

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI
KELAS VI SDN 02 SARIAK KECAMATAN SUNGAIPUA
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI



Oleh:

**RICKY GUSTIAWAN
NIM. 93787**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI
KELAS VI SDN 02 SARIAK KECAMATAN SUNGAIPUA
KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**RICKY GUSTIAWAN
NIM. 93787**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

"Hai orang-orang yang beriman,
Jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu,
sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar"
(Al-Baqarah: 153)

*Untuk Istri tercinta **RISE SESMITA**
dan jagoan kecil penyemangat hidup
ALCAND BEN CZEKY DELVANO
Kalian adalah alasan di balik semua kerja kerasku*

*Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian
yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup
jauh lebih bermakna. Teruslah belajar, berusaha, dan berdoa
untuk menggapainya. Jatuh berdiri lagi. Kalah mencoba lagi.
Gagal Bangkit lagi. Never give up!
Sampai Allah SWT berkata
"waktunya pulang"*

(Bukittinggi, Desember 2015)

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN METODE ROLE PLAYING DI KELAS VI
SDN 02 SARIAK KECAMATAN SUNGAIPUA
KABUPATEN AGAM**

Nama : Ricky Gustiawan
NIM : 93787
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan (FIP)

Padang, 7 Agustus 2015

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



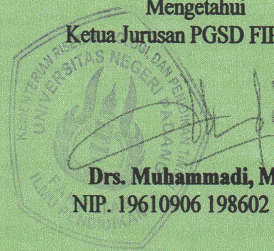
Dra. Elma Alwi, M.Pd
NIP. 19511225 197903 2 001

Pembimbing II



Dra. Zainarlis, M.Pd
NIP. 19610212 198602 2 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP



Drs. Muhammadi, M. Si
NIP. 19610906 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DENGAN METODE ROLE PLAYING DI
KELAS VI SDN 02 SARIAK KECAMATAN SUNGAIPUA
KABUPATEN AGAM**

Nama : **Ricky Gustiawan**

TM/NIM : 2009/93787

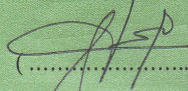
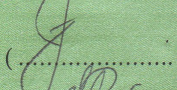
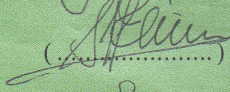
Program : S1

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 Agustus 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Elma Alwi, M.Pd	()
2. Sekretaris	: Dra. Zainarlis, M.Pd	()
3. Penguji I	: Drs. Arwin	()
4. Penguji II	: Dra. Harni, M.Pd	()
5. Penguji III	: Drs. Nasrul, M.Pd	()

ABSTRAK

Ricky Gustiawan. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari proses pembelajaran yang belum bersifat interaktif dimana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kurang menarik perhatian, minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan tes. Subjek penelitiannya adalah guru dan siswa kelas VI SDN 02 Sariak tahun ajaran 2014/2015.

Hasil penilaian terhadap RPP pada siklus I pertemuan 1 79%, siklus I pertemuan 2 89% dengan nilai rata-rata siklus I 84% dengan kualifikasi sangat baik. Pada siklus II menjadi 93% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian terhadap kegiatan guru siklus I pertemuan 1 sebesar 75%, siklus I pertemuan 2 85% dengan rata-rata siklus I 80% dengan kualifikasi sangat baik, dan pada siklus II 90% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian kegiatan siswa pada siklus I pertemuan 1 70%, siklus I pertemuan II 75% dengan rata-rata 73% dengan kualifikasi baik. Pada kegiatan siswa siklus II 93% dengan kualifikasi sangat baik. Rata-rata hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 sebesar 66, siklus I pertemuan 2 sebesar 75, sehingga rata-ratanya 71 dengan kualifikasi baik dan siklus II 88 dengan kualifikasi sangat baik. Dapat disimpulkan metode *role playing* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VI SDN 02 Sariak.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini peneliti susun dalam rangka memenuhi prasyarat penelitian tugas akhir sarjana pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih peneliti aturkan kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, selaku Ketua Jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti dalam menuntut ilmu pengetahuan di PGSD FIP UNP.
2. Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dra. Zainarlis, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Drs. Arwin selaku Penguji I, Ibu Dra. Harni, M.Pd selaku Penguji II, dan Bapak Drs. Nasrul, M.Pd selaku Penguji III yang telah memberikan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

4. Dosen-dosen PGSD FIP UNP yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu peneliti, baik dalam perkuliahan maupun untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Keluarga tercinta Ayahanda **Rajudin** (Almarhum), Ibunda **Wipesdar**, Kakanda **Zaira Dartavia**, Adinda **Orian Octora**, dan **Ikhsana Yogyva** yang selalu memberikan kepercayaan dan dorongan dalam setiap kesempatan.
6. Istri tersayang **Rise Sesmita** dan Ananda **Alcand Ben Czeky Delvano** yang selalu mendukung dan memberikan bantuan moril kepada peneliti hingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman seperjuangan Buk **Gheny Aosi** yang telah memberikan bantuan kepada peneliti baik dalam perkuliahan maupun untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam.” Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti membuka diri untuk masukan, kritikan, dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi peneliti sendiri.

Sariak, Juni 2015

Peneliti

HALAMAN 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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2015

g menyatakan,



Ricky Gustiawan
NIM. 93787

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8

BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Belajar dan Hasil Belajar	9
2. Hakikat IPS	14
3. Metode Pembelajaran	17
4. Pembelajaran IPS dengan Metode <i>Role Playing</i>	26
B. Kerangka Teori	27

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	29
B. Rancangan Penelitian	30
C. Data dan Sumber Data Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	41
E. Analisis Data	42

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	45
I. Siklus I	45
A. Siklus I Pertemuan 1	45
a) Perencanaan	45
b) Pelaksanaan	49
c) Pengamatan	57
d) Refleksi	68
B. Siklus I Pertemuan 2	74
a) Perencanaan	74
b) Pelaksanaan	75
c) Pengamatan	82
d) Refleksi	94
II. Siklus II	98
a) Perencanaan	98
b) Pelaksanaan	100
c) Pengamatan	106
d) Refleksi	117
B. Pembahasan	120
I. Pembahasan Siklus I	120
II. Pembahasan Siklus II	135

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	142
B. Saran	143

DAFTAR RUJUKAN	145
-----------------------------	------------

LAMPIRAN	148
-----------------------	------------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke	Halaman
Lampiran 1 RPP Siklus I Pertemuan 1	148
Lampiran 2 IPKG Siklus I Pertemuan 1	161
Lampiran 3 Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 1	164
Lampiran 4 Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	174
Lampiran 5 RPP Siklus I Pertemuan 2	179
Lampiran 6 IPKG Siklus I Pertemuan 2	189
Lampiran 7 Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Siklus I Pertemuan 2	192
Lampiran 8 Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	202
Lampiran 9 RPP Siklus II	207
Lampiran 10 IPKG Siklus II	216
Lampiran 11 Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Siklus II	219
Lampiran 12 Hasil Belajar Siswa Siklus II	229
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian	234
Lampiran 14 Hasil Pekerjaan Siswa	
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian	
Lampiran 16 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 sudah ditetapkan Depdiknas, (2006:19). bahwa salah satu diantara mata pelajaran yang harus dipelajari adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), baik di tingkat dasar maupun ditingkat menengah, yang materinya memuat geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS ini siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Adapun yang menjadi tujuan dari mata pelajaran IPS tersebut secara lebih rinci dinyatakan sebagai berikut :

1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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 ditingkat local, nasional dan global.

Melalui mata pelajaran IPS di SD para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kemampuan berfikir logis dan kritis, kepekaan dan kesadaran tentang masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial. Dengan kata lain manfaat yang akan diperoleh setelah mempelajari mata pelajaran IPS di samping mempersiapkan diri siswanya untuk terjun ke lingkungan masyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik

dengan mentaati aturan yang berlaku, serta dan turut pula mengembangkan dan memberi manfaat untuk meningkatkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi.

Mengingat begitu pentingnya mata pelajaran IPS, maka guru dituntut untuk memaksimalkan pembelajaran tersebut dengan melakukan bermacam-macam metode pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif dan menyenangkan serta berkualitas. Pembelajaran yang baik dan berkualitas akan dapat menghasilkan siswa yang berkualitas pula. Untuk itu guru dalam proses pembelajaran seharusnya melibatkan siswa secara aktif agar siswa mengenal langsung materi yang sedang dipelajari sesuai lingkungannya sendiri. Demikian juga siswa diharapkan jangan sampai terjadi kebosanan. Apabila kebosanan tersebut terjadi, maka akan berdampak pada hasil belajar IPS siswa, seperti nilai hasil belajar akan menjadi lebih rendah, mutu belajar akan berkurang, siswa tidak merasa termotivasi, siswa tidak konsentrasi, dan reaksi belajar siswa menjadi berkurang.

Tujuan umum program pembelajaran adalah untuk memberi pemahaman dan penguasaan tentang “mengapa hal itu terjadi”. Maka dalam pembelajaran IPS tidak hanya terfokus pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan juga bagaimana penggunaan segenap pengetahuan dan pengalaman yang didapat mampu untuk menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah-masalah khusus yang ada kaitannya dengan materi yang dipelajari.

Sehubungan dengan hal di atas, mata pelajaran IPS harus dapat mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial dengan masyarakat secara luas. Untuk itu proses pembelajaran IPS di SD seharusnya dapat menciptakan lingkungan belajar alamiah agar siswa dapat belajar lebih baik dan bermakna jika anak mengetahui dan mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Karena itu, proses pembelajaran IPS harus dapat membekali siswa untuk mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan memanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat memecahkan persoalan yang dihadapi. Melalui proses pengalaman belajar yang bermakna dan alamiah, maka perkembangan siswa terjadi secara utuh, dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kenyataan yang penulis temukan sebagai guru di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam pada semester II tahun pelajaran 2013/2014, khususnya dalam pembelajaran IPS pada tanggal 4 Maret 2014, penulis menemukan beberapa permasalahan, di antaranya: 1) guru belum mengaitkan materi pembelajaran dengan isu-isu sosial yang terjadi dalam masyarakat dalam proses pembelajaran IPS, 2) komunikasi interpersonal antara guru dan siswa dalam kelas belum terjalin dengan baik, 3) guru belum melibatkan siswa dalam menerima karakter, perasaan, dan ide orang lain dalam pembelajaran yang berkenaan dengan isu sosial dalam IPS, 4) guru belum meminta siswa untuk melakukan latihan pemanasan sebelum kegiatan pembelajaran yang bersifat dramatik, 5) guru belum memberikan bimbingan yang jelas jika ada pembelajaran yang melibatkan proses bermain peran, 6)

guru belum memberitahu situasi yang menunjang pembelajaran sehingga belum maksimal dalam mengubah perilaku siswa untuk lebih menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari, 7) guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kurang menarik perhatian, minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dan pasif dalam pembelajaran, 8) guru belum optimal dalam membuat RPP terutama pada perumusan kegiatan inti sehingga kegiatan yang melibatkan keterampilan sosial belum banyak tampak pada proses pembelajaran kelompok terutama dalam lingkup sosial kecil, dan 9) pembelajaran pada materi yang sifatnya penerapan terkesan kurang bermakna bagi siswa karena guru lebih banyak menggunakan buku sumber sebagai acuan pembelajaran.

Dari segi siswa, terlihat siswa kurang semangat dalam belajar karena siswa merasa kalau pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan dan jika disuruh mengerjakan latihan sering tidak selesai. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Hasil belajar IPS siswa pada waktu ujian MID Semester 1 2013/2014 bulan Maret 2014 menunjukkan, dari 23 orang siswa, 16 orang siswa nilainya masih di bawah KKM dan dikategorikan tidak tuntas dalam belajar. Hal ini tentu saja menjadi permasalahan dan apabila kondisi ini dibiarkan akan berdampak terhadap peningkatan mutu pembelajaran siswa.

Dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, diperlukan kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih metode, media dan model

pembelajaran yang cocok digunakan dalam penyampaian materi, sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan gairah belajar siswa. Pernyataan ini dipertegas oleh Aziz (dalam Etin, 2007:1) ”ketepatan guru dalam memilih metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa, karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran”.

Banyak metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah metode *role playing*. Menurut penulis, metode *role playing* ini cocok digunakan dalam pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Sementara metode *role playing* berusaha mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Jadi, metode *role playing* cocok digunakan dalam materi IPS di sekolah dasar khususnya materi mengenal cara-cara menghadapi gejala alam yang terjadi di Indonesia.

Syaiful (2008:11) menyatakan bahwa ”*role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*) terutama yang menyangkut kehidupan siswa.”

Oemar (2011:48) menyatakan “*role playing* adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat metode *role playing* adalah

untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas“.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *role playing* adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya. Sehubungan dengan permasalahan di atas maka penulis merasa bahwa metode *role playing* tepat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang penulis hadapi. Untuk itu, penulis mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role playing* di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, secara umum permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam?”

Rumusan masalah secara khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam?

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam. Sedangkan tujuan secara khususnya adalah untuk dapat mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, di antaranya :

1. Bagi guru, hasil penelitian yang akan dilakukan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam merancang, melaksanakan, dan menilai hasil belajar IPS dengan metode *role playing*.
2. Bagi siswa, dengan metode *role playing* yang digunakan dapat mewujudkan tujuan pembelajaran IPS, siswa dapat menjadi warga negara yang baik (cerdas, rasional, emosional, spritual, dan sosial).
3. Bagi penulis, meningkatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran IPS degan metode *role playing*, meningkatkan keterampilan tentang pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*, meningkatkan keterampilan tentang cara mengevaluasi pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dan salah satu syarat menyelesaikan strata 1.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Hasil Belajar

a. Rencana Pembelajaran

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 bahwa “perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”. Mempersiapkan RPP adalah hal penting dan harus dipenuhi oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran karena dalam prangkat RPP telah diperjelas mengenai tujuan instruksional, perencanaan bahan, perencanaan alat, metode, dan prosedur-prosedur pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. Namun, dalam pelaksanaannya di lapangan masih banyak guru yang belum memenuhi semua prosedur membuat RPP sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Secara umum, menurut Sarjoni (2011:8) ciri-ciri RPP yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Memuat aktivitas proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan oleh pengajar yang akan menjadi pengalaman belajar bagi siswa, 2) Langkah-langkah pembelajaran disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, dan 3) Langkah-langkah pembelajaran disusun serinci mungkin, sehingga apabila RPP digunakan oleh pengajar lain (misalnya, ketika pengajar mata pelajaran tidak hadir), mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan.

Majid (2009:11) mengemukakan beberapa manfaat perencanaan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:

a) sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan, b) sebagai pola dasar dalam mengatur tugas dan wewenang bagi setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan, c) sebagai pedoman kerja bagi setiap unsur, baik unsur guru maupun unsur murid, d) sebagai alat ukur efektif tidaknya suatu pekerjaan, sehingga setiap saat diketahui ketepatan dan kelambatan kerja, e) untuk bahan penyusunan data agar terjadi keseimbangan kerja, f) untuk menghemat waktu, tenaga, alat-alat dan biaya, dan g) melihat manfaat di atas, maka perencanaan pembelajaran sangat perlu dilakukan oleh para guru, sesuai tujuannya, yaitu agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Kemampuan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan hal yang harus dimiliki oleh seorang guru. Rencana pelaksanaan pembelajaran, unsur-unsur utamanya yang minimal harus ada dalam setiap, RPP yaitu jelas kompetensi dasar yang akan dimiliki oleh peserta didik, apa yang harus dilakukan, apa yang dipelajari, bagaimana mempelajarinya, serta bagaimana guru mengetahui bahwa peserta didik menguasai kompetensi tertentu. Adapun fungsi rencana pelaksanaan pembelajaran dalam KTSP, yaitu sebagai fungsi perencanaan, dalam hal ini dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang.

Di samping itu komponen yang harus dipahami guru dalam pengembangan KTSP ialah, kompetensi dasar, materi standar, hasil belajar, indikator hasil belajar, penilaian dan prosedur pembelajaran. Fungsi pelaksanaan RPP berfungsi untuk mengefektifkan proses pembelajaran agar sesuai dengan yang direncanakan. Materi standar yang

dikembangkan harus sesuai dengan kemauan dan kebutuhan peserta didik, serta disesuaikan dengan kondisi lingkungannya. Langkah awal guru dalam merancang RPP adalah merumuskan tujuan instruksional khusus (indikator pencapaian kompetensi). Indikator pada dasarnya merupakan rumusan tentang bentuk perilaku atau kemampuan- kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah mereka mengikuti pengajaran. Penulisan indikator sebagai penjabaran dari KD harus dibuat dengan kata kerja operasional. Kata kerja operasional pada rumusan indikator dapat dirinci sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dan dapat ditulis secara terpisah antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Urutan tahap pembelajaran terdiri dari komponen pendahuluan, penyajian, dan penutup. Pendahuluan merupakan tahap awal kegiatan yang dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar secara mental siap mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Pada tahapan ini berisi penjelasan ringkas materi yang akan dikaji, keterkaitan materi kajian dengan materi sebelumnya atau dengan praktek keseharian (apersepsi), dan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Tahap penyajian merupakan tahapan utama dalam pembelajaran, di dalamnya berisi uraian, contoh, diskusi atau latihan tentang materi yang dikaji. Sedangkan tahap penutup merupakan tahapan akhir suatu pembelajaran. Pada tahap penutup ini digunakan untuk memberikan penegasan, ringkasan, penilaian maupun tindak lanjut tentang materi yang dikaji.

Selanjutnya pemilihan metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan KD yang ingin dicapai, karena tidak setiap metode pembelajaran sesuai untuk digunakan dalam mencapai tujuan KD tertentu. Metode pembelajaran yang sejalan dengan metode role playing ini adalah metode ceramah, penugasan, demonstrasi, dan kerja kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran membantu seorang guru untuk merencanakan pembelajaran dan memilih metode mana yang sesuai, sehingga proses pembelajaran itu terarah dan dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam perencanaan itu. Bagi guru, setiap perencanaan pembelajaran berarti menentukan jenis proses belajar mengajar mana yang dianggap efektif untuk mencapai tujuan yang sesuai standar kompetensi.

b. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar itu merupakan kegiatan yang dilakukan dalam rangka terciptanya suatu perubahan tingkah laku pada siswa setelah melakukan beberapa aktivitas. Menurut Slameto (2011:2) "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Ahli lain, Burton (dalam Nirwana, 2008:2) memaparkan bahwa "belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungannya." Berdasarkan kedua pendapat tersebut maka

belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang melalui proses dan latihan atau pengalaman.

Hasil belajar adalah merupakan tujuan akhir dari sebuah kegiatan, berhasil atau gagalnya suatu kegiatan dapat dilihat dari hasil belajarnya. Menurut Nirwana (2008:211) “hasil belajar adalah merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Sejalan dengan pengertian tersebut menurut Romiszowski (dalam Sumardi, 2011:7) “hasil belajar merupakan keluaran dari sistem pemrosesan masukan-masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi, sedangkan keluarnya adalah perbuatan atau kinerja”. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar berupa perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses kegiatan belajar.

c. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian berfungsi sebagai pengukur keberhasilan yaitu mengetahui sejauhmana keberhasilan pembelajaran tersebut mengubah perilaku siswa ke arah tujuan yang diharapkan. Untuk itu dalam melaksanakan penilaian perlu diperhatikan prinsip-prinsip seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (dalam Herman, dkk. 2008 : 212) sebagai berikut :

- (1) Dalam menilai hasil belajar hendaklah dirancang sedemikian rupa sehingga jejas abilitas (kemampuan) yang akan dinilai, materi penilaian, alat penilaian dan interpretasi penilaian.
- (2) Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar, artinya penilaian dilakukan pada setiap saat proses belajar mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan.
- (3) Penilaian hendaklah menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komperhensif, begitu juga dengan ranah/ sasaran hasil belajar yang

dinilai meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor, dan setiap aspek hendaknya mencakup tindakan aspek yang ada di setiap ranah.
(4) Penilaian hasil belajar hendaklah diikuti dengan tindak lanjutnya.

