Ya Rabbal 'alamin.

Padang, januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PESRSETUJUAN UNTUK UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS	9
2. Penilaian dalam Pembelajaran	16
3. Pembelajaran IPS	19
B. Kerangka Teori.....	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian.....	25
1. Tempat Penelitian	25
2. Subjek Penelitian.....	25
3. Waktu Penelitian	25
B. Rancangan Penelitian	26
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian	26
2. Alur Penelitian	27

C. Prosedur Penelitian	29
1. Perencanaan	29
2. Tahap Pelaksanaan	29
3. Tahap Pengamatan	30
4. Tahap Refleksi	31
D. Data dan Sumber Data	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
1. Pencatatan Lapangan	33
2. Observasi	33
3. Wawancara	33
4. Hasil Tes	33
F. Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	36
1. Hasil Penelitian Siklus I	36
2. Hasil Penelitian Siklus II.....	57
B. Pembahasan Hasil	80
1. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I.....	80
2. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I.....	86
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Skema Kerangka Teori	24
Bagan 2 Alur Penelitian Tindakan	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	94
Lampiran 2	Lembaran Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	110
Lampiran 3	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	113
Lampiran 4	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	116
Lampiran 5	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	119
Lampiran 6	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II	122
Lampiran 7	Lembar Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I	125
Lampiran 8	Lembar Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II	126
Lampiran 9	Lembar Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I	127
Lampiran 10	Lembar Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I....	129
Lampiran 11	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	131
Lampiran 12	Lembaran Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	146
Lampiran 13	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Siklus II Pertemuan II	150
Lampiran 14	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus II Pertemuan I	153
Lampiran 15	Lembaran Pengamatan Aspek Guru Siklus II Pertemuan II	156
Lampiran 16	Lembaran Pengamatan Aspek Siswa Siklus II Pertemuan II	159
Lampiran 17	Lembar Penilaian Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan I	162
Lampiran 18	Lembar Penilaian Aspek Kognitif Siklus II Pertemuan II	163
Lampiran 19	Lembar Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II	164
Lampiran 20	Lembar Hasil Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II ..	166

BAB I

PENDAHALUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan sudah merupakan kesepakatan nasional seperti yang dirangkum pada Sisdiknas (2006: 1) tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi “sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan dan peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan lokal, nasional, global sehingga dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan”.

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan sudah dilakukan untuk mengembangkan potensi siswa menurut Sisdiknas (2006: 2) menyatakan “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak, mulia, serta keterampilan yag diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Untuk merealisasikan pendidikan di atas, pemerintah berusaha meningkatkan mutu dan pengelolaan pendidikan dengan melakukan berbagai usaha diantaranya penyempurnaan kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana peningkatan kualitas guru, sehingga guru mampu menggunakan metode dan model yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang baik adalah bagaimana proses pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk belajar, hal tersebut hanya dapat diupayakan melalui pemilihan metode yang tepat sesuai dengan bahan pelajaran yang akan diajarkan Arief (2005:34) menyatakan “ Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi yang siswa merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru”. Hal ini didasari oleh asumsi, bahwa ketetapan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan terpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa.

Sedangkan menurut Ahmad (2001:1) menyatakan metode adalah “Cara-cara atau teknik penyajakan bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok”.

Dari pendapat di atas diketahui bahwa, metode pengajaran memiliki arti yang sangat penting untuk kelancaran pelaksanaan proses belajar mengajar. Guru harus selalu berusaha memilih metode yang tepat yang dipandang lebih efektif daripada metode-metode lainnya, sehingga siswa dapat memperoleh kecakapan dan pengetahuan dari guru dengan baik. Dalam mengajar terdapat berbagai alternatif metode mengajar yang dapat dipilih guru karena metode mengajar banyak sekali macamnya antara lain : metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode bermain peran, metode karya wisata, metode proyek, metode inkuiri dan lain-lain.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan guru dalam pemilihan metode menurut Roestiyah (2001:70) adalah : ” 1) merumuskan tujuan yang jelas atau kegiatan yang akan dilaksanakan oleh guru, 2) mempertimbangkan waktu yang akan dibutuhkan, 3) menetapkan rencana untuk menilai kemajuan siswa dan tujuan pengajaran yang akan dicapai”.

Salah satu metode yang dapat membina hubungan social, baik dalam kelas maupun di lingkungan masyarakat adalah penggunaan metode bermain peran. Menurut Oemar (2000:48) “Metode bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman untuk mempelajari masalah –masalah social dan untuk memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa di kelas”.

Sedangkan menurut Roestiyah (2001:90) mengemukakan bahwa “metode bermain peran adalah siswa dapat mendramatisikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial, antar manusia, dimana siswa bisa memainkan peranan dalam mendramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara penyajian materi dengan menampilkan atau mendramatisikan tingkah laku dari situasi sosial, di mana segala tingkah laku setiap tokoh dalam situasi sosial diperankan langsung oleh siswa.

Adapun kelebihan metode bermain peran Menurut Syaiful (2005:200) mengatakan kelebihan metode bermain peran adalah :

1) Anak dapat terlatih berinisiatif serta kreatif pada waktu bermain drama para pemain di tuntut mengemukakan pendapatnya sesuai waktu (2) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan di bina dengan sebaik-sebaiknya (3) bahasa lisan anak didik dapat di bina menjadi bahasa yang baik agar mudah di pahami orang lain.

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar siswa di kelas dan guru juga harus menyesuaikan antara materi pembelajaran dengan metode yang digunakan seperti materi dalam pembelajaran IPS di kelas V SD tentang mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

Bertolak dari materi yang akan diajarkan hendaknya disesuaikan dengan kurikulum IPS yang kita pergunakan untuk melihat SK dan KD yang akan dirancang dengan melahirkan indikator-indikator yang dicapai dalam pembelajaran, sehingga tercapailah tujuan pembelajaran IPS sebagai mana yang dikemukakan. Depdiknas (2006:575) tujuan pembelajaran IPS adalah:

1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan logis dan kritis memecahkan masalah dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen, kesadaran sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa dengan adanya tujuan pembelajaran IPS, maka pembelajaran IPS akan terasa mudah untuk membelajarkannya, namun pada kenyataannya hal ini belum tercapai dengan baik.

Berdasarkan observasi penulis di SDN 18 Koto luar kecamatan Pauh kota Padang penulis melihat masih terdapat kekurangan guru dalam proses pembelajaran IPS. Guru hanya menggunakan metode ceramah saja dan tidak

melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berpusat kepada guru saja. Selain itu kurangnya variasi gaya guru dalam mengajar mengakibatkan siswa tidak bergairah, ngantuk, meribut dan sebagainya.

Hal ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat dilihat dari sejumlah 25 orang siswa 5 orang mendapat nilai kurang dari 6,5 dan 20 orang mendapat nilai di atas 6,5. Sesuai dengan data tersebut maka dapat dinyatakan 50% ketuntasan minimal hasil pembelajaran (KKM) 6,5 tidak tercapai, sementara itu yang harus di capai adalah 7. Sedangkan menurut Muchlis (2009 : 214) ketuntasan belajar ideal adalah 85%. Dapat dilihat seperti tabel tengah semester siswa di bawah ini:

No	Nama Siswa	Nilai mid semester
1	MBS	8
2	ZY	7
3	PM	7
4	MMS	8
6	MH	7
7	GSH	6,5
8	RO	5
9	RF	7,5
10	AF	7
11	FR	6
12	JJI	6
13	LG	6
14	NF	6,5
15	NJ	8
16	PCH	8
17	RH	7
18	RHF	7
19	SPS	6,5
20	VT	7
21	RJ	8
22	YP	7
23	AMR	5
24	AY	8
25	RSP	7
	Rata- rata	6,64

Data primer (2009)

Sesuai dengan masalah di atas dapat diketahui bahwa kegagalan guru dipengaruhi oleh cara mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah dari pada menggunakan metode lainnya, karena dengan metode ceramah saja akan menimbulkan kepasifan bagi siswa, dan semangat belajar siswa akan semakin menurun. Pembelajaran IPS tidaklah mudah di mana terdapat aspek-aspek yang harus dipahami dan dikuasai oleh siswa, serta guru harus mampu menguasai dan mengembangkan aspek tersebut. Menurut Mulyono (1999 : 64) pendidikan IPS terperinci sebagai berikut: "1)aspek pengetahuan dan pemahaman, 2)aspek nilai dan sikap, 3)aspek keterampilan".