Nirwana (2008:209) berpendapat bahwa “penilaian hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penilaian hasil belajar perlu memperhatikan prinsip-prinsip penilaian hasil belajar dan cakupan bidang kognitif, afektif serta psikomotor sesuai materi yang akan dipelajari.

2. Hakikat IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu suatu mata pelajaran yang dipelajari di tingkat sekolah dasar, seperti mata pelajaran lainnya. Namun IPS memiliki garapan yang cukup luas, yang meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Dalam hal ini yang paling ditekankan pada kehidupan kemasyarakatan, bukan kepada teori atau keilmuannya. Dari gejala dan permasalahan sosial tersebut dilakukan penelaahan, dianalisis faktor-faktornya, sehingga dapat di rumuskan jalan pemecahannya.

Menurut Sardjiyo (2007:1.26) bahwa “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Depdiknas (2007:19) juga telah menegaskan bahwa “IPS adalah ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”.

Dari kedua pengertian IPS tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang gejala dan masalah sosial di tengah-tengah masyarakat, yang dalam pelaksanaannya perlu dilakukan penelaahan, dan dianalisa guna untuk merumuskan pemecahan masalah tersebut.

b. Tujuan IPS

Setiap mata pelajaran yang dipelajari di sekolah sesuai dengan tuntutan kurikulum, haruslah dijiwai oleh tujuan yang akan dicapai melalui proses belajar-mengajar bidang studi tersebut secara keseluruhan, tujuan itu biasa disebut tujuan kurikuler yang merupakan penjabaran dari tujuan *institusional* dan tujuan Pendidikan Nasional. Tujuan dari mata pelajaran IPS adalah membekali siswa untuk terjun di tengah masyarakat dan lingkungannya. Sehingga tujuan tersebut dituangkan ke dalam tujuan kurikulum mata pelajaran IPS. Seperti yang dipaparkan Sardjiyo (2007:1.28) sebagai berikut :

- (1) Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- (2) Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- (3) Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesamawarga masyarakat dan berbagi bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- (4) Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut
- (5) Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan tersebut kemudian dijabarkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006:94), yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, serta ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah,

dan keterampilan dalam kehidupan social. (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majmuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dari kedua tujuan IPS tersebut di atas, yang menjadi tujuan mata pelajaran IPS adalah agar siswa mampu mengenal permasalahan sosial yang terjadi dilingkungan secara jelas, tanggap dengan segala permasalahan, berfikir logis, dan sekaligus mampu untuk menentukan pemecahan permasalahan, sehingga dapat diaplikasikan dalam bentuk komunikasi, kerjasama, dan berkompetisi di tengah masyarakat.

c. Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup artinya komponen-komponen yang terdapat dalam suatu mata pelajaran. Ruang lingkup IPS adalah semua komponen-komponen yang di pelajari dalam mata pelajar IPS. Menurut Depdiknas (2007:19) “di jenjang sekolah dasar IPS ruang lingkup materinya geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi”. Sejalan dengan itu Sadjiyo (2007:1.29) juga mengatakan bahwa “ruang lingkup IPS SD meliputi aspek-aspek: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Ruang lingkup IPS, khususnya di sekolah dasar itu mencakup geografi yang meliputi manusia, tempat, dan lingkungan, sejarah meliputi waktu, keberlanjutan, dan perubahan, sosiologi meliputi sistem sosial dan budaya, permasalahan sosial dilingkungan, dan ekonomi, meliputi perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Ruang lingkup IPS di kelas IV SD dijabarkan dalam bentuk

standar kompetensi dan kompetensi dasar, yaitu: memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi, dan mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi. Sedangkan kompetensi dasarnya, membaca peta lingkungan setempat, mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan serta hubungannya dengan keragaman social serta budaya, Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat, menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat, meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh dilingkungannya, mengenal aktifitas ekonomi, koperasi dan perkembangan teknologi di lingkungan.

3. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode

Agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai maksimal, guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang beragam. Pengertian metode pembelajaran menurut Martinis (2008:152) adalah “cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberikan contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu.” Ahmad (2005:52) mengungkapkan metode adalah “cara-cara atau teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat penyajian bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok.”

Merujuk 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. Metode *Role Playing*

1) Pengertian Metode *Role Playing*

Dalam pembelajaran IPS hendaknya guru terampil menggunakan atau memilih metode yang tepat dan sesuai dengan materi dan kondisi kelas. Ada berbagai macam metode yang dapat digunakan oleh guru sebagaimana yang diungkapkan oleh Abdul (2008:88-108) metode yang sampai saat ini masih digunakan dalam proses pembelajaran antara lain: 1) metode ceramah, 2) metode *inkuiri*, 3) metode diskusi, 4) metode tanya jawab, 5) metode *role playing*.

Seterusnya Ahmad (2005:53) menyatakan:

Macam-macam metode mengajar antara lain: 1) metode ceramah, 2) metode tanya jawab, 3) metode diskusi, 4) metode belajar dan resitasi, 5) metode kerja kelompok, 6) metode demonstrasi dan eksperimen, 7) metode sosiodrama dan *role playing*, 8) metode *problem solving*, 9) metode sistem regu (*team teaching*), 10) metode latihan (*drill*), 11) metode karyawisata.

Salah satu metode yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *role playing*. Oemar (2011:214) menyatakan bahwa “metode bermain peran (*role playing*) adalah strategi pembelajaran yang berkenaan dengan isu-isu sosial dengan melibatkan komunikasi interpersonal di dalam kelas dimana guru menerima peran noninterpersonal dan siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.”

Syaiful (2008:21) mengungkapkan “metode *role playing* adalah teknik yang mempertunjukkan atau mempertontonkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang lain.”

Senada dengan itu, Djamarah (2000:199) mengatakan “metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan siswa.” Wina (2009:161) mengatakan bahwa “metode *role playing* atau *role playing* ialah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode mengajar dalam penguasaan bahan pelajaran siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah, agar siswa dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial. Siswa diberi kesempatan seluasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

1) Tujuan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran

Oemar (2009:199) mengungkapkan “tujuan metode *role playing* ialah 1) belajar dan berbuat; 2) belajar melalui peniruan; 3) belajar melalui balikan; 4) belajar melalui pengkajian.”

Lebih lanjut Hamzah (2009:26) mengemukakan “tujuan *role playing* ialah: 1) menggali perasaannya; 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam pemecahan masalah; 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan dengan metode *role playing* siswa diajak untuk bekerja sama dalam situasi sosial untuk memecahkan masalah pribadi yang dihadapinya dengan bantuan teman-teman sekelasnya. Pemecahan masalah yang demokratis dalam metode ini akan melatih siswa untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis. Kemudian siswa dapat pula merasakan dan menghayati yang pernah dialami oleh tokoh tersebut.

2) Keunggulan Metode *Role Playing*

Syaiful (2008:101) menjelaskan beberapa kebaikan metode *role playing* sebagai berikut:

1) siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan; 2) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif; 3) bakat yang terpendam pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah; 4) kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya; 5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; 6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Pendapat tersebut dipertegas Oemar (2009:214) yang menyatakan bahwa keunggulan metode *role playing* yaitu:

1) Siswa 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) *role playing* memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* mempunyai keunggulan antara lain menjadikan siswa lebih kreatif, membangkitkan semangat siswa dalam belajar, memupuk rasa kesetiakawanan, dan mengubah perilaku siswa untuk lebih menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

3) Langkah-langkah Penggunaan Metode *Role Playing*

Untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan metode *role playing*, guru harus mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan dengan sistematis. Oemar (2011:215) menjelaskan langkah-langkah metode *role playing* adalah sebagai berikut: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindakan dramatik dan diskusi, 3) evaluasi *role playing*. Untuk lebih jelas langkah-langkahnya dapat diuraikan sebagai berikut :

(1) Persiapan dan instruksi

- (a) Guru memiliki situasi/dilema *role playing*. Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi sosiodrama yang menitikberatkan pada jenis peran, masalah dan situasi yang dikenali siswa, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku.

- (b) Sebelum pelaksanaan *role playing*, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif.
 - (c) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta role playing setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada semua siswa. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan..
 - (d) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*.
- (2) Tindakan dramatik dan diskusi
- (a) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi role playing, sedangkan *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
 - (b) *Role playing* harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
 - (c) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi role playing. Masing-masing kelompok *audience* diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut.
- (3) Evaluasi *role playing*
- (a) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam role playing.

- (b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan role playing.
- (c) Guru membuat role playing yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada) atau pada buku catatan guru. Hal ini penting untuk pelaksanaan role playing atau untuk perbaikan role playing selanjutnya.

Abdul (2008:112) menjelaskan fase-fase pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* sebagai berikut: 1) persiapan, 2) pelaksanaan, 3) tindak lanjut. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan berikut ini:

(1) Persiapan

- (a) Persiapan untuk *role playing* terdiri dari: 1) Memilih permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya, 2) Mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi.
- (b) Memilih pemain terdiri dari: 1) Pilih secara sukarela, jangan dipaksa, 2) Sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya, 3) Hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, 4) Pilih beberapa pemain agar seseorang tidak memainkan dua peran pemain, 5) Setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang, 6) Hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya.
- (c) Mempersiapkan penonton terdiri dari: 1) Harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan *role playing*, 2) Arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku.

- (d) Persiapan para pemain terdiri dari: 1) Biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit campur tangan guru, 2) Sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya, 3) Permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain, 4) Siapakan tempat dengan baik, 5) Kadang-kadang “kelompok kecil *role playing*” merupakan cara yang baik untuk *role playing*

(2) Pelaksanaan

- (a) Upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi.
- (b) Biarkan agar spontanitas menjadi kunci.
- (c) Jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain.
- (d) Biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan.
- (e) Jika terjadi kemacetan hal-hal yang dapat dilakukan diantaranya: 1) Dibimbing dengan pertanyaan, 2) Mencari orang lain untuk peran itu, 3) Menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut.
- (f) Jika pemain tersesat lakukan: 1) Rumuskan kembali keadaan dan masalah, 2) Simpulkan apa yang sudah dilakukan, 3) Hentikan dan arahkan kembali, 4) Mulai kembali setelah ada penjelasan singkat.
- (g) Jika siswa mengganggu: 1) Tugasi dengan peran khusus, 2) Jangan pedulikan dia.
- (h) Jangan bolehskan pemirsa mengganggu. Jika tidak setuju dengan cara temannya memerankannya beri ia kesempatan untuk memerankannya.

(3) Tindak lanjut

- (a) Diskusi. Kegiatan diskusi terdiri dari: 1) Diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa, 2) Diskusi dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi, 3) Di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari.
- (b) Melakukan *role playing* kembali. Kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.

Demikian juga langkah-langkah yang dijelaskan Suyatno (2009:123)

sebagai berikut:

- 1) guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pembelajaran, 3) guru membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang, 4) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) setiap siswa duduk di kelompoknya, sambil memerhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) setelah selesai dipentaskan, setiap siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas, 8) setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) evaluasi, 11) penutup.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan metode *role playing* ini ada tahapan-tahapan tertentu yang harus dilakukan guru. Hal ini bertujuan agar metode *role playing* dapat berjalan sesuai dengan mestinya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam pelaksanaannya dilapangan tentunya disesuaikan dengan kondisi siswa dan kemampuan guru. Kemudian pelaksanaan *role playing* tersebut tidak terlepas dari

peran guru pembimbing sebagai pengarah dan penyusun tentang topik yang akan diperankan untuk keberhasilan metode *role playing*. Dari beberapa pendapat para ahli tdi atas, dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Oemar (2011:215).

4) Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing*

Dalam penelitian ini penulis menggunakan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Oemar (2011:215) karena langkah-langkah ini lebih mudah dikembangkan dalam RPP untuk dilaksanakan dalam pembelajaran IPS di SD. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan dan Instruksi

- (a) Guru memiliki situasi *role playing*
- (b) Sebelum *role playing*, siswa harus mengikuti latihan *role playing*
- (c) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta *role playing*.
- (d) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan.

2) Tindakan dramatik dan diskusi.

- (a) Para aktor melakukan perannya.
- (b) *Role playing* harus berhenti pada titik-titik penting.
- (c) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*.

3) Evaluasi *role playing*.

- (a) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*.
- (b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *role playing*.

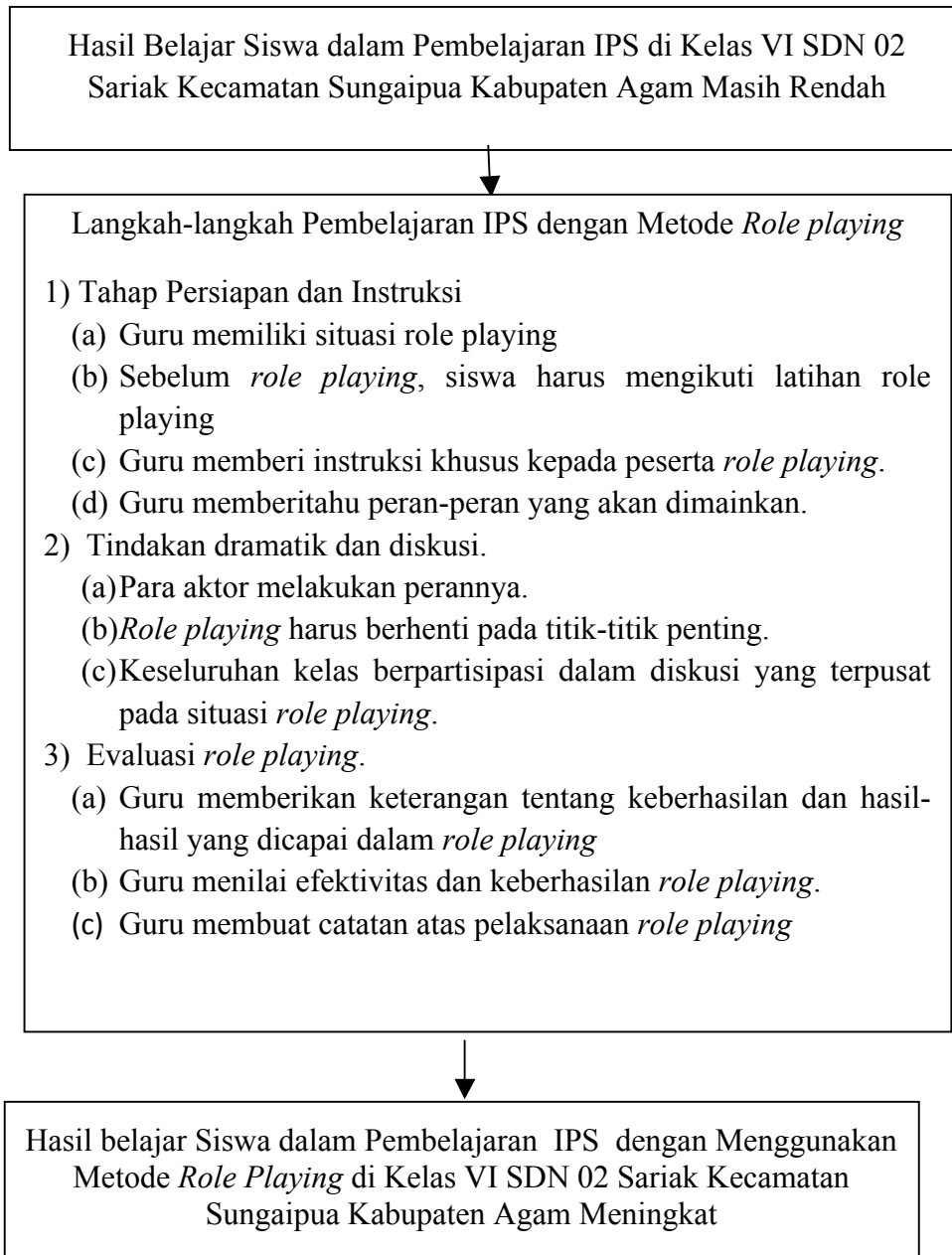
- (c) Guru membuat catatan tentang *role playing* yang telah dilaksanakan dan dinilai dalam buku catatan guru.

B. Kerangka Teori

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* dapat memberikan nuansa baru bagi siswa, karena dengan metode ini siswa akan dimintakan akan bermain sesuai dengan peran yang diminta. Cara pembelajaran ini akan menanamkan keterlibatan mental, fisik dan rasa sosial siswa. Dalam pembelajaran akan tampak keceriaan dan siswa merasa tidak terbebani oleh kegiatan belajar yang biasanya membuat siswa jenuh, sebab metode *role playing* mengajak siswa belajar sambil memecahkan masalah dengan memerankan peran orang lain, sehingga semangat dan rasa ingin tahu pada siswa akan termotivasi. Unsur yang paling menonjol dalam *role playing* ialah unsur hubungan sosial. Contoh peran-peran yang dapat dimainkan dalam materi penelitian ini adalah peran orang ang terkena gejala alam dan sikap yang harus ditampilkan siswa dalam menghadapi gejala alam yang terjadi.

Dengan demikian penulis dapat menyatakan bahwa penerapan metode *role playing* sesuai dengan teori-teori yang telah diungkapkan di atas dapat meningkatkan hasil pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS. Untuk lebih jelasnya kerangka konseptual penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut

Bagan 1.1
Bagan Kerangka Teori





BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam. Alasan penulis mengambil penelitian di SD ini karena hasil belajar IPS siswa yang masih di bawah rata-rata standar ketuntasan belajar minimal. Selain itu, penentuan lokasi penelitian ini adalah karena SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam khususnya di kelas VI masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan nilai siswa banyak yang tidak tuntas maka perlu adanya perubahan metode pembelajaran.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam yang berjumlah 19 orang, dimana jumlah siswa perempuan sebanyak 8 orang dan laki-laki sebanyak 11 orang. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

- a. Penulis sebagai praktisi pada kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam.
- b. Satu orang pengamat, yaitu guru kelas III sebagai observer.

3. Waktu/Lama Penelitian

Waktu untuk melakukan penelitian ini dilaksanakan pada semester II Januari-Juni tahun ajaran 2014/2015. Lama penelitian ini sekitar 4

minggu dengan 2 siklus. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan hari Senin, 09 Februari 2015, Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan hari Senin, 16 Februari 2015, dan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan yaitu hari Senin, 23 Februari 2015.

B. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Suharsimi (2006:11) “Pendekatan kualitatif digunakan karena pelaksanaan penelitian ini terjadi secara alamiah, apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya, menekankan pada deskripsi secara alami dan menuntut keterlibatan peneliti secara langsung di lapangan”.

Pendekatan kuantitatif ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas. Sedangkan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kualitatif, didukung dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sesuai dengan penelitian tindakan kelas, maka masalah dipecahkan berasal dari persoalan praktek pembelajaran di kelas.

Menurut Sukarna (2000:11) “pendekatan kualitatif adalah penelitian yang lebih menekankan pada aspek kualitas suatu hal atau fenomena.” Sedangkan Wiesma (dalam Muhammad, 1996:4)

mengemukakan pengertian untuk pengukuran adalah pemberian angka kepada suatu objek atau peristiwa menurut aturan yang memberikan angka kuantitatif.