Setelah adanya diskusi dengan guru yang mengajar, maka terdapatlah satu kesepakatan yaitu sebaiknya metode yang digunakan metode yang tepat dan ampuh yaitu metode bermain peran dalam materi IPS terutama tentang materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Karena dengan metode tersebut akan lebih menantang siswa untuk terampil dalam berkomunikasi dan saling bekerja sama dengan baik. Karena metode bermain peran tentang keragaman suku bangsa dan budaya harus diiringi dengan praktek langsung untuk menambah pengetahuan siswa.

Pembelajaran IPS lebih baik dipelajari oleh anak melalui pengalaman belajar yang langsung, menarik dan berguna dengan mengoptimalkan proses belajar mengajar yang bermakna, melalui suatu metode yang tepat dipergunakan, sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membahas masalah yang telah dijelaskan tadi dalam satu penelitian tindakan kelas yang penulis beri judul:

“ Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Peningkatan hasil pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang “

B. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang yang telah diuraikan rumusan masalah penelitian secara umum adalah “ Bagaimana Menggunakan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang ?” Dan secara khususnya adalah :

1. Bagaimana rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran pada kelas V SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Ulu kota Padang ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh kota Padang ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh kota Padang ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran dalam peningkatan hasil pembelajaran IPS di kelas V SD. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.

2. Melaksanakan Metode bermain peran di kelas V SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.
3. Penilaian hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SDN 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah pembelajaran IPS di SD.

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

1. Bagi Guru, penerapan pembelajaran dengan menggunakan 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 menggunakan metode bermain peran, dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat dijadikan pembandingan antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran lainnya.
3. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di SD.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS

a. Pengertian metode

Dalam proses pendidikan, metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan karena metode menjadi sarana yang bermakna akan materi pelajaran sehingga pelajaran dapat di pahami dan di serap oleh siswa, Abu (2005: 52) Metode adalah: "Teknik pengajian yang dikuasai guru untuk mengakar atau mengajikan bahan pelajaran kepada siswa dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok/ Klasikal, agar pelajaran itu dapat di serap, di pahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik".

Sedangkan menurut Nevi Yarni (2005:38) "Metode merupakan cara atau teknik yang di gunakan guru dalam melaksanakan interaksi dengan siswa sewaktu terjadinya proses pembelajaran".

Menurut JJ. Hasibuan dan Moedjino (2004: 3) Metode adalah: "alat yang merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar".

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa metode merupakan suatu cara yang di anggap efektif dalam menyampaikan mata pelajaran tertentu kepada siswa agar tujuan yang telah di rumuskan sebelumnya dapat tercapai dengan efektif.

Macam-macam metode mengajar

Setiap mata pelajaran mempunyai metode tertentu sesuai dengan kekhususan mata pelajaran tersebut. Oleh sebab itu, guru hendaknya dapat menentukan metode apa yang paling efisien pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, j) Metode latin yang disebut juga metode training, k) Metode ceramah atau metode tradisional. Macam-macam metode menurut Syaiful (2006:82) adalah sebagai berikut.

a) Metode proyek atau unit adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, b) Metode Eksperimen atau percobaan ada, c) Metode resitasi penugasan adalah metode penyajian bahan, di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar, d) Metode diskusi adalah cara penyajian pelajaran, e) Metode sosiodrama dan role playing dapat dikatakan sama Artinya, f) Metode demonstrasi, g) Metode problem solving (Metode pemecahan masalah), h) Metode karyawisata adalah cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari/menyelidiki sesuatu, i) Metode Tanya jawab adalah cara penyajian

hendaknya dapat menentukan metode apa yang paling efisien bagi mata pelajaran tersebut.

b. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan di SD. Karena dengan metode ini siswa bisa lebih menyerap pelajaran dan juga modal untuk siswa dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sosial dan masyarakat. Menurut Syaiful (2000:199) sebagai berikut : “Metode bermain peran juga merupakan

cara penugasan bahan pelajaran melalui Pengembangan dan penghayatan anak didik. Imajinasi dan penghayatan di lakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup, dengan memerankan kegiatan ini akan membuat anak didik lebih meresepinya” Menurut Nana (2003:104) bermain peran adalah “metode yang di gunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial di mana siswa yang memerankannya”. Menurut nana (2005:94) adalah:

Sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan terlebih dahulu sehingga di lakukan secara spontan. Masalah yang dramatisikan adalah tentang situasi sosial. sosiodrama akan menarik bila pada situasi yang sedang memuncak, kemudian dihentikannya diadakan diskusi bagaimana jalan cerita seterusnya, atau pemecahan masalah selanjutnya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang di lakukan guru dengan jalan menirukan tingkah laku yang menirukan tingkah laku dalam hubungan sosial yang menekankan pada keikatsertaan para siswa untuk memerankan (memdramatisasi). Metode bermain peran (role playing) di kenal juga dengan metode sosiodrama, kedua metode ini sering diartikan sama, metode bermain peran dengan sosiodrama memiliki perbedaan yaitu dalam pelaksanaannya. Metode sosiodrama tidak menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial, sedangkan bermain peran lebih

menekankan pada keikutsertaan siswa untuk memerankan tingkah laku dalam hubungan sosial.

c. Kelebihan metode bermain peran

Setiap metode memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan metode bermain peran. Adapun kelebihan metode bermain peran Menurut Syaiful (2005:200) mengatakan kelebihan metode bermain peran adalah :

- 1) Anak dapat terlatih berinisiatif serta kreatif pada waktu bermain drama para pemain di tuntut mengemukakan pendapatnya sesuai waktu
- (2) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan di bina dengan sebaik-sebaiknya
- (3) bahasa lisan anak didik dapat di bina menjadi bahasa yang baik agar mudah di pahami orang lain.

Sedangkan menurut Abu (2005: 65) ”kelebihan metode bermain peran adalah (1) melatih siswa mendramatisikan sesuatu serta melatih keberanian (2) metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, (3) siswa menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri dengan teratur”.

Dari pendapatan tersebut dapat di simpulkan bahwa metode bermain peran sangat tepat di gunakan untuk mengatisipasi aktif dan dapat memperoleh pengalaman langsung serta dapat mengembangkan kecekapan dalam proses belajar mengajar. Selain itu siswa juga dapat belajar bagaimana jawab, bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan dan merangsang siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah

d. Tujuan penggunaan metode bermain peran

Tujuan adalah sasaran yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah tujuan penggunaan metode bermain peran menurut Nana, (2000 : 85) antara lain : "a) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, b) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, c) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, d) Merangsang kelas dalam berpikir dan memecahkan masalah

Menurut Zakiah (2004 : 301) adalah sebagai berikut :

- a. Agar anak didik mendapatkan keterampilan sosial sehingga diharapkan nantinya tidak canggung menghadapi situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menghilangkan perasaan-perasaan malu dan rendah diri yang tidak pada tempatnya, maka ia dilatih melalui temannya sendiri untuk berani dalam berperan dalam sesuatu hal. Hal ini disebabkan karena memang ada anak didik yang disuruh ke depan kelas saja tidak berani apalagi berbuat sesuatu seperti berbicara di depan orang atau sebagainya.
- c. Mendidik dan mengembangkan kemampuan untuk mengemukakan pendapat di depan teman sendiri atau orang lain
- d. Membiasakan diri untuk sanggup menerima dan menghargai pendapat orang lain.

Menurut Oemar (2002:199) tujuan bermain peran sesuai dengan belajar adalah sebagai berikut :” a) Belajar dengan berbuat. b) Belajar dengan peniruan (imitasi). c) Belajar melalui balikan, d) Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode bermain peran adalah para siswa dapat melakukan peran tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya mengembangkan

kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan suatu permasalahan serta melatih siswa untuk bisa menghargai dan menerima pendapat orang lain.

e. Syarat-syarat penggunaan metode bermain peran

Sebelum guru menggunakan metode bermain peran dalam mengajar, terlebih dahulu harus mengetahui syarat-syaratnya supaya metode ini efektif.

Menurut Roestiyah (1989 : 78) syaratnya antara lain :

a) Masalah yang akan diperankan menyangkut relasi antar manusia, b) Masalah yang akan diperankan terletak dalam bidang perhatian siswa, c) Penonton / pendengar yakni siswa yang tidak memerankan, tetapi tahu akan kewajibannya, d) Guru akan melukiskan masalah – masalah yang akan diperankan secara jelas. e) Di dalam memerankan siswa harus mendapat kebebasan sepenuhnya sehingga adegan yang akan ditampilkan keluar secara spontan, makin sopan makin baik, f) Guru menghentikan drama tersebut pada titik puncak drama , g) Penyelesaian pemecahan masalah itu dengan diskusi antara manusia itu dilanjutkan dengan diskusi umum”.

Sedangkan menurut Engkoswara syarat metode bermain peran ini adalah 1) kelas harus mempunyai perhatian terhadap masalah yang dikemukakan, 2) para pelaku harus mempunyai gambaran yang jelas tentang masalah yang dihadapi, 3) bermain peran harusnya dipandang sebagai alat pelajaran bukan sebagai alat hiburan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bermain peran tidak terlepas dari peran guru pembimbing sebagai pengarah dan penyusun tentang topik yang akan diperankan serta perhatian dari guru pembimbing sangat diharapkan untuk suksesnya bermain peran tersebut.

f. Langkah- langkah pelaksanaan metode bermain peran

Untuk dapat menggunakan metode bermain peran, terlebih guru mengetahui langkah-langkah menyusun metode bermain peran.

Adapun langkah-langkah penggunaan metode bermain peran menurut Nana (2005 : 85) antara lain :

a) tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas, b) ceritakan pada kelas (siswa) mengenai masalah konteks cerita tersebut, c) tetapkan siswa yang dapat bersedia untuk memerankan peranan di depan kelas, d) Jelaskan pada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu drama sedang berlangsung, e) beri kesempatan pada pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya, f) akhiri drama pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan, g) akhiri drama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang adadrama tersebut”.

Menurut Oemar (2001:49-51) langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran adalah :

a) situasi bermain peran umumnya dipilih oleh guru, b) pada awalnya akan dimulai bermain peran hendaknya semua siswa dilatih, baik peserta aktif maupun sebagai pengamat aktif, c) guru memberikan instruksi khusus pada peserta bermain peran setelah menyajikan penjelasan pendahuluan tentang situasi kepada kelas, d) guru memberikan peran dan instruksi- instruksi khusus kepada peserta, e) para pelaku harus maju melalui situasi bermain peran, f) bermain peran harus berhenti jika tingkah tertentu (yang penting) telah diamati, g) keseluruhan kelas lalu berpartisipasi dalam suatu diskusi yang berpusat bermain peran, h) para siswa harus membuat tulisan atau melaksanakan diskusi mengenai keberhasilan atau hail-hasil bermain peran, i) guru menilai keefektifan dan keberhasilan bermain peran sesuai dengan pengamatannya, j) guru hendaknya memuat bermain peran itu baik secara baik pelaksanaannya maupun penilainnya dalam buku catatan untuk digunakan selanjutnya dan perbaikan.

Menurut Hamzah (2009:26) menyatakan prosedur bermain peran ada sembilan langkah yaitu : “a) Pemanasan (warming up), b) Memilih pemain (partisipan), c) Menyiapkan pengamat (observer), d) Menata panggung, e) Memainkan peran, f) Diskusi dan evaluasi, g) Memainkan peran ulang (manggung ulang), h) Diskusi dan evaluasi dua, i) Berbagai pengalaman dan simpulkan”.

Sedangkan menurut Suharsimi (2007 : 18) langkah-langkah bermain peran adalah :

a) memperkenalkan kepada siswa apa itu metode bermain peran, b) menentukan permasalahan yang akan di lakukan, c) menentukan pemain, d) memberikan kesempatan kepada pemain untuk membaca teks bermain peran, e) upayakan agar singkat, bagi pemula 5 menit sudah cukup dan bermain sampai selesai jangan diinterupsi, f) biarkan agar spontanitas, g) jangan menilai acting siswa, bahasa dan yang lainnya, h) jika terjadi kemacetan hal yang harus dilakukan adalah: membimbing dengan pertanyaan, mencari pengganti, atau menghentikan dan melangkah ketindak lanjut, i) memberikan arahan jika terjadi kesalahan, j) melakukan Tanya jawab tentang bermain peran yang sudah dilakukan, k) bermain, peran lagi.