Dari kedua pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pendekatan penelitian ini digunakan untuk mengukur dan menilai keberhasilan, serta kemajuan yang dicapai siswa, dapat digunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini berkenaan dengan pemberian nilai berbentuk skor angka-angka. Sedangkan pendekatan kualitatif adalah penelitian eksploratif yang bersifat deskriptif tentang objek yang diteliti, ukuran-ukuran yang digunakan biasanya digunakan bentuk sangat baik, baik, cukup atau kurang, dan lain-lain. Kedua pendekatan tersebut dipakai dalam penelitian ini karena pendekatan kuantitatif dipakai dalam mendeskripsikan hasil belajar siswa sedangkan pendekatan kualitatif dipakai untuk mendeskripsikan hasil belajar yang sudah dikonversikan.

b. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan bersama-sama dengan teman sejawat untuk melakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran.

Menurut Kemmis dan Taggart (dalam Kunandar, 2008:42) Penelitian tindakan kelas adalah “suatu bentuk *self-inquiry* kolektif yang dilakukan oleh para partisipan di dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik pendidikan yang mereka lakukan,

serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilaksanakan”.

Ebbutt (dalam Rochiati, 2007:12) menyatakan “Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut”.

Menurut Suharsimi (2008:75-80) Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam empat tahap kegiatan, yaitu :

1) tahap perencanaan (*planning*), pada kegiatan ini disusun apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, 2) tahap tindakan (*action*), pada tahap ini dilaksanakan rancangan strategi dan skenario pembelajaran yang telah dirancang dalam siklus pada umumnya berlangsung dalam waktu 2 atau 3 bulan, 3) tahap pengamatan (*observation*), pada tahap ini dilakukan pencatatan terhadap tindakan yang terjadi selama proses pembelajaran dengan mengaktifkan peran sebagai peneliti, 4) tahap refleksi (*reflection*), yaitu untuk mengaji secara menyeluruh segala tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Empat tahapan di atas dilaksanakan dalam bentuk siklus.

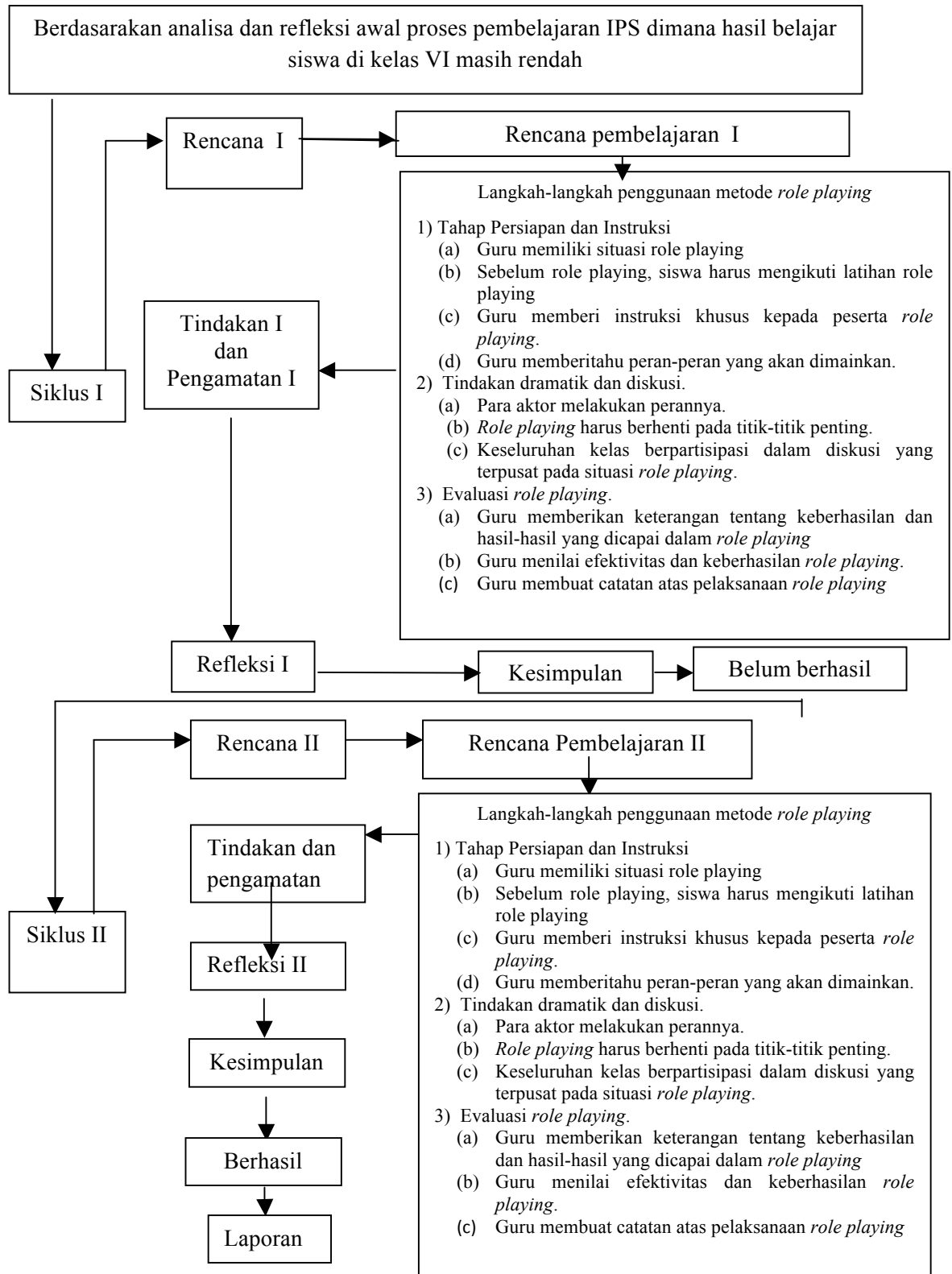
Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian dalam bidang pendidikan dalam mengupayakan perbaikan dalam tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

2. Alur Penelitian

Alur penelitian ini dirancang dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, refleksi, dan kesimpulan. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan model Kemmis dan Tagart (dalam Kunandar, 2008:129).

Model siklus ini mempunyai empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada setiap akhir siklus dilakukan tes akhir. Jika pada siklus I materi yang diajarkan belum berhasil, maka dilanjutkan ke siklus II dengan materi yang berbeda. Alur penelitian yang akan dilaksanakan digambarkan dari alur penelitian di bawah ini :

Bagan Alur Penelitian



Alur Penelitian dari Model Kemmis dan Taggart (dalam Kunandar, 2008:129)

3. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membuat rencana tindakan yang akan dilakukan. Tindakan ini berupa pembelajaran IPS dengan materi menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* dengan menetapkan jadwal, mengkaji kurikulum antara lain standar kompetensi, kompetensi dasar, dan pelaksanaan pembelajaran yang meliputi :

a. Refleksi Awal

Penulis melakukan refleksi awal terhadap pembelajaran IPS di kelas VI SD. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dan siswa berkaitan dengan pembelajaran dalam bidang studi IPS. Refleksi awal dilakukan dengan mengevaluasi proses pembelajaran. Dari hasil refleksi awal tersebut diidentifikasi masalah pembelajaran IPS di sekolah terteliti. Setelah diidentifikasi, diadakan diskusi antara penulis, guru lainnya dan kepala sekolah berkaitan dengan kemungkinan dilaksanakannya penelitian tindakan untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS di kelas VI. Penulis dan observer merumuskan permasalahan yang akan diangkat sebagai permasalahan penelitian, yakni melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Sebelum pembelajaran dilaksanakan, observer diberi penjelasan tentang hal-hal yang harus diamati nantinya.

b. Tahap Perencanaan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penulis membuat rencana tindakan yang akan dilakukan. Kegiatan ini dimulai dari merumuskan rancangan tindakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam, yaitu dengan kegiatan sebagai berikut :

- 1) Menetapkan jadwal selama penelitian
- 2) Mengkaji KTSP IPS SD, buku paket kelas VI dan buku IPS lainnya yang relevan.
- 3) Menyusun rencana tindakan berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), hal ini meliputi: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, media/sumber, dan evaluasi/penilaian.
- 4) Membuat soal yang akan dipergunakan dalam pembelajaran.
- 5) Menyusun lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa.
- 6) Mendiskusikan dengan observer tentang tata cara pengumpulan data dalam pelaksanaan observasi saat dilakukan kegiatan agar tidak terjadi penyimpangan dalam pengambilan data. Waktu yang digunakan untuk berdiskusi adalah waktu luang yang ada bagi guru misalnya pada jam istirahat, pelajaran agama, dan pelajaran olah raga, ataupun diakhir jam pelajaran.

c. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini dimulai dari rencana pelaksanaan pembelajaran IPS pada materi cara menanggulangi bencana alam dengan menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan materi yang berbeda sedangkan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan. Kegiatan dilakukan berupa kegiatan merencanakan, melaksanakan pembelajaran, menjelaskan materi cara menanggulangi bencana alam dengan menggunakan metode *role playing* dengan kegiatan sebagai berikut :

- 1) Peneliti melaksanakan proses pembelajaran tentang cara menanggulangi bencana alam dengan menggunakan metode *role playing* sesuai dengan rencana yang dibuat.
- 2) Obsever melakukan pengamatan dengan menggunakan format observasi aktivitas pembelajaran IPS dari aspek siswa dan guru dan nilai tes siswa.
- 3) Peneliti dan obsever melakukan diskusi terhadap tindakan yang dilakukan kemudian melakukan refleksi. Hasilnya dimanfaatkan untuk perbaikan dan penyempurnaan tindakan selanjutnya.

d. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan selama tindakan berlangsung. Pengamatan direncanakan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilakukan guru selaku observer pada waktu peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran IPS tentang cara mengatasi bencana alam.

Dalam kegiatan ini, penulis dan observer berusaha mengenal dan mendokumentasikan semua indikator dari proses perubahan yang telah terjadi, baik yang disebabkan oleh tindakan perencanaan maupun dampak intervensi dalam pembelajaran. Keseluruhan hasil pengamatan direkam dalam bentuk lembar observasi dan setiap peristiwa direkam untuk dijadikan sumber data dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Pengamatan yang dilakukan terus menerus mulai dari siklus I dapat mempengaruhi hasil siklus selanjutnya. Hasil tersebut didiskusikan dengan observer dan kepala sekolah. Selanjutnya dilakukan refleksi untuk menentukan tindakan selanjutnya.

e. Tahap Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas, dan guru. Pada tahap ini guru sebagai penulis menjawab pertanyaan mengapa (*why*), bagaimana (*how*), dan seberapa jauh (*to what extent*) intervensi telah menghasilkan perubahan secara signifikan.

Menurut Suharsimi (2006:133) “Kolaborasi dengan teman sejawat akan berperan penting dalam memutuskan seberapa jauh *action* telah membawa perubahan, apa atau dimana perubahan terjadi, mengapa demikian, apa kelebihan dan kekurangan, serta bagaimana langkah-langkah penyempurnaannya”.

Refleksi dilakukan setiap satu tindakan, dalam tahap ini penulis bersama teman sejawat mengadakan perenungan dan diskusi terhadap

tindakan yang telah dilakukan. Hal-hal yang didiskusikan adalah: 1) menganalisis tindakan yang baru dilakukan, 2) mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang pernah dilakukan, 3) melakukan interpersi, pemaknaan, dan penyimpulan data yang diperoleh.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan refleksi dimanfaatkan sebagai masukan pada tindakan selanjutnya. Selain itu, hasil kegiatan refleksi setiap tindakan digunakan untuk menyusun simpulan terhadap hasil tindakan pada siklus I dan II.

C. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian

Data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari proses belajar mengajar yang dilakukan guru. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa dari sejauh mana siswa dapat menjelaskan cara menanggulangi bencana alam dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran *role playing*. Sumber data adalah guru dan siswa kelas VI yang menjadi subjek penelitian. Data tersebut tentang hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran yang berupa informasi sebagai berikut :

- a. Penyusunan rancangan tindakan berupa model rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang meliputi: 1) Standar Kompetensi, 2) Kompetensi Dasar, 3) Indikator berdasarkan kompetensi dasar, 4) tujuan pembelajaran, 5) materi pokok, 6) metode pembelajaran, 7) langkah-langkah pembelajaran atau skenario pembelajaran, 8) sumber dan media pembelajaran, 9) evaluasi.

- b. Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan perilaku guru dan siswa yang meliputi interaksi proses pembelajaran antara guru-siswa dan siswa-guru untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam baik dalam tahap persiapan, pelaksanaan, maupun pemberian evaluasi pembelajaran dan penghargaan terhadap keberhasilan siswa.
- c. Hasil tes siswa baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam.

2. Sumber Data

Sumber data penelitian ini diperoleh dari pengamatan yang dilakukan terhadap guru dan siswa kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam pada proses pembelajaran IPS di kelas VI dengan metode *role playing*. Data penilaian RPP diperoleh dari pengamatan terhadap RPP, data kegiatan guru dan siswa diperoleh dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dilaksanakan. Data juga diperoleh dari hasil evaluasi pembelajaran (tes belajar) yang dilakukan siswa setelah pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dilaksanakan.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan pendokumentasian. Untuk masing-masingnya diuraikan di bawah ini:

a. Observasi

- 1) Mengamati tindakan/kegiatan yang dilakukan guru, yaitu proses kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan guru dengan penggunaan metode *role playing*.
- 2) Mengamati tindakan/kegiatan yang dilakukan siswa, yaitu sikap dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dilaksanakan yang dilihat dari hasil belajar IPS siswa yakni aspek afektif dan aspek psikomotor.

b. Tes diperlukan untuk mengukur tingkat ketercapaian KKM siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah:

- 1) Lembar Observasi. Lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Lembaran ini berisi pedoman untuk mengamati kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan metode *role playing* di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam yang telah dirancang dan direncanakan sebelumnya, terdiri dari lembar Instrumen Penilaian Kerja Guru (IPKG), lembar pengamatan dalam

penggunaan metode *role playing* untuk meningkat hasil belajar IPS dari aspek guru, dan lembar pengamatan dalam penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar dari aspek siswa.

- 2) Lembaran Tes/Soal. Lembaran tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dari aspek kognitif. Lembaran ini berisi soal-soal yang harus dikerjakan siswa untuk mengetahui penguasaan materi pembelajaran IPS oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran berakhir yang dilengkapi dengan lembaran soal beserta kuncinya, lembaran penilaian aspek afektif dan lembar penilaian psikomotor.

E. Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian direncanakan akan dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif yakni analisa data dimulai dengan menelaah sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penyimpulan atau verifikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang sampai data selesai dikumpulkan. Tahap analisis dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menelaah data yang telah terkumpul baik melalui observasi dan pencatatan lapangan, dengan melakukan proses pengamatan, penyeleksian, dan pemilihan data seperti mengelompokkan data pada siklus I, siklus II, dan seterusnya. Kegiatan menelaah data dilaksanakan sejak awal data dikumpulkan.

2. Menyajikan data dilakukan dengan cara mengorganisasikan informasi yang sudah direduksi. Data tersebut mula-mula disajikan terpisah, tetapi setelah tindakan terakhir direduksi, keseluruhan data tindakan dirangkum dan disajikan tunggal berdasarkan fokus pembelajaran.
3. Menyimpulkan hasil penelitian dan triangulasi. Kegiatan ini merupakan penyimpulan terakhir temuan penelitian, diikuti dengan kegiatan triangulasi atau pengujian temuan penelitian. Kegiatan triangulasi dilakukan dengan cara: a) peninjauan kembali catatan lapangan, b) bertukar pikiran dengan ahli, teman sejawat, dan guru.

Selain dianalisis secara kualitatif dalam penelitian ini juga menggunakan analisis kuantitatif. Analisis data kuantitatif yaitu terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan persentase yang dikemukakan Ngalim (2006:182) dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang di cari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100% = Sangat Baik

70% - 79% = Baik

60% - 69% = Cukup

≤ 59% = Kurang

Menurut Depdiknas (2006:221) KKM setiap tindakan pembelajaran adalah

75. Nilai ketuntasan kelas yang diharapkan berdasarkan KKM di SDN 02

Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam adalah 75. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2008:428-429) bahwa standar ketuntasan pembelajaran adalah 75% sedangkan untuk nilai ketuntasan perorangan siswa adalah 75.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam pada mata pelajaran IPS Semester I tahun ajaran 2014/2015. Dalam melaksanakan tindakan, dibagi atas 2 siklus dengan rentang waktu 1 minggu. Penelitian ini berkolaborasi dengan guru kelas V sebagai observer.

Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan guru kelas V sebagai pengamat. Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran dengan metode *role playing*. Adapun perincian setiap siklus adalah sebagai berikut.

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Pada siklus I peneliti melakukan 2 kali pertemuan dengan materi yang diambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dengan penggunaan metode *role playing* dalam perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran IPS. Penggunaan metode ini akan terlihat dalam kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran. Selengkapnya pemaparan kegiatan penelitian pada siklus I dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Siklus 1 Pertemuan I

1) Perencanaan Siklus 1 Pertemuan 1

Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dilakukan pada hari Senin, tanggal 09 Februari 2014 pada pukul 08.10 WIB sampai 09.50 WIB dengan materi yang

diambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran IPS kelas VI dengan menggunakan metode *role playing*. Penggunaan metode *role playing* dalam perencanaan IPS disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan 1 adalah pembelajaran tentang cara menanggulangi bencana alam dengan menggunakan metode *role playing*. Standar kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran ini adalah “memahami gejala alam yang terjadi di Indonesia dan sekitarnya.” Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi ini adalah mengenal cara-cara menghadapi bencana alam. Sedangkan indikator yang ingin dicapai pada siklus 1 ini adalah menjelaskan 5 contoh bencana alam yang sering terjadi di Indonesia, yaitu banjir, tanah longsor Brastagi, gunung meletus di Gunung Talang, gempa, dan kebakaran hutan atau lahan (kognitif), mengidentifikasi cara-cara yang harus dilakukan siswa seandainya terjadi bencana alam (afektif), dan melakukan *role playing* cara-cara mengatasi bencana alam di Indonesia dalam kelompok (psikomotor). Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka di sini peneliti selaku praktisi mencoba untuk menggunakan metode *role playing* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan.

Pada pertemuan 1 dilaksanakan semua langkah *role playing* yang dimulai dari siswa mengamati gambar bencana alam yang dipajang di papan tulis, kemudian guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang gambar

bencana alam tersebut. Lalu guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang gempa bumi Sumatera Barat.

Pada tahap persiapan dan instruksi, kegiatan dimulai dengan guru memiliki situasi gempa bumi Sumatera Barat di mana guru dan siswa memilih peristiwa yang akan dijadikan topik pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu gempa bumi Sumatera Barat, gunung meletus di Gunung Talang dan tanah longsor Brastagi. Guru meminta siswa menentukan topik pelajaran mana yang akan dibahas terlebih dahulu. Guru menjelaskan mengenai bencana alam gempa bumi Sumatera Barat. Guru menjelaskan metode pembelajaran *role playing* tentang gempa bumi Sumatera Barat kepada siswa. Kemudian guru merancang skenario gempa bumi Sumatera Barat. Guru membagi siswa dalam kelompok dan memberikan naskah cerita *role playing* yang akan dilakukan. Masing-masing perwakilan kelompok melakukan undian untuk menentukan bencana alam mana yang akan mereka lakukan *role playingnya*.