Dari keempat langkah di atas penulis mengambil langkah-langkah menurut Suharsimi karna langkah-langkah menurut Suharsimi tersebut lebih efekti dan efisien dalam pelaksanaanya untuk siswa kelas V SD.

2. Penilaian Dalam Pembelajaran IPS

a. Pengertian penilaian

Menurut Oemar (2008:3)” mengemukakan bahwa penilaian adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran

informasi untuk menilai (*assess*) keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu system pembelajaran”. Sedangkan menurut Slameto (2001:7) “penilaian adalah bagian yang sangat penting dalam suatu sistem yaitu system pengajaran untuk mengetahui apakah system itu baik atau tidak”. Kemudian menurut Ralp (dalam Suharsimi, 1999:3) menyatakan “penilaian adalah sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya. Mehrens dan Lehmann (dalam Ngalm,2004:3) penilaian adalah “suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan”.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian penilaian dalam kegiatan pengajaran adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa.

b. Tujuan penilaian dan fungsi penilaian

Tujuan penilaian menurut Depdiknas (2008:6) tujuan penilaian adalah : ”1) mengetahui tingkat pencapaian kompetensi, 2) mengukur pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, 3) mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik, 4) mengetahui hasil pembelajaran, 5) mengetahui pencapaian kurikulum,. 6) mendorong peserta didik belajar, 7) mendorong guru untuk mengajar lebih baik”

Menurut Oemar (2008:5) adalah untuk : “1) m menilai hasil belajar peserta didik di sekolah, 2) mempertanggungjawabkan penyelenggaraan pendidikan kepada masyarakat, 3) mengetahui mutu pendidikan di sekolah”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penilaian adalah untuk memperoleh informasi tentang siswa bagi guru untuk mengevaluasi apakah pembelajaran yang diberikan telah sesuai dengan apa yang diinginkan.

Selain memiliki tujuan penilaian juga memiliki fungsi. Ngilim (2006:5) menjelaskan fungsi penilaian dalam proses pembelajaran adalah : “1) untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan peserta didik, 2) untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran, 3) untuk keperluan bimbingan dan konseling, 4) untuk keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan”. Sedangkan menurut Suharsimi (2005:121) menyatakan bahwa fungsi penilaian hasil belajar adalah: “1) alat penjamin, 2) bahan pertimbangan dalam menentukan kenaikan kelas, 3) bahan pertimbangan masuk pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, 4) umpan balik dalam perbaikan program pembelajaran pada sekolah, 5) alat pendorong dalam meningkatkan kemampuan peserta didik”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dan fungsi penilaian adalah untuk memberikan umpan balik baik kepada guru, peserta didik, orang tua, maupun lembaga pendidikan yang

berkepentingan. Bagi guru, hasil penilaian tidak hanya digunakan untuk memberikan pertanggungjawaban secara objektif kepada atasan ataupun bahan nilai raport. Bagi siswa, hasil penilaian dapat dijadikan sebagai bahan motivasi diri agar lebih giat dalam proses pembelajaran berikutnya. Sedangkan bagi orang tua, dengan mengetahui hasil belajar siswa (anaknya) orang tua dapat turut berpartisipasi dan mengambil langkah yang tepat dalam memberikan bimbingan dan bantuan serta dorongan bagi anaknya.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

IPS Sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral. juga membekali para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tak terduga. Perkembangan seperti itu dapat membawa berbagai dampak yang luas. karena luasnya terhadap kehidupan, maka lahir masalah yang sering disebut masalah sosial.

Menurut Ischak (2006 : 36) IPS adalah “ bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Sedangkan menurut Depdiknas (2006:575) Ilmu pengetahuan sosial adalah "mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial".