Sebelum *role playing*, siswa harus mengikuti latihan drama gempa bumi Sumatera Barat. Guru memberikan penjelasan mengenai cara-cara melakukan *role playing* gempa bumi Sumatera Barat yang baik. Guru meminta kelompok siswa untuk melatih dialognya masing-masing. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dalam kelompok secara bersama-sama. Guru memberi instruksi khusus kepada siswa dan memberikan penjelasan tambahan jika mereka membutuhkan. Guru menegaskan peran sentral dan klimaks permasalahan dalam pelaksanaan *role playing* gempa

bumi Sumatera Barat dan memberikan kesempatan kepada siswa jika ingin bertanya atas skenario atau peran mereka dalam cerita. Siswa mendengarkan peran-peran yang akan dimainkan ketika guru menjelaskan tokoh-tokoh dalam cerita. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai karakter tokoh yang akan dimainkan. Kemudian guru dan siswa bersama-sama menentukan tema naskah cerita yang akan dimainkan dalam *role playing*.

Tahap tindakan dramatik dan diskusi berlangsung dimana para aktor melakukan perannya tentang gempa bumi Sumatera Barat. Guru mengawasi kegiatan siswa dalam kelompok. Masing-masing kelompok yang telah mendapatkan satu peran yang berbeda dan mereka akan berlakon menurut perannya. Siswa diperbolehkan untuk melakukan improvisasi atas naskah cerita yang akan mereka perankan. Siswa menghentikan *role playing* pada titik-titik penting drama gempa bumi Sumatera Barat. Ketika ada kejadian yang mengganggu lancarnya pelaksanaan *role playing* dan saat klimaks mulai terlihat, guru menghentikan kegiatan *role playing* gempa bumi Sumatera Barat untuk melihat keberhasilan siswa dalam melaksanakan perannya. Guru bertanya jawab dengan siswa untuk mendiskusikan mengenai kegiatan *role playing* yang sudah dilaksanakan. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk melanjutkan kegiatan *role playing* gempa bumi Sumatera Barat yang mereka lakukan. Keseluruhan kelas melakukan diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*. Guru memimpin diskusi yang melibatkan semua siswa dalam kegiatan *role playing*. Guru meminta siswa mengungkapkan pencapainya tentang kegiatan *role playing* yang sudah dilakukan. Guru

bertanya jawab dengan siswa tentang karakter tokoh pada drama gempa bumi Sumatera Barat yang sudah dimainkan dalam *role playing*.

Guru kemudian memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing* gempa bumi Sumatera Barat. Guru menjelaskan tentang keberhasilan siswa dalam melaksanakan perannya sesuai dengan naskah yang sudah dibuat.

Guru menjawab pertanyaan siswa jika diperlukan. Guru memberikan masukan dan saran atas tampilan siswa tentang gempa bumi Sumatera Barat. Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *role playing*. Dalam kegiatan ini, guru melibatkan semua siswa dalam diskusi untuk menilai efektivitas pelaksanaan *role playing* gempa bumi Sumatera Barat yang sudah ditampilkan kelompok. Guru memberikan penghargaan kepada anggota kelompok yang melaksanakan *role playing* paling baik dan memberikan saran kepada anggota kelompok yang belum maksimal dalam melakukan *role playing*. Guru membuat catatan atas pelaksanaan *role playing*. Guru mencatat hal-hal yang perlu diperbaiki pada penampilan *role playing* gempa bumi Sumatera Barat kelompok selanjutnya. Kemudian guru memberikan catatan-catatan atas tampilan kelompok. Demikianlah perencanaan yang dibuat guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan metode *role playing* gempa bumi Sumatera Barat.

2) Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1

Pada kegiatan pembelajaran ini peneliti bertindak sebagai guru praktisi, dan sebagai pengamat yaitu teman sejawat dan guru kelas yang bersangkutan.

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 09 Februari 2015 pada pukul 08.10 sampai 09.50 WIB yang dihadiri oleh 18 siswa. Pelaksanaannya dijelaskan sebagai berikut:

(1) Tahap Kegiatan Awal

Mengawali tindakan ini, peneliti mengucapkan salam yang dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar dengan memperhatikan kebersihan ruangan kelas, meminta siswa merapikan meja dan kursi "coba semua anak-anak Bapak rapikan dulu tempat duduknya masing-masing!" dan siswa pun merapikan tempat duduknya masing-masing. Selanjutnya guru pun mempersiapkan alat dan bahan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam tahap ini guru pun harus bisa menyiapkan suasana kelas yang kondusif. Sementara itu sebelum memulai pelajaran siswa membersihkan ruangan kelas, merapikan meja dan kursinya masing-masing sesuai dengan permintaan guru.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan yang jelas dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, selain itu guru memperhatikan tingkat perkembangan siswa dan tujuan pembelajaran mudah dimengerti siswa, sementara siswa mendengarkan guru dengan serius, tenang dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, yang dilanjutkan untuk membuka skemata siswa melalui pertanyaan tentang bencana alam yang pernah terjadi di sekitar siswa, kemudian siswa menjawab sesuai dengan yang diketahuinya, namun terlihat siswa masih malu-malu dalam menjawab pertanyaan.

(2) Tahap Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah *metode role playing* menurut Oemar (2009:215) adalah: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindak dramatik dan diskusi, 3) evaluasi *role playing*.

a. Persiapan dan instruksi

1) Guru memiliki situasi/dilema *role playing*

Pada awal kegiatan, guru memulai pembelajaran dengan meminta siswa memilih peristiwa yang akan dijadikan topik pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu gempa bumi Sumatera Barat, gunung meletus di Gunung Talang dan tanah longsor Brastagi. Siswa kemudian memilih salah satu peristiwa yang akan dijadikan bahan *role playing* yaitu gempa bumi Sumatera Barat. Setelah itu barulah guru menjelaskan mengenai bencana alam gempa bumi Sumatera Barat yang dipelajari. Pada saat guru meminta jawaban siswa, kelas agak ribut karena siswa menjawab secara serentak, berebutan, dan beberapa orang siswa menjawab tanpa mengangkat tangan terlebih dahulu.

2) Sebelum *role playing*, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.

Pada tahap ini guru meminta siswa untuk melakukan latihan pemanasan *role playing* gempa bumi Sumatera Barat sesuai dengan skenario cerita yang telah dibagikan pada setiap siswa dengan baik dan benar. Guru meminta kelompok siswa untuk melatih dialognya masing-masing dengan baik dan meminta siswa memahami perannya masing-masing. Pada saat melakukan latihan pemanasan, siswa masih banyak yang

bermain dan kurang serius dalam melakukan latihan pemanasan. Siswa terlihat bercanda dan kelompok dua terlihat lebih serius dibandingkan dua kelompok lainnya. Guru berusaha mengarahkan siswa untuk berlatih pemanasan dengan baik sehingga nantinya pada waktu pelaksanaan role playing dapat berlangsung dengan baik.

3) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta *role playing*.

Guru memberi instruksi khusus pada peserta *role playing* dengan cara memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah yang ada dalam skenario cerita dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius. Dalam mendengarkan penjelasan dari guru, sekali-sekali siswa mengajukan pertanyaan dan siswa tampak penasaran mengenai peran apa yang akan mereka mainkan.

4) Siswa mendengarkan peran-peran yang akan dimainkan.

Dalam beberapa hal, pemilihan peran oleh siswa didasarkan atas pengamatannya terhadap situasi kehidupan nyata dan ia menjadikan sebagai situasi *role playing*. Dalam diskusi dengan para pelaku *role playing* tersebut, guru harus memberikan deskripsi yang rinci tentang kepribadian, perasaan dan karakter. Selain itu, guru harus menyediakan ruang khusus dan alat yang akan digunakan dalam *role playing* tersebut. Setelah mendapatkan kelompok dan perannya masing-masing, kemudian siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peran yang telah ditentukan. Pada kegiatan ini, guru berusaha melibatkan seluruh siswa

dan siswa dapat mendengarkan peran yang akan mereka mainkan dengan baik.

b. Tindakan dramatik dan diskusi

1) Para aktor melakukan perannya.

Pada tahap ini guru meminta kelompok pertama memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok pertama selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang melakukan *role playing* gempa bumi Sumatera Barat memberikan tanggapan tentang perannya. pada umumnya siswa pada kelompok pertama yang bermain *role playing* gempa bumi Sumatera Barat memberikan tanggapan bahwa mereka belum mampu melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang dilakoninya. Guru mengawasi kegiatan siswa dalam kelompok ketika masing-masing kelompok berlakon menurut perannya. Siswa diperbolehkan untuk melakukan improvisasi atas naskah cerita yang akan mereka perankan.

2) Siswa menghentikan *role playing* pada titik-titik penting drama gempa bumi Sumatera Barat

Role playing harus berhenti pada titik penting. Langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota kelompok sewaktu melakukan *role playing*. Contohnya pada waktu kelompok dua tampil, guru memberhentikan *role playing* karena ada anggota kelompok dua yang berkelahi dan siswa menghentikan *role playing* yang mereka perankan.

- 3) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada *role playing* yang telah dilakukan.

Setelah *role playing* dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang manfaat kegiatan yang telah diperankan. Kemudian guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh dan apa makna yang dapat diambil dari kegiatan *role playing* tersebut. Siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran gempa bumi Sumatera Barat yang diamatinya. Siswa yang mengamati pada umumnya juga memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang melakukan *role playing* yaitu para tokoh belum mampu memerankan karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita dengan baik. Kemudian guru meminta kelompok dua memainkan peran sesuai dengan skenario cerita gempa bumi Sumatera Barat dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok kedua selesai memainkan peran tentang gempa bumi Sumatera Barat guru meminta siswa yang melakukan *role playing* gempa bumi Sumatera Barat memberikan tanggapan tentang perannya.

Pada umumnya seluruh anggota kelompok dua memberikan tanggapan mereka kurang serius melakukan *role playing* karena ada salah satu dari anggota kelompok mereka yang tidak serius dalam *role playing* gempa bumi Sumatera Barat sehingga mereka tidak bisa bermain dengan konsentrasi. Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan

tentang peran yang dilakukan oleh kelompok dua. Siswa yang mengamati pada umumnya memberikan tanggapan bahwa kelompok dua kurang serius dalam melakukan *role playing*. Siswa yang mengamati diminta membandingkan peran dari kelompok satu dan dua. Kemudian siswa yang mengamati memberikan penjelasan bahwa kelompok satu lebih serius dalam melakukan *role playing* hanya saja kelompok satu kurang bisa memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam skenario cerita.

Guru meminta kelompok tiga memainkan peran sesuai dengan skenario cerita gempa bumi Sumatera Barat dan siswa yang lain mengamatinya. Setelah kelompok tiga selesai, mereka diminta memberikan tanggapan tentang perannya. Anggota kelompok tiga memberikan tanggapan bahwa mereka telah memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam skenario cerita hanya saja mereka kurang serius dalam melakukan *role playing* misalnya para anggota setelah melakukan perannya sering senyum-senyum sendiri sehingga membuat suasana *role playing* sedikit terganggu. Siswa yang mengamati memberikan tanggapan yang sama bahwa dalam *role playing* kelompok tiga sudah memahami karakter tokoh dalam skenario namun kelompok tiga kurang serius dalam *role playing*.

c. Evaluasi *role playing*

- 1) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai setelah melakukan kegiatan *role playing*.

Guru menjelaskan tentang keberhasilan siswa dalam melaksanakan perannya sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. Siswa mendengarkan saran yang diberikan guru dan sebagian siswa mencatat saran guru sehingga pada kegiatan *role playing* selanjutnya tampilan mereka lebih baik.

b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *role playing*.

Pada saat ini guru melibatkan semua siswa dalam diskusi untuk menilai efektivitas pelaksanaan *role playing* yang sudah ditampilkan kelompok. Guru memberikan penghargaan kepada anggota kelompok yang melaksanakan *role playing* paling baik dan guru memberikan saran kepada anggota kelompok yang belum maksimal dalam melakukan *role playing*.

Perwakilan masing-masing kelompok melaporkan hasil diskusinya ke depan kelas dan kemudian memeriksa tanggapan tentang hasil diskusi. Selanjutnya siswa menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut. Guru menilai keefektifan dan keberhasilan *role playing* dengan cara membuat catatan-catatan selama *role playing* dilakukan serta komentar penilaian dari siswa.

c) Guru membuat catatan atas pelaksanaan *role playing*.

Guru mencatat hal-hal yang perlu diperbaiki pada penampilan *role playing* kelompok selanjutnya dan guru juga memberikan catatan-catatan atas tampilan kelompok. Siswa membuat catatan tentang *role playing* yang telah dilakukan dengan cara memasukkan skenario *role playing*

yang telah dilakukan pada buku catatan yang bertujuan untuk perbaikan *role playing* selanjutnya.

(3) Tahap Kegiatan Akhir

Guru mengarahkan siswa pada pertanyaan-pertanyaan yang membawa siswa menyimpulkan sendiri pengetahuan yang mereka peroleh dari pembelajaran mengenai cara menanggulangi bencana alam gempa bumi Sumatera Barat. Siswa kemudian menyimpulkan materi pembelajaran dan mencatat pengetahuan tentang cara menanggulangi bencana alam gempa bumi Sumatera Barat di dalam catatan mereka masing-masing.

3) Pengamatan Tindakan Siklus I Pertemuan I

Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh obsever, yaitu seorang teman sejawat sebagai pengamat. Pengamat mempunyai tugas yang sama, yaitu mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Selain itu peneliti juga dibantu untuk mendokumentasikan semua langkah-langkah pembelajaran yang peneliti lakukan selama menjadi guru praktisi dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh obsever selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *role playing* pada pertemuan I adalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Pengamatan terhadap RPP dengan Menggunakan Lembar Pengamatan RPP

Untuk mengamati penerapan metode *role playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS yang dilakukan guru, digunakan lembaran penilaian RPP yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran. Dari hasil penilaian RPP dapat dijabarkan bahwa pada penilaian kejelasan tujuan pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran sudah jelas. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran yang meragukan siswa dan rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi A, B, C ,D). Namun rumusan tujuan pembelajaran belum berurutan secara logis dari mudah ke sukar sehingga indikator ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena hanya tiga deskriptor yang muncul.
2. Pemilihan materi ajar. Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan materi ajar belum sesuai dengan karakteristik siswa walaupun sesuai dengan lingkungan siswa. Namun pemilihan materi ajar sudah sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena hanya tiga deskriptor yang muncul.
3. Pengorganisasian materi ajar. Karakteristik ini dikualifikasikan baik karena tiga deskriptor yang muncul, yaitu materi ajar sistematis, sesuai dengan alokasi waktu, dan cakupan materi yang luas. Sedangkan kemutakhiran belum nampak. Nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B).
4. Pemilihan media pembelajaran. Aspek ini juga dikualifikasikan baik karena dianggap belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media sudah sesuai dengan lingkungan siswa. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B).
5. Kejelasan proses pembelajaran. Proses pembelajaran sudah dipaparkan dengan baik karena RPP telah menjelaskan langkah-langkah pembelajaran

berurut (awal, inti, dan penutup). Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. Langkah-langkah pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan materi ajar karena dalam pelaksanaannya guru belum sesuai dengan yang direncanakan. Tetapi langkah-langkah pembelajaran sudah jelas dan rinci. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B).

6. Teknik pelaksanaan pembelajaran. Aspek ini dikualifikasikan baik karena teknik pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan lingkungan sekolah. Teknik pembelajaran yang seragam tidak menyesuaikan dengan karakteristik siswa namun sudah sesuai dengan lingkungan siswa. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B).
7. Kelengkapan instrumen. Dari segi kelengkapan instrument dikualifikasikan sangat baik karena soal lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Soal disertai kunci jawaban yang lengkap dan soal disertai pedoman penskoran yang lengkap. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

Secara umum, penilaian RPP yang dirancang peneliti untuk siklus I pertemuan 1 ini terdiri dari 28 deskriptor, 22 deskriptor sudah terlaksana. Karena itu dapat dihitung pencapaian skor sebesar 79% dan dikualifikasikan baik (B). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 2 halaman 161.

b) Pengamatan terhadap Kegiatan Guru

Aspek pengamatan pada kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Persiapan dan instruksi. Pada tahap persiapan dan instruksi yang dinilai adalah sebagai berikut:
1. Guru memiliki situasi atau dilema *role playing*. Deskriptor yang muncul dalam penilaian ini adalah guru memberikan situasi yang akan diperankan siswa melalui cara yang adil, dilema cerita yang diberikan dapat dipahami siswa, situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran, dan situasi cerita sesuai dengan tahap pemikiran siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena keempat deskriptor sudah muncul.
 2. Guru meminta siswa mengikuti latihan pemanasan yang diikuti oleh semua siswa. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru membimbing siswa dalam membuat naskah cerita, guru meminta siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan, dan guru mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta beberapa orang untuk melakukan latihan pemanasan. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.
 3. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta *role playing*. Deskriptor yang muncul adalah guru membantu siswa yang kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita, guru membimbing diskusi klasikal dengan baik, dan guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik. Deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta siswa menjelaskan

tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.

4. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan siswa. Deskriptor yang muncul adalah guru meminta masing-masing kelompok memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita, guru meminta anggota kelompok lain untuk menanggapi, dan guru memberikan penghargaan kepada siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Sedangkan deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta siswa menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena hanya 3 deskriptor yang muncul.

b. Tindak dramatik dan diskusi. Penilaian terhadap tahap tindakan dramatik dan diskusi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Guru meminta siswa untuk melakukan perannya sesuai skenario yang telah dibuat oleh guru dan siswa yang menjadi *audience* mengamati peran yang diperankannya masing-masing. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru menjelaskan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat dan guru menjelaskan hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji. Deskriptor yang belum muncul adalah guru menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu dan guru menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. Karakteristik ini nilainya 2 dan dikualifikasikan cukup (C) karena hanya 2 deskriptor yang muncul.
2. Guru meminta siswa untuk menghentikan *role playing* pada titik-titik penting. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru

menghentikan *role playing* yang dilakukan siswa saat masalah mulai terlihat dan guru memberikan pendapat atas tampilan kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta pendapat kelompok pengamat dan guru meminta pendapat kelompok lain. Karakteristik ini nilainya 2 dan dikualifikasikan cukup (C) karena hanya 2 deskriptor yang muncul.

3. Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*. Deskriptor yang muncul adalah guru membahas tampilan kelompok dan guru meminta pendapat kelompok lain yang belum tampil. Sedangkan deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta pendapat kelompok pengamat dan guru meminta komentar kelompok penyaji. Karakteristik ini nilainya 2 dan dikualifikasikan cukup (C) karena hanya 2 deskriptor yang muncul.

c. Evaluasi *role playing*. Penilaian terhadap tahap evaluasi *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Guru meminta siswa untuk memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang telah dicapai dalam *role playing*. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru membagikan lembar pengamatan tampilan kelompok, guru menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa, guru memberikan siswa kesempatan untuk mengisi lembar pengamatan, dan guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptornya sudah muncul.

2. Guru meminta siswa untuk menilai efektivitas dan keberhasilan tentang *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah guru meminta perwakilan kelompok untuk memberikan komentar, guru meminta kelompok lain untuk menanggapi, dan guru memberikan kesempatan yang sama kepada semua kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.
3. Guru membuat catatan atas pelaksanaan *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah guru melakukan evaluasi tampilan siswa, guru membuat catatan poin penting saat kelompok tampil, guru membuat penilaian objektif atas tampilan siswa, dan guru membuat catatan penilaian berdasarkan tampilan siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptornya sudah muncul.