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang membelajarkan siswa bagaimana memperoleh. Menganalisis dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sifat dalam kehidupan sehari – hari.

b. Tujuan IPS

Setiap bidang studi di sekolah pasti mempunyai tujuan yang hendak dicapai menurut Depdiknas (2006:575) mata pelajaran IPS bertujuan" agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan-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.

Sedangkan menurut Ischak (2006:138) menyatakan bahwa " IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, sehingga menjadi warga negara yang bertanggung jawab".

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berpikir logis dan dinamis agar

tercapainya pembelajaran yang diharapkan serta bersosialisasi dalam masyarakat.

c. Ruang lingkup IPS

Menurut Depdiknas (2006:575) mengemukakan “ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut 1) manusia tempat dan lingkungan, 2) waktu, berkelanjutan dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Sedangkan menurut Arifin (dalam <http://blogspot.com/2010/03/materi-1-IPS,terpadu.html>) ruang lingkup IPS adalah: 1) sistem social budaya, 2)manusia, tempat dan lingkungan, 3)waktu, berkelanjutan dan perubahan, 4)sistem social dan budaya, 5)prilaku ekonomi dan kesejahteraan, 6)sistem berbangsa dan bernegara.

Jadi dapat kita ketahui bahwa aspek IPS meliputi manusia, waktu, sosial, budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta sistem berbangsa dan bernegara.

d. Pembelajaran

Menurut UU RI NO.20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 20 tentang system pendidikan nasional menyatakan “Pembelajaran adalah: proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut Corey (dalam Syaiful, 2006: 61)” pembelajaran merupakan suatu proses di mana lingkungan seseorang dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam

kondisi-kondisi khusus atau penghasilan respon terhadap situasi tertentu”.

Menurut Udin (2000:43) Mengemukakan bahwa pembelajaran adalah : “Kegiatan yang bertujuan yang banyak melibatkan aktivitas siswa dan aktivitas guru”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa, pembelajaran merupakan proses bimbingan yang di selenggarakan oleh guru terhadap siswa, agar siswa sadar dan terarah untuk belajar, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang di pelajari di kelas V SD. Tujuan utamanya adalah memberikan rasa percaya diri pada siswa, menghargai orang lain, dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa, memberikan motivasi. Selain itu, pembelajaran ini akan lebih bermakna dan berlangsung alamiah.

Pembelajaran IPS bermanfaat untuk menanamkan nilai sikap dan moral kepada siswa. Karena pembelajaran IPS tidak hanya memfokuskan pada pengetahuan kognitif saja tetapi lebih menekankan pada perubahan sikap siswa setelah pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa lebih aktif dan dapat

menumbuhkan rasa senang, kemudian guru memberikan informasi secara garis besar. Hal ini dapat bertujuan untuk membuka skemata siswa tentang materi yang akan dibahas.

Pada tahap persiapan yang pertama sekali dilakukan guru memperkenalkan metode bermain peran, kemudian menentukan permasalahan yang akan dilakukan, setelah itu barulah guru menentukan pemain, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca kembali teks bermain peran yang sudah dibagikan.