Hasil penilaian terhadap kegiatan guru pada siklus I pertemuan 1 ini dari 40 deskriptor yang dirancang, 30 deskriptor sudah muncul sehingga didapatkan persentasenya 75% dan dikualifikasikan baik (B). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 3 halaman 164.

c) Pengamatan terhadap Kegiatan Siswa

Aspek pengamatan pada kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan dan instruksi. Pada tahap persiapan dan instruksi yang dinilai adalah sebagai berikut:
 - a. Siswa memikirkan situasi atau dilema role playing. Deskriptor yang muncul dalam penilaian ini adalah mendengarkan situasi yang akan diperankan, memahami cerita yang diberikan, situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran, dan situasi cerita didiskusikan bersama teman sebangku. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena keempat deskriptor sudah muncul.
 - b. Siswa mengikuti latihan pemanasan yang diikuti oleh semua siswa. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah meminta bimbingan guru dalam membuat naskah cerita, membuat naskah cerita yang akan dimainkan, dan mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah melakukan latihan pemanasan karena belum semua siswa melakukan latihan pemanasan. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.
 - c. Mendengarkan instruksi khusus yang diberikan guru. Deskriptor yang muncul adalah bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita, melakukan diskusi klasikal dengan baik, dan bertanya kepada guru dengan bahasa yang baik. Deskriptor yang belum muncul adalah menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.

- d. Mendengarkan peran yang akan dimainkan. Deskriptor yang muncul adalah memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita, menanggapi cerita kelompok lain, dan menerima penghargaan kepada siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Sedangkan deskriptor yang belum muncul adalah menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena hanya 3 deskriptor yang muncul.
2. Tindak dramatik dan diskusi. Penilaian terhadap tahap tindakan dramatik dan diskusi dapat dijabarkan sebagai berikut:
 - a. Siswa melakukan perannya sesuai skenario yang telah dibuat oleh guru dan siswa yang menjadi *audience* mengamati peran yang diperankannya masing-masing. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat dan mencatat hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji. Deskriptor yang belum muncul adalah tampil sesuai urutan yang ditunjuk guru dan melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru. Karakteristik ini nilainya 2 dan dikualifikasikan cukup (C) karena hanya 2 deskriptor yang muncul.
 - b. Siswa untuk menghentikan *role playing* pada titik-titik penting. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah menghentikan *role playing* saat masalah mulai terlihat dan mendengarkan pendapat guru atas tampilan kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah mendengarkan pendapat kelompok pengamat dan mendengarkan pendapat kelompok lain.

Karakteristik ini nilainya 2 dan dikualifikasikan cukup (C) karena hanya 2 deskriptor yang muncul.

- c. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*. Deskriptor yang muncul adalah mendengarkan ulasan guru atas tampilan kelompok dan mendengarkan pendapat kelompok lain yang belum tampil. Deskriptor yang belum muncul adalah mendengarkan pendapat kelompok pengamat dan mendengarkan komentar kelompok penyaji. Karakteristik ini nilainya 2 dan dikualifikasikan cukup (C) karena hanya 2 deskriptor yang muncul.
3. Evaluasi *role playing*. Penilaian terhadap tahap evaluasi *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:
 - a. Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah menerima lembar pengamatan tampilan kelompok, mengisi lembar pengamatan, dan bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti. Deskriptor yang belum muncul adalah mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptornya sudah muncul.
 - b. Mendengarkan penilaian efektifitas dan keberhasilan *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah perwakilan kelompok memberikan komentar dengan baik dan mendengarkan pendapat teman lain. Deskriptor yang belum muncul adalah memberikan tanggapan dengan

bahasa yang baik dan bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan kesulitan memberikan pendapatnya. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.

- c. Guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah guru meminta siswa menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan, guru meminta siswa mencatat poin-poin penting di papan tulis, dan guru memberikan waktu kepada siswa. Deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta siswa mencatat di buku mereka masing-masing. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.

Hasil penilaian terhadap kegiatan siswa pada siklus I pertemuan 1 ini dari 40 deskriptor yang dirancang, 28 deskriptor sudah muncul sehingga didapatkan persentasenya 70% dan dikualifikasikan baik (B). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 3 halaman 169.

d) Pengamatan terhadap Hasil Belajar Siswa

Penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Aspek kognitif. Dari aspek kognitif siswa, 8 orang dikategorikan tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan terendah adalah 50. Rata-rata hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah 76 dengan persentase ketuntasan 58% dan dikualifikasikan kurang (K).
- b. Aspek afektif. Penilaian aspek afektif siswa, aspek keseriusan dalam memainkan karakter 1 orang siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor

4), 10 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 6 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 2 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Aspek kerjasama dalam kelompok, 2 orang siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), 10 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), dan 7 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2). Aspek tanggung jawab 11 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 7 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 1 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 66 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 26% dan dikualifikasikan kurang.

- c. Aspek psikomotor yang dinilai adalah penghayatan atas peran yang dimainkan, ekspresi yang ditampilkan, dan intonasi suara sesuai dengan dialog cerita. Pada aspek penghayatan atas peran yang dimainkan 3 orang siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), 9 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 5 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 2 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Aspek ekspresi yang ditampilkan 7 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 10 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 2 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Aspek intonasi suara sesuai dengan dialog cerita 6 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 10 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 3 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Rata-rata hasil penilaian aspek psikomotor adalah 57 dan hanya 3 orang yang dikategorikan tuntas menurut dalam penilaian psikomotor sehingga persentase 16% dan dikualifikasikan kurang (K).

- d. Rata-rata penilaian hasil belajar siswa dari ketiga aspek penilaian (kognitif, afektif, dan psikomotor didapatkan hasil 66 dan jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 8 orang dengan perhitungan persentase sebesar 42% dan dikualifikasikan kurang (K). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 4 halaman 174.

4. Refleksi Siklus 1 Pertemuan 1

Setelah melaksanakan penelitian di siklus I pertemuan 1 dapat digambarkan bahwa pada aspek perencanaan pembelajaran, guru sudah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing* dan membahas materi penanggulangan bencana alam.

a) Refleksi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan hasil penilaian observer, pada perencanaan, nampak deskriptor yang belum muncul adalah:

- 1) Rumusan tujuan pembelajaran belum berurutan secara logis dari mudah ke sukar. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengurutkan rumusan tujuan pembelajaran secara logis dari mudah ke sukar.
- 2) Pemilihan materi ajar belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya perbaikan ke depannya adalah menyesuaikan pemilihan materi ajar dengan karakteristik siswa.
- 3) Pengorganisasian materi belum menunjukkan prinsip kemutakhiran. Upaya perbaikan yang dapat dilakukan adalah mengorganisasikan materi ajar yang belum menunjukkan prinsip kemutakhiran.

- 4) Pemilihan media pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa.
Upaya perbaikan yang dapat dilakukan adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- 5) Langkah-langkah pembelajaran belum disesuaikan dengan alokasi waktu.
Upaya yang dapat dilakukan adalah mengatur agar langkah-langkah pembelajaran lebih sesuai dengan alokasi waktu.
- 6) Teknik pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah memilih teknik pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa.

Hendaknya pada pertemuan selanjutnya guru bisa memunculkan deskriptor yang belum muncul sehingga penelitian berlangsung lebih optimal.

b) Refleksi terhadap Pelaksanaan Pembelajaran

Dari segi pelaksanaan, hasil penilaian terhadap kegiatan guru dapat dilihat bahwa deskriptor yang belum muncul adalah:

- 1) Guru belum meminta siswa untuk melakukan latihan pemanasan. Upaya yang dapat dilakukan adalah meminta seluruh siswa secara bergiliran untuk melakukan pemanasan.
- 2) Guru belum meminta siswa untuk menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah meminta siswa untuk menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa
- 3) Guru belum meminta siswa menjelaskan karakter tokoh yang ada dalam drama. Upaya yang dapat dilakukan adalah meminta siswa menjelaskan karakter tokoh yang ada dalam drama.

- 4) Guru belum menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru hendaknya menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu.
- 5) Guru belum menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru hendaknya menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat.
- 6) Guru belum meminta pendapat kelompok pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta pendapat kelompok pengamat.
- 7) Guru belum meminta komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta komentar kelompok penyaji.
- 8) Guru belum membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya. Dari hasil penilaian tersebut, untuk kegiatan pada tahap selanjutnya hendaknya guru lebih memperhatikan langkah-langkah metode *role playing* yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Dari segi hasil belajar siswa, pada siklus I pertemuan I masih terdapat kekurangan dan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan.

Deskriptor yang belum muncul adalah:

- 1) Siswa belum seluruhnya melakukan latihan pemanasan. Upaya yang dapat dilakukan adalah memotivasi supaya seluruh siswa melakukan latihan pemanasan.

- 2) Siswa belum menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita. Upaya yang dapat dilakukan adalah menjelaskan lebih banyak lagi supaya siswa mau untuk menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita.
- 3) Siswa belum menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa untuk menjelaskan karakter tokoh dalam cerita.
- 4) Siswa belum tampil sesuai urutan yang ditunjuk guru. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa tampil sesuai urutan yang ditunjuk guru.
- 5) Siswa belum melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru.
- 6) Siswa belum mendengarkan pendapat kelompok pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat kelompok pengamat.
- 7) Siswa belum mendengarkan pendapat kelompok lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat kelompok lain.
- 8) Siswa belum mendengarkan komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan komentar kelompok penyaji.
- 9) Siswa belum mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa.
- 10) Siswa belum memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik.

11) Siswa belum bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.

Untuk pertemuan selanjutnya hendaknya guru dapat memaksimalkan penanaman konsep materi pembelajaran sehingga siswa dapat belajar lebih optimal.

c) Refleksi terhadap Hasil Belajar

Dari aspek kognitif siswa, 11 orang dikategorikan belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan terendah adalah 50. Rata-rata hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah 76 dengan persentase ketuntasan 58% dan dikualifikasikan kurang (K). Oleh karena itu perlu ditingkatkan lagi hasil belajar di masa yang akan datang. Peneliti hendaknya lebih membimbing siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Penilaian aspek afektif siswa, rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 66 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 26% dan dikualifikasikan kurang. Oleh karena itu perlu ditingkatkan lagi hasil belajar di masa yang akan datang. Peneliti hendaknya lebih membimbing siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Aspek psikomotor rata-rata hasil penilaian aspek psikomotor adalah 57 dan hanya 3 orang yang dikategorikan tuntas menurut dalam penilaian psikomotor sehingga persentase 16% dan dikualifikasikan kurang (K). Oleh karena itu perlu ditingkatkan lagi hasil belajar psikomotor di masa yang akan datang. Peneliti

hendaknya lebih membimbing siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar psikomotor yang lebih baik.

Rata-rata penilaian hasil belajar siswa dari ketiga aspek penilaian (kognitif, afektif, dan psikomotor didapatkan hasil 66 dan jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 8 orang dengan perhitungan persentase sebesar 42% dan dikualifikasikan kurang (K). Peneliti hendaknya lebih membimbing siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar siswa lebih baik.

b) Siklus I Pertemuan 2

1. Perencanaan Siklus I Pertemuan 2

Pelaksanaan pertemuan ini disusun untuk 3 x 35 menit dengan materi yang diambil dari kurikulum tingkat satuan tingkat pendidikan (KTSP) mata pelajaran IPS kelas VI dengan menggunakan metode *role playing*. Penggunaan metode *role playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS disusun dan diwujudkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan II adalah pembelajaran tentang cara menanggulangi bencana alam dengan menggunakan metode *role playing*. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi ini masih sama dengan pertemuan pertama, hanya saja materi pembelajarannya berbeda. Pada pertemuan 1 sebagian besar siswa belum bisa memahami skenario cerita dalam *role playing* sehingga siswa juga kurang bisa menyebutkan cara menanggulangi bencana gempa bumi Sumatera Barat.

Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka peneliti mencoba untuk menggunakan metode *role playing* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan. Penilaian terhadap pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 ini adalah dengan melaksanakan penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilakukan disaat menerangkan materi kepada siswa. Sedangkan penilaian hasil dilaksanakan setelah penilaian proses selesai dilakukan. Penilaian tersebut rencananya untuk menentukan skor akhir yang diperoleh pada siklus I dan berguna untuk melihat keberhasilan dari siklus I secara keseluruhan.

Pada pertemuan 1 telah dilaksanakan semua langkah *role playing* yang terdiri dari 3 langkah yang dimulai dari persiapan dan instruksi, tindak dramatik dan diskusi, serta evaluasi *role playing*. Begitu juga dengan pertemuan 2 juga dilaksanakan semua langkah *role playing* guna melihat keberhasilan dari metode *role playing*.

2. Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2

Sama dengan siklus I pertemuan I, pada pertemuan 2 ini peneliti bertindak sebagai guru praktisi dan yang bertugas sebagai pengamat, yaitu teman sejawat. Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Senin, 16 Februari 2014 pada pukul 08.10 sampai 09.50 WIB yang dihadiri oleh 19 siswa. Pelaksanaan pembelajaran pertemuan 2 pada penelitian ini juga melalui 3 tahap yakni tahap awal, tahap inti, tahap akhir. Dimana pada tahap inti dilaksanakan langkah-langkah metode *role playing*, yaitu persiapan dan instruksi, tindak dramatik dan diskusi, evaluasi *role playing*. Pelaksanaannya sebagai berikut:

a) Tahap Kegiatan Awal

Mengawali tindakan ini, peneliti mengucapkan salam yang dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar dengan memperhatikan kebersihan ruangan kelas, meminta siswa merapikan meja dan kursi ”coba semua anak-anak bapak, rapikan dulu tempat duduknya masing-masing!” dan siswa pun merapikan tempat duduknya masing-masing. Selanjutnya guru pun mempersiapkan alat dan bahan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dalam tahap ini guru pun menyiapkan suasana kelas yang kondusif. Sementara itu sebelum memulai pelajaran siswa membersihkan ruangan kelas, merapikan meja dan kursinya masing-masing sesuai dengan permintaan guru. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan yang jelas dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, memperhatikan tingkat perkembangan siswa dan tujuan pembelajaran mudah dimengerti siswa.

Siswa mendengarkan guru dengan serius, tenang dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru, yang dilanjutkan untuk membuka skemata siswa melalui pertanyaan tentang pelajaran minggu lalu tentang gempa bumi Sumatera Barat, kemudian siswa menjawab sesuai dengan pertanyaan guru, namun terlihat siswa masih bingung dalam menjawab pertanyaan. Guru kemudian menjelaskan tentang tujuan pembelajaran pada hari ini adalah tentang gunung meletus di Gunung Talang.

b) Tahap Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing* yang menurut Oemar (2009:215) adalah: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindak dramatik dan diskusi, 3) evaluasi *role playing*.

1. Persiapan dan instruksi

- a) Guru memiliki situasi/dilema *role playing*. Langkah ini diawali dengan guru memilih masalah gunung meletus di Gunung Talang yang akan diperankan dalam *role playing*. Sebelum *role playing* tentang gunung meletus di Gunung Talang dilakukan terlebih dahulu guru sudah mempersiapkan skenario gunung meletus di Gunung Talang yang akan ditampilkan oleh siswa dalam *role playing* dan membagikan skenario cerita pada masing-masing siswa. Siswa membaca naskah cerita *role playing* tersebut dan tampak berusaha untuk memahami isi cerita sesuai dengan naskah. Siswa terlihat lebih serius jika dibandingkan dengan pertemuan pertama karena pada pertemuan kedua ini siswa sudah mulai terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru. Siswa terlihat lebih serius membaca naskah cerita jika dibandingkan dengan pertemuan pertama.
- b) Sebelum *role playing*, siswa harus mengikuti latihan *role playing*. Pada pertemuan 2 ini guru juga meminta siswa untuk melakukan latihan *role playing* sesuai dengan skenario cerita gunung meletus di Gunung Talang. Siswa terlihat lebih bisa memahami karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita yang telah dibagikan pada setiap siswa.

- c) Guru memberi instruksi khusus pada peserta, pada langkah ini guru memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah gunung meletus di Gunung Talang yang ada dalam skenario cerita dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius. Siswa mendengarkan deskripsi yang rinci tentang kepribadian, perasaan dan karakter dalam cerita gunung meletus di Gunung Talang. Selain itu, siswa juga sudah lebih terbiasa dengan pembelajaran role playing dan menyiapkan alat yang akan digunakan dalam *role playing* tersebut.
- d) Guru memberitahu peran-peran apa yang akan dimainkan. Pada tahap ini guru membagi siswa atas 3 kelompok berjumlah 6 orang, jumlah seluruh siswa adalah 19 orang. Setelah guru membagi kelompok barulah guru memberitahu peran-peran apa saja yang akan dimainkan yang ada dalam skenario gunung meletus di Gunung Talang. Siswa mendengarkan peranan tokoh sesuai dengan peran yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Kemudian barulah siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan drama gunung meletus di Gunung Talang yang telah ditentukan.

2. Tindak dramatik dan diskusi

- b) Para aktor melakukan perannya dalam naskah drama gunung meletus di Gunung Talang. Pada tahap ini guru meminta kelompok pertama memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok pertama selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang memainkan role playing tentang gunung meletus di Gunung

Talang memberikan tanggapan tentang perannya. pada umumnya siswa yang bermain *role playing* memberikan tanggapan bahwa mereka masih dalam melakukan melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang dilakoninya. Kemudian guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya. Siswa yang mengamati pada umumnya juga memberikan tanggapan yang sama dengan siswa yang *role playing* yaitu para tokoh masih malu-malu melakoni karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita. Guru kemudian meminta kelompok kedua untuk memainkan *role playing* drama tentang gunung meletus di Gunung Talang. Setelah kelompok kedua tampil, guru meminta pendapat dari kelompok pertama tentang tampilan kelompok pertama. Kelompok pengamat mengatakan bahwa kelompok kedua lebih baik menampilkan *role playing* dari kelompok pertama. Siswa pada kelompok kedua lebih baik menampilkan *role playing* pada siklus I pertemuan 2 ini karena mereka terlihat lebih memahami perannya masing-masing. Setelah itu guru meminta kelompok ketiga untuk menampilkan *role playing*. Siswa pada kelompok ketiga menampilkan *role playing* tentang gunung meletus di Gunung Talang. Kemudian guru meminta pendapat kelompok pertama dan kedua tentang penampilan kelompok ketiga. Kelompok pertama dan kedua yang bertugas sebagai pengamat mengatakan bahwa tampilan kelompok ketiga juga sudah lebih baik dari tampilan mereka karena kelompok ketiga lebih serius dalam melaksanakan *role playing* tentang gunung meletus di Gunung Talang.

- c) *Role playing* harus berhenti pada titik penting, langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota *role playing*. Contohnya pada waktu kelompok tiga tampil guru harus memberhentikan *role playing* karena ada anggota kelompok tiga yang kurang serius dalam *role playing* sehingga membuat suasana kelas ribut. Siswa yang tampil ikut terlibat dalam diskusi yang membuat pembelajaran terasa lebih atraktif.
- d) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada *role playing* yang telah dilakukan. Setelah *role playing* dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang cara menanggulangi bencana alam yang telah diperankan. Siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh. Siswa rata-rata sudah mau ikut aktif dalam diskusi jika dibandingkan dengan siklus I pertemuan 1 dan mau memberikan pendapatnya dalam kegiatan diskusi.