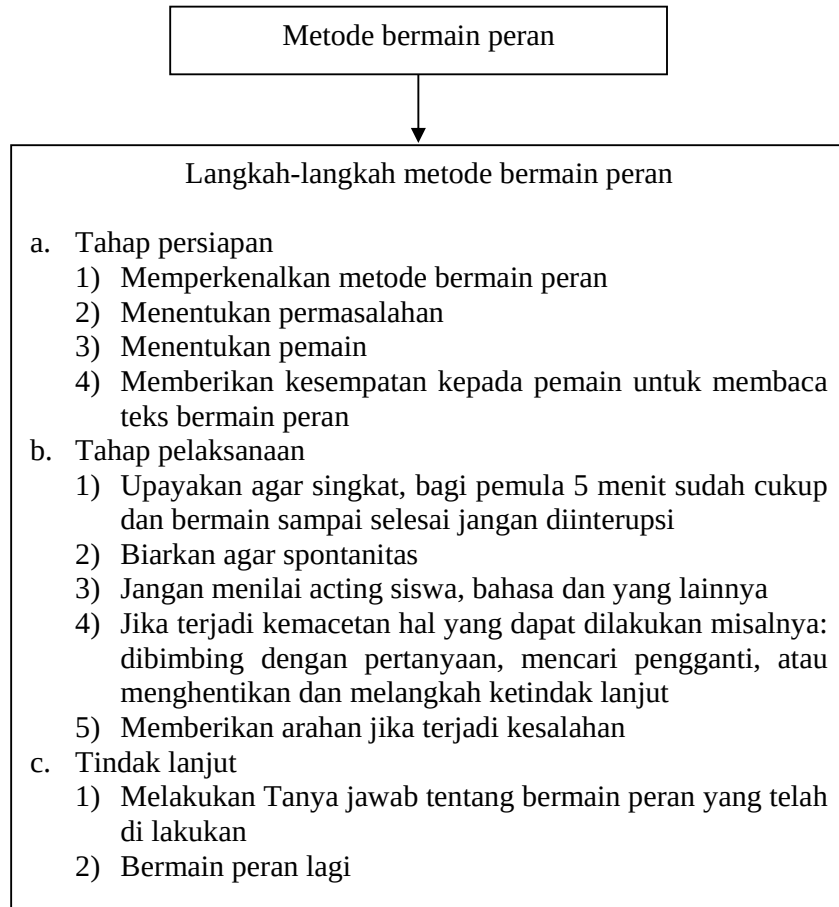
Pada tahap pelaksanaan usahakan waktunya singkat supaya tidak memakan banyak waktu, pada saat kegiatan berlangsung jangan menilai akting siswa, memberikan arahan jika terjadi kesalahan.

Pada tahap tindak lanjut guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan, setelah itu barulah kita memulai kegiatan bermain peran lagi.

Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka teori dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut.

Bagan 1. Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Peningkatan Hasil Pembelajaran IPS di Kelas V SD

SKEMA KERANGKA TEORI



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam BAB ini diuraikan tentang simpulan dan saran. Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang. Simpulan dan saran berisi sumbangan pemikiran peneliti berkaitan dengan hasil penelitian ini. Simpulan dan saran peneliti diuraikan sebagai berikut:

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. 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 akan dilaksanakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran yaitu Langkah persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjutnya.
2. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, dilakukan penilaian proses dan penilaian akhir. Penilaian proses terdapat dua aspek yaitu kognitif dan psikomotor, sedangkan penilaian hasil adalah penilaian aspek kognitif yang berupa tes dalam bentuk soal objektif dan *essay*.
3. Proses pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran ini memperoleh hasil rata-rata siswa melebihi standar ketuntasan yang

diharapkan minimal 50% mencapai 85%, dengan demikian proses pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian penggunaan metode bermain perandalam pembelajaran mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia V SD Negeri 18 Koto Luar Kecamatan Pauh Kota Padang, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada Kepala Sekolah hendaknya memotivasi guru kelas supaya menggunakan berbagai macam metode dalam peroses pembelajaran.dan mengarahkan guru kelas agar mampu menggunakan metode bermain peran dalam proses pesmbelajaran, khususnya mata pelajaran IPS.
2. Guru hendaknya mampu menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran IPS, karena metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS.
3. Bagi pembaca, agar tulisan ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan, khususnya bagi pembaca yang akan melakukan PTK.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul. 2008. *Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Abu Ahmadi, dkk. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Arifin. 2010. Materi pembelajaran IPS. (online)
- BNSP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang tentang Sisdiknas dan Peraturan Pelaksananya 2000-2003*. Jakarta : Tamita Utama.
- , 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Depdiknas.
- , 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Mata Pelajaran IPS*. Jakarta : Puskur-BNSP.
- Engkoswara 1988. *Dasar-dasar Metodologi Pembelajaran*. Jakarta : Bina Aksara.
- File://H:0805_Arief7.html. Diakses tanggal 12 Maret 2010.
- Hamzah. 2009. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- <http://blogspot.com/2010/03/materi-1-ipsterpadu.html>
- JJ. Hasibuan dan Moedjono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Muchlis. 2009. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dari Kontekstual*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru algesindo
- , 2002. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Neviyani. 2005. *Teknik Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ngalim. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PR. Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2000. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan dan Sistem*. Bandung : Bumi Aksara.