3. Evaluasi *role playing*

- a) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*. Guru menjelaskan tentang keberhasilan siswa dalam melaksanakan perannya sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. Siswa mendengarkan penjelasan guru dan kadang-kadang bertanya kepada guru. Kegiatan ini memancing inisiatif siswa dalam berpendapat. Guru menjawab pertanyaan siswa jika diperlukan. Guru memberikan masukan dan

saran atas tampilan siswa. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*. Setelah diskusi dilakukan masing-masing perwakilan kelompok diminta untuk melaporkan hasil diskusinya ke depan kelas dan kemudian memberikan tanggapan tentang hasil diskusi lalu siswa secara klasikal menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut. Pada tahap ini guru juga memberikan penilaian terhadap *role playing* yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang diharapkan.

- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *role playing*. Pada tahap ini guru membuat catatan-catatan selama *role playing* dilakukan serta komentar penilaian dari siswa. Siswa mengeluarkan komentar tentang yang mereka rasakan selama melakukan *role playing*.
- c) Guru membuat catatan tentang *role playing* yang telah dilakukan dengan cara memasukkan skenario *role playing* yang telah dilakukan pada buku catatan guru yang bertujuan untuk perbaikan *role playing* selanjutnya. Siswa memberikan pendapatnya tentang *role playing* dan mencatat dalam bukunya masing-masing.

c) Tahap Kegiatan Akhir

Guru mengarahkan siswa pada pertanyaan-pertanyaan yang membawa siswa menyimpulkan sendiri pengetahuan yang mereka peroleh. Kemudian guru memberikan latihan berupa soal-soal kepada siswa. Siswa mengerjakan latihan soal dengan serius dan mengumpulkan latihan kepada guru ketika sudah selesai.

a. Pengamatan Tindakan Siklus I Pertemuan 2

Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh obsever, yaitu mengamati aktivitas praktisi dalam pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi guru dan mengamati siswa. Selain itu peneliti juga dibantu untuk mendokumentasikan semua langkah-langkah pembelajaran yang peneliti lakukan selama menjadi guru praktisi dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh kedua pengamat adalah mengamati jalannya kegiatan pembelajaran cara menanggulangi bencana alam gunung meletus di Gunung Talang menggunakan lembaran pengamatan yang telah disediakan. Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh obsever, yaitu seorang teman sejawat sebagai pengamat. Pengamat mempunyai tugas yang sama, yaitu mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Selain itu peneliti juga dibantu untuk mendokumentasikan semua langkah-langkah pembelajaran yang peneliti lakukan selama menjadi guru praktisi dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh obsever selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *role playing* pada pertemuan I adalah dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Pengamatan terhadap RPP dengan Menggunakan Lembar Pengamatan RPP

Untuk mengamati penerapan metode *role playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS yang dilakukan guru pada siklus I pertemuan 2 ini digunakan lembaran penilaian RPP yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran. Dari hasil penilaian RPP dapat dijabarkan bahwa pada penilaian kejelasan tujuan pembelajaran,

perumusan tujuan pembelajaran sudah jelas. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran yang meragukan siswa dan rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi A, B, C, D). Rumusan tujuan pembelajaran sudah berurutan secara logis dari mudah ke sukar sehingga indikator ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena keempat deskriptor sudah muncul.

- b) Pemilihan materi ajar. Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan lingkungan siswa. Pemilihan materi ajar sudah sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB).
- c) Pengorganisasian materi ajar. Karakteristik ini dikualifikasikan baik karena tiga deskriptor yang muncul, yaitu materi ajar sistematis, sesuai dengan alokasi waktu, dan cakupan materi yang luas. Deskriptor kemutakhiran juga sudah muncul karena materi yang dipelajari sudah memasukkan unsur kejadian mutakhir di Sumatera Barat. Deskriptor ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB).
- d) Pemilihan media pembelajaran. Aspek ini juga dikualifikasikan baik karena dianggap belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media sudah sesuai dengan lingkungan siswa. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B).
- e) Kejelasan proses pembelajaran. Proses pembelajaran sudah dipaparkan dengan baik karena RPP telah menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berurut

(awal, inti, dan penutup). Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. Langkah-langkah pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan materi ajar karena dalam pelaksanaannya guru belum sesuai dengan yang direncanakan. Tetapi langkah-langkah pembelajaran sudah jelas dan rinci. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B).

- f) Teknik pelaksanaan pembelajaran. Aspek ini dikualifikasikan baik karena teknik pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan lingkungan sekolah. Teknik pembelajaran yang seragam tidak menyesuaikan dengan karakteristik siswa namun sudah sesuai dengan lingkungan siswa. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B).
- g) Kelengkapan instrumen. Dari segi kelengkapan instrument dikualifikasikan sangat baik karena soal lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Soal disertai kunci jawaban yang lengkap dan soal disertai pedoman penskoran yang lengkap. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

Secara umum, penilaian RPP yang dirancang peneliti untuk siklus I pertemuan 2 ini terdiri dari 28 deskriptor, 25 deskriptor sudah terlaksana. Karena itu dapat dihitung pencapaian skor sebesar 89% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 6 halaman 189.

b) Pengamatan terhadap Kegiatan Guru

Aspek pengamatan pada kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode role playing dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Persiapan dan instruksi. Pada tahap persiapan dan instruksi yang dinilai adalah sebagai berikut:

1. Guru memiliki situasi atau dilema *role playing*. Deskriptor yang muncul dalam penilaian ini adalah guru memberikan situasi yang akan diperankan siswa melalui cara yang adil, dilema cerita yang diberikan dapat dipahami siswa, situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran, dan situasi cerita sesuai dengan tahap pemikiran siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena keempat deskriptor sudah muncul.
2. Guru meminta siswa mengikuti latihan pemanasan yang diikuti oleh semua siswa. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru membimbing siswa dalam membuat naskah cerita, guru meminta siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan, dan guru mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta beberapa orang untuk melakukan latihan pemanasan. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.
3. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta *role playing*. Deskriptor yang muncul adalah guru membantu siswa yang kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita, guru membimbing diskusi klasikal dengan baik, guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik, dan guru meminta siswa menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa.

Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul.

4. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan siswa. Deskriptor yang muncul adalah guru meminta masing-masing kelompok memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita, guru meminta anggota kelompok lain untuk menanggapi, guru memberikan penghargaan kepada siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, dan guru meminta siswa menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul.

b. Tindak dramatik dan diskusi. Penilaian terhadap tahap tindakan dramatik dan diskusi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Guru meminta siswa untuk melakukan perannya sesuai skenario yang telah dibuat oleh guru dan siswa yang menjadi *audience* mengamati peran yang diperankannya masing-masing. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru menjelaskan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat, guru menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu, dan guru menjelaskan hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji. Deskriptor yang belum muncul adalah guru menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena hanya 3 deskriptor yang muncul.
2. Guru meminta siswa untuk menghentikan *role playing* pada titik-titik penting. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru menghentikan role playing yang dilakukan siswa saat masalah mulai

terlihat, guru meminta pendapat kelompok lain, dan guru memberikan pendapat atas tampilan kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta pendapat kelompok pengamat. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena hanya 3 deskriptor yang muncul.

3. Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*. Deskriptor yang muncul adalah guru membahas tampilan kelompok, guru meminta komentar kelompok penyaji, dan guru meminta pendapat kelompok lain yang belum tampil. Sedangkan deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta pendapat kelompok pengamat. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena 3 deskriptor yang muncul.
- c. Evaluasi *role playing*. Penilaian terhadap tahap evaluasi *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:
1. Guru meminta siswa untuk memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang telah dicapai dalam *role playing*. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru membagikan lembar pengamatan tampilan kelompok, guru menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa, guru memberikan siswa kesempatan untuk mengisi lembar pengamatan, dan guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptornya sudah muncul.
 2. Guru meminta siswa untuk menilai efektivitas dan keberhasilan tentang *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah guru

meminta perwakilan kelompok untuk memberikan komentar, guru meminta kelompok lain untuk menanggapi, dan guru memberikan kesempatan yang sama kepada semua kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.

3. Guru membuat catatan atas pelaksanaan *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah guru melakukan evaluasi tampilan siswa, guru membuat penilaian objektif atas tampilan siswa, dan guru membuat catatan penilaian berdasarkan tampilan siswa. Deskriptor yang belum muncul adalah guru membuat catatan poin penting saat kelompok tampil. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena 3 deskriptornya sudah muncul.

Hasil penilaian terhadap kegiatan guru pada siklus I pertemuan 2 ini dari 40 deskriptor yang dirancang, 34 deskriptor sudah muncul sehingga didapatkan persentasenya 85% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 7 halaman 192.

c) Pengamatan terhadap Kegiatan Siswa

Aspek pengamatan pada kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Persiapan dan instruksi. Pada tahap persiapan dan instruksi yang dinilai adalah sebagai berikut:

1. Siswa memikirkan situasi atau dilema role playing. Deskriptor yang muncul dalam penilaian ini adalah mendengarkan situasi yang akan diperankan, memahami cerita yang diberikan, situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran, dan situasi cerita didiskusikan bersama teman sebangku. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena keempat deskriptor sudah muncul.
2. Siswa mengikuti latihan pemanasan yang diikuti oleh semua siswa. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah meminta bimbingan guru dalam membuat naskah cerita, membuat naskah cerita yang akan dimainkan, dan mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah melakukan latihan pemanasan karena belum semua siswa melakukan latihan pemanasan. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.
3. Mendengarkan instruksi khusus yang diberikan guru. Deskriptor yang muncul adalah bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita, melakukan diskusi klasikal dengan baik, bertanya kepada guru dengan bahasa yang baik, dan menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul.
4. Mendengarkan peran yang akan dimainkan. Deskriptor yang muncul adalah memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita, menanggapi cerita kelompok lain, dan menerima penghargaan kepada siswa yang terlibat

aktif dalam kegiatan kelompok. Sedangkan deskriptor yang belum muncul adalah menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena hanya 3 deskriptor yang muncul.

b. Tindak dramatik dan diskusi. Penilaian terhadap tahap tindakan dramatik dan diskusi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa melakukan perannya sesuai skenario yang telah dibuat oleh guru dan siswa yang menjadi *audience* mengamati peran yang diperankannya masing-masing. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat, melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru, dan mencatat hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji. Deskriptor yang belum muncul adalah tampil sesuai urutan yang ditunjuk guru. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena 3 deskriptor yang muncul.
2. Siswa untuk menghentikan *role playing* pada titik-titik penting. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah menghentikan *role playing* saat masalah mulai terlihat dan mendengarkan pendapat guru atas tampilan kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah mendengarkan pendapat kelompok pengamat dan mendengarkan pendapat kelompok lain. Karakteristik ini nilainya 2 dan dikualifikasikan cukup (C) karena hanya 2 deskriptor yang muncul.
3. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*. Deskriptor yang muncul adalah mendengarkan ulasan guru

atas tampilan kelompok, mendengarkan pendapat kelompok pengamat, dan mendengarkan pendapat kelompok lain yang belum tampil. Deskriptor yang belum muncul adalah mendengarkan komentar kelompok penyaji. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena 3 deskriptor yang muncul.

c. Evaluasi *role playing*. Penilaian terhadap tahap evaluasi *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah menerima lembar pengamatan tampilan kelompok, mengisi lembar pengamatan, dan bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti. Deskriptor yang belum muncul adalah mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptornya sudah muncul.
2. Mendengarkan penilaian efektifitas dan keberhasilan *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah perwakilan kelompok memberikan komentar dengan baik dan mendengarkan pendapat teman lain. Deskriptor yang belum muncul adalah memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik dan bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan kesulitan memberikan pendapatnya. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.

3. Guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah guru meminta siswa menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan, guru meminta siswa mencatat poin-poin penting di papan tulis, dan guru memberikan waktu kepada siswa. Deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta siswa mencatat di buku mereka masing-masing. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.

Hasil penilaian terhadap kegiatan siswa pada siklus I pertemuan 2 ini dari 40 deskriptor yang dirancang, 30 deskriptor sudah muncul sehingga didapatkan persentasenya 75% dan dikualifikasikan baik (B). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 7 halaman 197.

d) Pengamatan terhadap Hasil Belajar Siswa

Penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Aspek kognitif. Dari aspek kognitif siswa, 15 orang dikategorikan tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan terendah adalah 65. Rata-rata hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah 85 dengan persentase ketuntasan 79% dan dikualifikasikan baik (B).
- b. Aspek afektif. Penilaian aspek afektif siswa, aspek keseriusan dalam memainkan karakter 5 orang siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), 5 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 8 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 1 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Aspek kerjasama dalam kelompok, 1 orang siswa mendapatkan kualifikasi

sangat baik (skor 4), 9 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 8 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 1 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Aspek tanggung jawab 4 orang mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), 9 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 5 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 1 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 67 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 27% dan dikualifikasikan kurang.

- c. Aspek psikomotor yang dinilai adalah penghayatan atas peran yang dimainkan, ekspresi yang ditampilkan, dan intonasi suara sesuai dengan dialog cerita. Pada aspek penghayatan atas peran yang dimainkan 6 orang siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), 6 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 6 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 1 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Aspek ekspresi yang ditampilkan 3 orang mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), 9 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3) dan 7 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2). Aspek intonasi suara sesuai dengan dialog cerita 4 orang siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), 12 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), dan 2 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2). Rata-rata hasil penilaian aspek psikomotor adalah 74 dan hanya 9 orang yang dikategorikan tuntas menurut dalam penilaian psikomotor sehingga persentase 47% dan dikualifikasikan kurang (K).
- d. Rata-rata penilaian hasil belajar siswa dari ketiga aspek penilaian (kognitif, afektif, dan psikomotor didapatkan hasil 75 dan jumlah siswa yang tuntas

adalah sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 53% dan dikualifikasikan kurang (K). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 8 halaman 202.

4. Tahap Refleksi Siklus I Pertemuan 2

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian pada siklus I terlihat peningkatan proses pembelajaran yang terjadi pada siswa. Hal itu dapat dilihat dari beberapa langkah-langkah penelitian sehingga guru sudah lebih leluasa menyampaikan dan menggunakan langkah-langkah dalam pembelajaran.

a) Refleksi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kegiatan perencanaan pembelajaran dengan metode *role playing* sudah berjalan dengan lancar, guru sudah membuat perencanaan dengan baik. Berdasarkan hasil penilaian observer, pada perencanaan, nampak deskriptor yang belum muncul adalah:

- 1) Pemilihan sumber/media pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah mencari media yang sesuai dengan karakteristik siswa.
- 2) Langkah-langkah pembelajaran belum disesuaikan dengan alokasi waktu. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengatur agar langkah-langkah pembelajaran lebih sesuai dengan alokasi waktu.
- 3) Teknik pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah memilih teknik pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa.

Hendaknya pada siklus II kesalahan yang ditemui pada siklus I pertemuan 2 dapat dikurangi dan perencanaan dapat lebih sempurna.

b) Refleksi terhadap Pelaksanaan Pembelajaran

Dari segi pelaksanaan, hasil penilaian terhadap kegiatan guru dapat dilihat bahwa deskriptor yang belum muncul adalah:

- 1) Guru belum meminta siswa untuk melakukan latihan pemanasan. Upaya yang dapat dilakukan adalah meminta semua siswa secara bergiliran untuk melakukan pemanasan.
- 2) Guru belum menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru hendaknya menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat.
- 3) Guru belum meminta pendapat kelompok lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta pendapat semua kelompok.
- 4) Guru belum meminta komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta komentar kelompok penyaji.
- 5) Guru belum membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya.
- 6) Guru belum membuat catatan poin penting atas penampilan siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah pada pertemuan selanjutnya hendaknya guru dapat membuat catatan poin penting atas penampilan siswa.

Untuk kegiatan pada tahap selanjutnya hendaknya guru lebih memperhatikan langkah-langkah metode *role playing* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dari

segi kegiatan siswa, pada siklus I pertemuan 2 masih terdapat kekurangan.

Deskriptor yang belum muncul adalah:

- a) Siswa belum seluruhnya melakukan latihan pemanasan. Upaya yang dapat dilakukan adalah memotivasi supaya seluruh siswa melakukan latihan pemanasan.
- b) Siswa belum mendengarkan pendapat anggota kelompok lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengkoordinir siswa supaya mendengarkan pendapat anggota kelompok lain.
- c) Siswa belum melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru.
- d) Siswa belum mendengarkan pendapat kelompok pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat kelompok pengamat.
- e) Siswa belum mendengarkan pendapat kelompok lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat kelompok lain.
- f) Siswa belum mendengarkan komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan komentar kelompok penyaji.
- g) Siswa belum mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa.
- h) Siswa belum bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.

Untuk pertemuan selanjutnya hendaknya guru dapat memaksimalkan penanaman konsep materi pembelajaran sehingga siswa dapat belajar lebih optimal. Dari segi kegiatan siswa, terlihat peningkatan bahwa keaktifan siswa dari hari belajar biasanya karena metode ini baru diterapkan di kelas sehingga siswa merasa tertantang dalam kegiatan dan tertarik untuk belajar. Sebagian besar siswa yang ditunjuk bersedia dengan senang hati untuk tampil ke depan kelas untuk melaporkan hasil diskusinya ketika diminta guru.

c) Refleksi terhadap Hasil Belajar

Dari aspek kognitif siswa, 4 orang dikategorikan belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan terendah adalah 65. Rata-rata hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah 85 dengan persentase ketuntasan 79% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Oleh karena itu perlu usaha lebih keras dari guru agar siswa mau belajar lebih giat sehingga dapat ditingkatkan lagi hasil belajar di masa yang akan datang. Peneliti hendaknya lebih membimbing siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Penilaian aspek afektif siswa, rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 67 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 26% dan dikualifikasikan kurang. Oleh karena itu perlu ditingkatkan lagi hasil belajar aspek afektif di masa yang akan datang. Peneliti hendaknya lebih memotivasi siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Aspek psikomotor rata-rata hasil penilaian aspek psikomotor adalah 74 dan 9 orang dikategorikan tuntas menurut penilaian psikomotor sehingga persentase

47% dan dikualifikasikan kurang (K). Oleh karena itu perlu ditingkatkan lagi hasil belajar psikomotor di masa yang akan datang.

Rata-rata penilaian hasil belajar siswa dari ketiga aspek penilaian (kognitif, afektif, dan psikomotor didapatkan hasil 75 dan jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 53% dan dikualifikasikan kurang (K). Peneliti hendaknya lebih membimbing siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mendapatkan hasil belajar siswa lebih baik. Hasil belajar yang didapat siswa belum menampilkan hasil yang memuaskan, baik nilai proses pembelajaran maupun diskusi kelompok dan nilai tes akhir serta ketuntasan belajar siswa. Hal inilah yang harus diperbaiki oleh peneliti pada siklus II oleh karena itu penelitian harus dilanjutkan ke siklus II.

3. Siklus II

Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS pada siklus II dilaksanakan setelah hasil refleksi siklus I. Dari hasil siklus I disusun perencanaan dan tindakan siklus II yang dilaksanakan sebanyak satu kali pada hari Senin tanggal 23 Februari 2014. Data perencanaan dan tindakan dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Penggunaan metode *role playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS disusun dan diwujudkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Perencanaan yang dibuat pada siklus II ini pada umumnya sama dengan perencanaan pembelajaran pada siklus I. Perbedaannya dapat dilihat dari materi pembelajaran karena materi pada siklus II ini adalah materi lanjutan dari siklus I.

Materinya tentang cara menanggulangi bencana tanah longsor Brastagi. Penilaian terhadap pembelajaran di siklus II ini adalah dengan penilaian hasil dan proses. Penilaian proses diambil saat menerangkan materi kepada siswa sedangkan penilaian hasil dilaksanakan setelah penilaian proses dilakukan. Penilaian tersebut rencananya untuk menentukan skor akhir yang diperoleh pada siklus II dan berguna untuk melihat keberhasilan dari siklus II ini.

Pelaksanaan pertemuan ini disusun untuk 3 x 35 menit dengan materi yang diambil dari kurikulum tingkat satuan tingkat pendidikan (KTSP) mata pelajaran IPS kelas VI dengan menggunakan metode *role playing*. Penggunaan metode *role playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS disusun dan diwujudkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Perencanaan ini disusun berdasarkan program semester kedua sesuai dengan penelitian berlangsung.

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I1 adalah pembelajaran tentang cara menanggulangi bencana alam dengan menggunakan metode *role playing*. Kompetensi dasar yang ingin dicapai pada materi ini masih sama dengan pertemuan pertama, hanya saja materi pembelajarannya berbeda. Pada pertemuan 1 sebagian besar siswa belum bisa memahami skenario cerita dalam *role playing* sehingga siswa juga kurang bisa menyebutkan cara menanggulangi bencana gempa bumi Sumatera Barat. Untuk mencapai indikator yang telah ditentukan, maka peneliti mencoba untuk menggunakan metode *role playing* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan. Penilaian terhadap pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 ini adalah dengan melaksanakan penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilakukan disaat menerangkan materi

kepada siswa. Sedangkan penilaian hasil dilaksanakan setelah penilaian proses selesai dilakukan. Penilaian tersebut rencananya untuk menentukan skor akhir yang diperoleh pada siklus I dan berguna untuk melihat keberhasilan dari siklus I secara keseluruhan..

b. Pelaksanaan Siklus II

Pertemuan pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 23 Februari 2014 pukul 08.10-09.50 WIB yang dihadiri oleh 19 siswa. Pelaksanaan pembelajaran siklus II juga melalui 3 tahap yakni tahap awal, tahap inti, tahap akhir sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam RPP.

1. Tahap Kegiatan Awal

Mengawali tindakan ini, peneliti mengucapkan salam yang dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar dengan memperhatikan kebersihan ruangan kelas, meminta siswa merapikan meja dan kursi dan siswa pun merapikan tempat duduknya masing-masing. Selanjutnya guru pun mempersiapkan alat dan bahan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dalam tahap ini guru sudah bisa menyiapkan suasana kelas yang kondusif. Sementara itu sebelum memulai pelajaran siswa sudah membersihkan ruangan kelas, merapikan meja dan kursinya masing-masing sesuai dengan jadwal piket mereka. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan yang jelas dan sesuai dengan tuntutan kurikulum, selain itu guru memperhatikan tingkat perkembangan siswa dan tujuan pembelajaran mudah dimengerti siswa, Sementara siswa mendengarkan guru dengan serius, tenang dan menjawab

pertanyaan yang diberikan guru, yang dilanjutkan untuk membuka skemata siswa melalui pertanyaan tentang bencana alam yang sudah dipelajari kemudian siswa menjawab sesuai dengan yang diketahuinya, Pada pertemuan ini siswa telah terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah metode role playing yang menurut Oemar (2009:215) adalah: 1) Persiapan dan instruksi, 2) Tindak dramatik dan diskusi, 3) Evaluasi role playing.

1) Persiapan dan instruksi

a) Guru memiliki situasi/dilema *role playing*. Pelaksanaan tahap guru memiliki situasi role playing tentang tanah longsor Brastagi. Langkah ini diawali dengan guru memilih masalah tanah longsor Brastagi yang akan diperankan dalam *role playing*. Sebelum *role playing* tanah longsor Brastagi dilakukan terlebih dahulu guru sudah mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan oleh siswa dalam *role playing* tanah longsor Brastagi dan membagikan skenario cerita tanah longsor Brastagi pada masing-masing siswa. Siswa membaca skenario yang sudah dibagikan dan kemudian berusaha memahami cerita yang ada dalam naskah. Siswa terlihat lebih serius dalam membaca skenario dan mulai memahami lebih cepat naskah cerita yang dibagikan karena sudah merasa terbiasa dalam melaksanakan *role playing* pada siklus sebelumnya.

b) Sebelum *role playing*, siswa harus mengikuti latihan *role playing*. Pada siklus II ini guru juga meminta siswa untuk melakukan latihan *role*

playing sesuai dengan skenario cerita tanah longsor Brastagi agar siswa bisa memahami karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita yang telah dibagikan pada setiap siswa dengan baik dan benar. Siswa sudah mulai serius dalam melaksanakan latihan pemanasan dan tidak banyak lagi siswa yang bermain dalam belajar.

- c) Guru memberi instruksi khusus pada peserta *role playing* yang akan memerankan cerita tanah longsor Brastagi. Pada langkah ini guru memberi tahu kepada siswa latar belakang masalah yang ada dalam skenario cerita tanah longsor Brastagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru dengan serius. Dalam diskusi dengan para pelaku *role playing* tersebut, siswa sudah serius dalam mendengarkan deskripsi yang rinci tentang kepribadian, perasaan dan karakter dalam naskah *role playing*.
- d) Guru memberitahu peran-peran apa yang akan dimainkan kemudian guru menjelaskan bagaimana peranan tokoh sesuai dengan cerita tanah longsor Brastagi yang telah dibagi dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Siswa melaksanakan latihan sesuai dengan peranan yang telah ditentukan dan lebih menghayati perannya masing-masing.

2) Tindak dramatik dan diskusi

- a) Para aktor melakukan perannya sesuai dengan naskah tanah longsor Brastagi. Pada tahap ini guru meminta kelompok memainkan peran sesuai skenario cerita dan siswa yang lain mengamati. Setelah kelompok pertama selesai memainkan perannya guru meminta siswa yang melakukan *role playing* tanah longsor Brastagi memberikan tanggapan tentang perannya.

Pada umumnya siswa yang bermain *role playing* memberikan tanggapan bahwa mereka sudah mulai serius dalam melakukan perannya sesuai dengan karakter tokoh yang dilakoninya, kemudian guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang diamatinya. Selanjutnya guru meminta kelompok dua untuk memainkan perannya tentang *role playing* tanah longsor Brastagi. Setelah kelompok kedua menampilkan perannya, guru meminta kelompok pengamat memberikan pendapatnya. Guru meminta siswa yang mengamati memberikan tanggapan tentang peran yang dilakukan oleh kelompok dua. Siswa yang mengamati pada umumnya memberikan tanggapan bahwa kelompok dua juga sudah serius dalam melakukan *role playing* tanah longsor Brastagi dan juga sudah memahami karakter tokoh yang ada dalam skenario cerita kemudian siswa yang mengamati memberikan penjelasan bahwa kelompok dua sudah serius dalam *role playing* dan sudah bisa memahami karakter dari masing-masing tokoh yang ada dalam skenario cerita.

- b) *Role playing* harus berhenti pada titik penting. Langkah ini dilakukan apabila ada sikap atau tingkah laku menyimpang dari anggota *role playing*. Guru meminta kelompok ketiga untuk memainkan perannya tentang tanah longsor Brastagi. Setelah kelompok ketiga tampil, guru meminta kelompok satu dan kelompok dua untuk memberikan pendapatnya mengenai *role playing* yang sudah dilakukan oleh kelompok tiga. Siswa dari kelompok satu dan dua mengatakan bahwa tampilan kelompok tiga kurang serius karena masih ada anggota kelompok tiga yang kurang serius

dalam menjalankan perannya. Guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh. Siswa terlibat aktif dalam diskusi dan lebih gembira dalam belajar.

- c) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada *role playing* tanah longsor Brastagi yang telah dilakukan. Setelah *role playing* dilakukan, guru dan siswa bertanya jawab tentang cara menanggulangi bencana alam tanah longsor Brastagi yang telah diperankan. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada *role playing* yang telah dilakukan. Siswa berdiskusi tentang cara menanggulangi bencana alam longsor yang telah diperankan. Terakhir guru menyuruh siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan diskusi dalam kelompoknya tentang siapa-siapa saja nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh. Siswa membuat kesimpulan tentang nama tokoh yang ada dalam skenario serta bagaimana karakter dari masing-masing tokoh.

3. Evaluasi *role playing*

- a) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*. Guru menjelaskan tentang keberhasilan siswa dalam melaksanakan perannya sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. Guru menjawab pertanyaan siswa jika diperlukan dan ketika siswa meminta saran, atau jika diperlukan, guru memberikan masukan dan saran atas tampilan

siswa. Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam role playing, Setelah diskusi dilakukan masing-masing dari perwakilan kelompok diminta untuk melaporkan hasil diskusinya ke depan kelas dan kemudian memberikan tanggapan tentang hasil diskusi lalu siswa secara klasikal menyimpulkan jawaban yang tepat dari hasil diskusi tersebut. Pada tahap ini guru juga memberikan penilaian terhadap *role playing* yang telah dilakukan, apakah tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademiknya sesuai dengan yang diharapkan.

- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan role playing. Guru lebih baik dalam melibatkan semua siswa dalam diskusi untuk menilai efektivitas pelaksanaan *role playing* yang sudah ditampilkan kelompok. Siswa terlibat aktif dalam diskusi untuk menilai efektivitas pelaksanaan *role playing* yang sudah ditampilkan kelompok Guru juga sudah lebih baik dalam memberikan penghargaan kepada anggota kelompok yang melaksanakan *role playing* paling baik. Guru memberikan saran kepada anggota kelompok yang belum maksimal dalam melakukan role playing.
- c) Guru membuat catatan atas pelaksanaan *role playing* yang dilakukan siswa. Pada tahap ini guru membuat catatan-catatan selama role playing dilakukan serta komentar penilaian dari siswa, guru membuat catatan tentang *role playing* yang telah dilakukan. Siswa membuat catatan-catatan selama role playing dilakukan serta komentar penilaian dari guru dan mengambil kesimpulan untuk diri mereka sendiri.

3) Tahap Kegiatan Akhir

Guru mengarahkan siswa pada pertanyaan-pertanyaan yang membawa siswa menyimpulkan sendiri pengetahuan yang mereka peroleh dari pembelajaran mengenai penanggulangan bencana alam. Kemudian guru memberikan latihan berupa soal-soal kepada siswa. Siswa mengerjakan latihan dan mengumpulkan setelah selesai.

c. Pengamatan Tindakan Siklus II

Observasi keberhasilan tindakan diamati selama dan sesudah tindakan dilaksanakan. Hal ini dilaksanakan untuk mendapatkan informasi dari siswa dan observer terhadap pelaksanaan pembelajaran dari siklus II. Informasi ini didapatkan melalui pengamatan observer pada saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang dilakukan oleh pengamat adalah mengamati jalannya kegiatan pembelajaran menggunakan lembar pengamatan yang telah disediakan. Aspek yang diamati adalah:

1) Pengamatan terhadap RPP dengan Menggunakan Lembar Pengamatan RPP

Untuk mengamati penerapan metode *role playing* dalam perencanaan pembelajaran IPS yang dilakukan guru, digunakan lembar penilaian RPP yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran. Dari hasil penilaian RPP dapat dijabarkan bahwa pada penilaian kejelasan tujuan pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran sudah jelas. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran yang meragukan siswa dan rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi A, B, C, D). Rumusan tujuan pembelajaran

sudah berurutan secara logis dari mudah ke sukar sehingga indikator ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena keempat deskriptor sudah muncul.

- b) Pemilihan materi ajar. Materi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan materi ajar belum sesuai dengan karakteristik siswa walaupun sesuai dengan lingkungan siswa. Pemilihan materi ajar sudah sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena keempat deskriptor sudah muncul.
- c) Pengorganisasian materi ajar. Karakteristik ini dikualifikasikan baik karena tiga deskriptor yang muncul, yaitu materi ajar sistematis, sesuai dengan alokasi waktu, dan cakupan materi yang luas. Sedangkan kemutakhiran belum nampak. Nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B).
- d) Pemilihan media pembelajaran. Aspek ini juga dikualifikasikan sangat baik karena sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media sudah sesuai dengan lingkungan siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB).
- e) Kejelasan proses pembelajaran. Proses pembelajaran sudah dipaparkan dengan baik karena RPP telah menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berurut (awal, inti, dan penutup). Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. Langkah-langkah pembelajaran sudah sepenuhnya sesuai dengan materi ajar karena dalam pelaksanaannya sudah sesuai dengan yang direncanakan. Tetapi langkah-langkah pembelajaran sudah jelas dan rinci. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

- f) Teknik pelaksanaan pembelajaran. Aspek ini dikualifikasikan baik karena teknik pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan lingkungan sekolah. Teknik pembelajaran yang seragam tidak menyesuaikan dengan karakteristik siswa namun sudah sesuai dengan lingkungan siswa. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B).
- g) Kelengkapan instrumen. Dari segi kelengkapan instrument dikualifikasikan sangat baik karena soal lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Soal disertai kunci jawaban yang lengkap dan soal disertai pedoman penskoran yang lengkap. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

Secara umum, penilaian RPP yang dirancang peneliti untuk siklus II terdiri dari 28 deskriptor, 26 deskriptor sudah terlaksana. Karena itu dapat dihitung pencapaian skor sebesar 93% dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 10 halaman 216.

2) Pengamatan terhadap Kegiatan Guru

Aspek pengamatan pada kegiatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode role playing dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Persiapan dan instruksi. Pada tahap persiapan dan instruksi yang dinilai adalah sebagai berikut:
 - 1. Guru memiliki situasi atau dilema role playing. Deskriptor yang muncul dalam penilaian ini adalah guru memberikan situasi yang akan diperankan siswa melalui cara yang adil, dilema cerita yang diberikan dapat dipahami siswa, situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran, dan situasi cerita

sesuai dengan tahap pemikiran siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena keempat deskriptor sudah muncul.

2. Guru meminta siswa mengikuti latihan pemanasan yang diikuti oleh semua siswa. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru membimbing siswa dalam membuat naskah cerita, guru meminta siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan, guru mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok, dan guru meminta beberapa orang untuk melakukan latihan pemanasan. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (B) karena semua deskriptor yang muncul.
3. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta *role playing*. Deskriptor yang muncul adalah guru membantu siswa yang kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita, guru membimbing diskusi klasikal dengan baik, guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik, dan guru meminta siswa menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul.
4. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan siswa. Deskriptor yang muncul adalah guru meminta masing-masing kelompok memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita, guru meminta anggota kelompok lain untuk menanggapi, dan guru meminta siswa menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. Deskriptor yang belum muncul adalah guru memberikan penghargaan kepada siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan

kelompok. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena 3 deskriptor sudah muncul.

b. Tindak dramatik dan diskusi. Penilaian terhadap tahap tindakan dramatik dan diskusi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Guru meminta siswa untuk melakukan perannya sesuai skenario yang telah dibuat oleh guru dan siswa yang menjadi *audience* mengamati peran yang diperankannya masing-masing. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru menjelaskan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat, guru menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu, guru menjelaskan hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji, dan guru menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptor yang muncul.
2. Guru meminta siswa untuk menghentikan *role playing* pada titik-titik penting. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru menghentikan role playing yang dilakukan siswa saat masalah mulai terlihat, guru meminta pendapat kelompok lain, dan guru memberikan pendapat atas tampilan kelompok. Deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta pendapat kelompok pengamat. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena hanya 3 deskriptor yang muncul.
3. Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*. Deskriptor yang muncul adalah guru membahas tampilan kelompok, guru meminta komentar kelompok penyaji, dan guru meminta pendapat kelompok lain yang belum tampil. Sedangkan deskriptor yang

belum muncul adalah guru meminta pendapat kelompok pengamat. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena 3 deskriptor yang muncul.

c. Evaluasi *role playing*. Penilaian terhadap tahap evaluasi *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Guru meminta siswa untuk memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang telah dicapai dalam *role playing*. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah guru membagikan lembar pengamatan tampilan kelompok, guru memberikan siswa kesempatan untuk mengisi lembar pengamatan, dan guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik. Deskriptor yang belum muncul adalah guru menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena 3 deskriptornya sudah muncul.
2. Guru meminta siswa untuk menilai efektivitas dan keberhasilan tentang *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah guru meminta perwakilan kelompok untuk memberikan komentar, guru meminta kelompok lain untuk menanggapi, guru memberikan kesempatan yang sama kepada semua kelompok, dan guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul.
3. Guru membuat catatan atas pelaksanaan *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah guru melakukan evaluasi tampilan siswa, guru membuat penilaian objektif atas tampilan siswa, guru

membuat catatan penilaian berdasarkan tampilan siswa, dan guru membuat catatan poin penting saat kelompok tampil. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptornya sudah muncul.

Hasil penilaian terhadap kegiatan guru pada siklus II ini dari 40 deskriptor yang dirancang, 36 deskriptor sudah muncul sehingga didapatkan persentasenya 90% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 11 halaman 219.

3) Pengamatan terhadap Kegiatan Siswa

Aspek pengamatan pada kegiatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Persiapan dan instruksi. Pada tahap persiapan dan instruksi yang dinilai adalah sebagai berikut:
 1. Siswa memikirkan situasi atau dilema role playing. Deskriptor yang muncul dalam penilaian ini adalah mendengarkan situasi yang akan diperankan, memahami cerita yang diberikan, situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran, dan situasi cerita didiskusikan bersama teman sebangku. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena keempat deskriptor sudah muncul.
 2. Siswa mengikuti latihan pemanasan yang diikuti oleh semua siswa. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah meminta bimbingan guru dalam membuat naskah cerita, membuat naskah cerita yang akan dimainkan, mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok, dan

melakukan latihan pemanasan karena sudah semua siswa melakukan latihan pemanasan. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena sudah semua deskriptor yang muncul.

3. Mendengarkan instruksi khusus yang diberikan guru. Deskriptor yang muncul adalah bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita, melakukan diskusi klasikal dengan baik, bertanya kepada guru dengan bahasa yang baik, dan menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul.
 4. Mendengarkan peran yang akan dimainkan. Deskriptor yang muncul adalah memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita, menanggapi cerita kelompok lain, menerima penghargaan kepada siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, dan menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptor yang muncul.
- b. Tindak dramatik dan diskusi. Penilaian terhadap tahap tindakan dramatik dan diskusi dapat dijabarkan sebagai berikut:
1. Siswa melakukan perannya sesuai skenario yang telah dibuat oleh guru dan siswa yang menjadi *audience* mengamati peran yang diperankannya masing-masing. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat, melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru, mencatat hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji, dan tampil

sesuai urutan yang ditunjuk guru. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul.

2. Siswa untuk menghentikan *role playing* pada titik-titik penting. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah menghentikan *role playing* saat masalah mulai terlihat dan mendengarkan pendapat guru atas tampilan kelompok, mendengarkan pendapat kelompok pengamat, dan mendengarkan pendapat kelompok lain. Karakteristik ini nilainya 4 dan dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptor sudah muncul.
 3. Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*. Deskriptor yang muncul adalah mendengarkan ulasan guru atas tampilan kelompok, mendengarkan pendapat kelompok pengamat, dan mendengarkan pendapat kelompok lain yang belum tampil. Deskriptor yang belum muncul adalah mendengarkan komentar kelompok penyaji. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena 3 deskriptor yang muncul.
- c. Evaluasi *role playing*. Penilaian terhadap tahap evaluasi *role playing* dapat dijabarkan sebagai berikut:
1. Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*. Deskriptor yang muncul pada karakteristik ini adalah menerima lembar pengamatan tampilan kelompok, mengisi lembar pengamatan, dan bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti. Deskriptor yang belum muncul adalah mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Karakteristik ini nilainya 4 dan

dikualifikasikan sangat baik (SB) karena semua deskriptornya sudah muncul.

2. Mendengarkan penilaian efektifitas dan keberhasilan *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah perwakilan kelompok memberikan komentar dengan baik dan mendengarkan pendapat teman lain. Deskriptor yang belum muncul adalah memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik dan bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan kesulitan memberikan pendapatnya. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.
3. Guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan *role playing* yang telah dilaksanakan. Deskriptor yang muncul adalah guru meminta siswa menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan, guru meminta siswa mencatat poin-poin penting di papan tulis, dan guru memberikan waktu kepada siswa. Deskriptor yang belum muncul adalah guru meminta siswa mencatat di buku mereka masing-masing. Karakteristik ini nilainya 3 dan dikualifikasikan baik (B) karena baru 3 deskriptor yang muncul.

Hasil penilaian terhadap kegiatan siswa pada siklus II ini dari 40 deskriptor yang dirancang, 37 deskriptor sudah muncul sehingga didapatkan persentasenya 93% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 11 halaman 224.

4) Pengamatan terhadap Hasil Belajar Siswa

Penilaian terhadap hasil belajar siswa dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Aspek kognitif. Dari aspek kognitif siswa, 18 orang dikategorikan tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan terendah adalah 70. Rata-rata hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah 91 dengan persentase ketuntasan sebesar 95% dan dikualifikasikan sangat baik (SB).
- b. Aspek afektif. Penilaian aspek afektif siswa, aspek keseriusan dalam memainkan karakter 9 orang siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), 8 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), dan 2 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2). Aspek kerjasama dalam kelompok, 9 orang siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), 8 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), dan 2 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2). Aspek tanggung jawab 11 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), dan 8 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2). Rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 85 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 84% dan dikualifikasikan sangat baik (SB).
- c. Aspek psikomotor yang dinilai adalah penghayatan atas peran yang dimainkan, ekspresi yang ditampilkan, dan intonasi suara sesuai dengan dialog cerita. Pada aspek penghayatan atas peran yang dimainkan 12 orang siswa mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4), dan 7 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3). Aspek ekspresi yang ditampilkan 9 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3), 9 orang mendapatkan kualifikasi cukup (skor 2) dan 1 orang mendapatkan kualifikasi kurang (skor 1). Aspek

intonasi suara sesuai dengan dialog cerita 9 orang mendapatkan kualifikasi sangat baik (skor 4) dan 10 orang mendapatkan kualifikasi baik (skor 3). Rata-rata hasil penilaian aspek psikomotor adalah 87 dan hanya 1 orang yang dikategorikan tidak tuntas dalam penilaian psikomotor sehingga persentase 84% dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

Rata-rata penilaian hasil belajar siswa dari ketiga aspek penilaian (kognitif, afektif, dan psikomotor) didapatkan hasil 88 dan jumlah siswa yang tuntas adalah sebanyak 19 orang dengan persentase sebesar 100% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Secara lengkap perhitungannya dapat dilihat pada Lampiran 12 halaman 229.

d. Refleksi Siklus II

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian pada siklus II terlihat peningkatan proses pembelajaran yang terjadi pada siswa. Hal itu dapat dilihat dari beberapa langkah-langkah penelitian sehingga guru sudah lebih leluasa menyampaikan dan menggunakan langkah-langkah dalam pembelajaran.

1) Refleksi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kegiatan perencanaan pembelajaran dengan metode *role playing* pada siklus II sudah berjalan dengan lancar, guru sudah membuat perencanaan dengan baik. Berdasarkan hasil penilaian observer, pada perencanaan, nampak deskriptor yang belum muncul adalah:

- a) Pengorganisasian materi ajar belum disesuaikan dengan kemutakhiran. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengorganisasikan materi ajar dengan baik agar sesuai dengan kemutakhiran..

- b) Teknik pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah memilih teknik pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa.

Dapat dilihat bahwa pada siklus II kesalahan yang ditemui lebih sedikit dan pencapaian hasil penilaian RPP juga sudah lebih baik yaitu 93% dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

2) Refleksi terhadap Pelaksanaan Pembelajaran

Dari segi pelaksanaan, hasil penilaian terhadap kegiatan guru dapat dilihat bahwa deskriptor yang belum muncul adalah:

- a) Guru belum memberikan penghargaan kepada anggota kelompok yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Upaya yang dapat dilakukan adalah menyiapkan reward sebagai penghargaan untuk anggota kelompok yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.
- b) Guru belum meminta pendapat kelompok pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru hendaknya meminta pendapat kelompok pengamat.
- c) Guru belum meminta komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta komentar kelompok penyaji.
- d) Guru belum menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru membantu siswa dengan menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa.

Untuk kegiatan guru sudah lebih memperhatikan langkah-langkah metode *role playing* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dari segi kegiatan siswa, pada siklus II masih terdapat kekurangan. Deskriptor yang belum muncul adalah:

- a) Siswa belum mendengarkan komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan komentar kelompok penyaji.
- b) Siswa belum mendengarkan pendapat teman lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat teman lain.
- c) Siswa belum mencatat poin-poin penting yang dijelaskan guru. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mencatat poin-poin penting yang dijelaskan guru.

Dari segi kegiatan siswa, terlihat peningkatan bahwa keaktifan siswa dari hari belajar biasanya karena metode ini sudah dirasa akrab bagi siswa dan siswa merasa tertantang dalam kegiatan dan tertarik untuk belajar. Sebagian besar siswa yang ditunjuk bersedia dengan senang hati untuk tampil ke depan kelas untuk melaporkan hasil diskusinya ketika diminta guru.

3) Refleksi terhadap Hasil Belajar

Dari aspek kognitif siswa, hanya 1 orang yang dikategorikan belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan terendah adalah 75. Rata-rata hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah 91 dengan persentase ketuntasan 95% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus II sudah mencapai KKM yang ditetapkan.

Penilaian aspek afektif siswa, rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 85 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 84% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Hasil belajar siswa aspek afektif pada siklus II juga sudah mencapai KKM yang ditetapkan.

Aspek psikomotor rata-rata hasil penilaian aspek psikomotor adalah 87. Nilai tertinggi adalah 100 dan paling rendah adalah 58. 18 orang dikategorikan tuntas menurut penilaian psikomotor sehingga persentase 95% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Hasil belajar siswa aspek psikomotor pada siklus II juga sudah mencapai KKM yang ditetapkan.

Rata-rata penilaian hasil belajar siswa dari ketiga aspek penilaian (kognitif, afektif, dan psikomotor) didapatkan hasil 88 dan semua siswa sudah dikategorikan tuntas. Karena hasil belajar siswa sudah mencapai KKM dan semua siswa sudah dikategorikan tuntas dalam belajar, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan ke pertemuan selanjutnya atau siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

Pada bagian ini dilakukan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas. Pembahasannya adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dalam pembelajaran IPS di kelas VI SDN 02 Sariak. Dari fokus bahasan tersebut kemudian dibahas implikasi hasil penelitian bagi pengembangan pembelajaran IPS.

1. Pembahasan Siklus I Pertemuan 1

Pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dengan cepat. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan teman kolaborator penyebab dari adanya siswa yang belum dapat memahami materi dengan baik

adalah karena peneliti kurang membimbing siswa dalam berdiskusi dan peneliti hanya menunjuk siswa-siswa yang dirasa dapat menjawab pertanyaan peneliti.

a) Perencanaan

Dari segi perencanaan, guru sudah melaksanakan sesuai dengan prosedur pembuatan RPP. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang telah dijabarkan dalam silabus. RPP ini dapat digunakan guru sebagai pedoman umum untuk melaksanakan pembelajaran kepada peserta didiknya, karena di dalamnya berisi petunjuk secara rinci, pertemuan demi pertemuan, mengenai tujuan, ruang lingkup materi yang harus diajarkan, kegiatan belajar mengajar, media, dan evaluasi yang harus digunakan. Oleh karena itu, dengan berpedoman RPP guru dapat mengajar dengan sistematis, tanpa khawatir keluar dari tujuan, ruang lingkup materi, strategi belajar mengajar, atau keluar dari sistem evaluasi yang seharusnya. RPP akan membantu si pengajar dalam mengorganisasikan materi standar, serta mengantisipasi peserta didik dan masalah-masalah yang mungkin timbul dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 yang menyatakan bahwa “perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya merupakan suatu bentuk prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi (standar kurikulum).

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan RPP merupakan komponen yang penting. Dalam hal ini guru merupakan salah satu yang memegang peranan paling penting dalam merancang suatu RPP oleh karena itu dituntut adanya suatu sikap profesional dari seorang guru.

Hasil penilaian RPP yang dilakukan oleh observer menunjukkan bahwa 79% deskriptor sudah muncul dalam penelitian. Jika merujuk kepada pendapat Ngalm (2006:182) pencapaian ini dikualifikasikan baik (B). Berdasarkan hasil penilaian observer, pada perencanaan, nampak deskriptor yang belum muncul adalah:

- 1) Rumusan tujuan pembelajaran belum berurutan secara logis dari mudah ke sukar. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengurutkan rumusan tujuan pembelajaran secara logis dari mudah ke sukar. Hal ini sesuai dengan pendapat Faramita (2010:2) yang menyatakan bahwa “tujuan pembelajaran dapat merefleksikan tingkatan belajar, yaitu penguasaan (*mastery*) dan pengembangan (*development*) pengetahuan.”
- 2) Pemilihan materi ajar belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya perbaikan ke depannya adalah menyesuaikan pemilihan materi ajar dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Dirjen Dikdasmen Depdiknas (2007) yang menyatakan bahwa “masalah penting yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi.”
- 3) Pengorganisasian materi belum menunjukkan prinsip kemitakhiran. Upaya perbaikan yang dapat dilakukan adalah mengorganisasikan materi ajar yang

belum menunjukkan prinsip kemutakhiran. Hal ini sesuai dengan pendapat Oteng (2004:174) yang menyatakan bahwa kegiatan mengorganisasikan bahan ajar dimulai dengan memilih dan menetapkan bahan ajar yang sesuai dan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- 4) Pemilihan media pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya perbaikan yang dapat dilakukan adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2003:82) yang menyatakan bahwa “dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan selaras dengan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa.”
- 5) Langkah-langkah pembelajaran belum disesuaikan dengan alokasi waktu. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengatur agar langkah-langkah pembelajaran lebih sesuai dengan alokasi waktu. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2003:82) yang menyatakan bahwa “alokasi waktu harus disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran yang dilakukan.”
- 6) Teknik pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah memilih teknik pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2007:214) yang menyatakan bahwa “proses pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran: pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai/ kompetensi yang harus dikuasai siswa.”

Hendaknya pada pertemuan selanjutnya guru bisa memunculkan deskriptor yang belum muncul sehingga penelitian berlangsung lebih optimal.

b) Pelaksanaan

Dari analisis penilaian kegiatan guru, kegiatan guru dari 48 deskriptor yang dirancang oleh peneliti dan observer, 37 deskriptor sudah muncul pada saat penelitian berlangsung. Hasil penelitian kegiatan guru nampak bahwa pelaksanaan kegiatan masih terdapat kekurangan ketika guru menerangkan pembelajaran. Dari segi kegiatan siswa, masih terdapat kekurangan beberapa kekurangan hal ini terbukti dari beberapa deskriptor yang belum muncul dalam penilaian observer.

Selanjutnya hal-hal yang perlu ditingkatkan pada kegiatan siswa selama proses pembelajaran adalah: meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kerjasama siswa dalam kelompok, memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru, mengembangkan sikap santun siswa dalam pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk mencatat materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2003:82) yang menyatakan bahwa “proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru dapat mengkondisikan kegiatan belajar secara efektif. Kondisi belajar tersebut harus dimulai dari tahap pendahuluan atau awal pembelajaran, inti, dan penutup sehingga siswa dapat belajar dengan optimal.”

Penggunaan langkah-langkah pembelajaran dengan role playing dalam pembelajaran IPS dapat ditemui masalah sebagai berikut:

- 1) Guru belum meminta siswa untuk melakukan latihan pemanasan. Upaya yang dapat dilakukan adalah meminta seluruh siswa secara bergiliran untuk melakukan pemanasan.
- 2) Guru belum meminta siswa untuk menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah meminta siswa untuk menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa
- 3) Guru belum meminta siswa menjelaskan karakter tokoh yang ada dalam drama. Upaya yang dapat dilakukan adalah meminta siswa menjelaskan karakter tokoh yang ada dalam drama.
- 4) Guru belum menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru hendaknya menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu.
- 5) Guru belum menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru hendaknya menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat.
- 6) Guru belum meminta pendapat kelompok pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta pendapat kelompok pengamat.
- 7) Guru belum meminta komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta komentar kelompok penyaji.
- 8) Guru belum membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya.

Dari hasil penilaian tersebut, untuk kegiatan pada tahap selanjutnya hendaknya guru lebih memperhatikan langkah-langkah metode *role playing* yang sudah ditetapkan sebelumnya sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar (2011:174) yang menyatakan keunggulan bahwa “metode *role playing* dapat menjadikan siswa lebih kreatif, membangkitkan semangat siswa dalam belajar, memupuk rasa kesetiakawanan, dan mengubah perilaku siswa untuk lebih menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari.”

Dari segi siswa, ada beberapa deskriptor yang belum muncul dalam pelaksanaan kegiatan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Siswa belum seluruhnya melakukan latihan pemanasan. Upaya yang dapat dilakukan adalah memotivasi supaya seluruh siswa melakukan latihan pemanasan.
- 2) Siswa belum menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita. Upaya yang dapat dilakukan adalah menjelaskan lebih banyak lagi supaya siswa mau untuk menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita.
- 3) Siswa belum menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa untuk menjelaskan karakter tokoh dalam cerita.
- 4) Siswa belum tampil sesuai urutan yang ditunjuk guru. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa tampil sesuai urutan yang ditunjuk guru.
- 5) Siswa belum melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru.

- 6) Siswa belum mendengarkan pendapat kelompok pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat kelompok pengamat.
- 7) Siswa belum mendengarkan pendapat kelompok lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat kelompok lain.
- 8) Siswa belum mendengarkan komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan komentar kelompok penyaji.
- 9) Siswa belum mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa.
- 10) Siswa belum memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik.
- 11) Siswa belum bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.

Untuk pertemuan selanjutnya, hendaknya guru lebih mampu mengajak siswa untuk aktif dalam belajar sehingga pemanfaatan metode role playing dalam pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar (2011:174) yang menyatakan keunggulan bahwa “metode role playing dapat menjadikan siswa lebih kreatif, membangkitkan semangat siswa dalam belajar, memupuk rasa kesetiakawanan, dan mengubah perilaku siswa untuk lebih menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari.”

c) Hasil Belajar

Penelitian siklus I pertemuan 1, nilai rata-rata kelas baru mencapai 66 sedangkan pada siklus I pertemuan 2 sudah meningkat menjadi 75. Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang diperoleh maka direncanakan untuk melakukan siklus II. Guru harus dapat memperhatikan perbedaan yang ada pada siswa karena tiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Rochman (dalam Rosna, 2006:43) “ belajar adalah proses pembinaan yang terus menerus terjadi dalam diri individu yang tidak ditentukan oleh unsur keturunan, tetapi lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor dari luar anak.”

Dalam belajar siswa banyak memperoleh dari guru, maka guru harus lebih memahami kembali ketiga aspek dalam pendidikan yaitu yang belajar, proses belajar dan situasi belajar. Pihak yang belajar adalah anak didik atau siswa yang secara individu atau kelompok mengikuti proses pembelajaran dalam suasana tertentu.

Guru sebagai penggerak dan pengatur proses pembelajaran sudah seharusnya dapat mengaktifkan semua siswa tanpa terkecuali agar potensi memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran. Peran guru dalam memberikan motivasi anak adalah “mengetahui setiap siswa yang diajarkannya secara pribadi, memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, menguasai berbagai metode dan teknik mengajar serta menggunakannya dengan tepat, menjaga suasana kelas supaya siswa terhindar dari konflik dan frustrasi serta yang amat penting memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.”

2. Pembahasan Siklus I Pertemuan 2

Pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh siswa Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dengan cepat. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan teman kolaborator penyebab dari adanya siswa yang belum dapat memahami materi dengan baik adalah karena peneliti kurang membimbing siswa dalam berdiskusi dan peneliti hanya menunjuk siswa-siswa yang dirasa dapat menjawab pertanyaan peneliti.

a) Perencanaan

Dari segi perencanaan, guru sudah melaksanakan sesuai dengan prosedur pembuatan RPP. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang telah dijabarkan dalam silabus. RPP ini dapat digunakan guru sebagai pedoman umum untuk melaksanakan pembelajaran kepada peserta didiknya, karena di dalamnya berisi petunjuk secara rinci, pertemuan demi pertemuan, mengenai tujuan, ruang lingkup materi yang harus diajarkan, kegiatan belajar mengajar, media, dan evaluasi yang harus digunakan. Oleh karena itu, dengan berpedoman RPP guru dapat mengajar dengan sistematis, tanpa khawatir keluar dari tujuan, ruang lingkup materi, strategi belajar mengajar, atau keluar dari sistem evaluasi yang seharusnya. RPP akan membantu si pengajar dalam mengorganisasikan materi standar, serta mengantisipasi peserta didik dan masalah-masalah yang mungkin timbul dalam pembelajaran. Baik guru maupun siswa mengetahui dengan pasti tujuan yang hendak dicapai dan cara mencapainya. Dengan demikian guru dapat mempertahankan situasi agar siswa dapat

memusatkan perhatian dalam pembelajaran yang telah diprogramkannya. Sebaliknya, tanpa RPP atau tanpa persiapan tertulis maupun tidak tertulis, seorang guru akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Seorang guru yang belum berpengalaman pada umumnya memerlukan perencanaan yang lebih rinci dibandingkan guru yang sudah berpengalaman.

Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20 yang menyatakan bahwa “perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar”. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya merupakan suatu bentuk prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi (standar kurikulum). Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan RPP merupakan komponen yang penting. Dalam hal ini guru merupakan salah satu yang memegang peranan paling penting dalam merancang suatu RPP oleh karena itu dituntut adanya suatu sikap profesional dari seorang guru.

Hasil penilaian RPP yang dilakukan oleh observer menunjukkan bahwa 89% deskriptor sudah muncul dalam penelitian. Jika merujuk kepada pendapat Ngalim (2006:102) pencapaian ini dikualifikasikan baik (B). Berdasarkan hasil penilaian observer, pada perencanaan, nampak deskriptor yang belum muncul adalah:

- 1) Pemilihan sumber dan media pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah mencari media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman

(2003:82) yang menyatakan bahwa “dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan selaras dengan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa.”

- 2) Langkah-langkah pembelajaran belum disesuaikan dengan alokasi waktu. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengatur agar langkah-langkah pembelajaran lebih sesuai dengan alokasi waktu. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2003:82) yang menyatakan bahwa “alokasi waktu harus disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran yang dilakukan.”
- 3) Teknik pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah memilih teknik pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2007:214) yang menyatakan bahwa “proses pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran: pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai/ kompetensi yang harus dikuasai siswa.”

Hendaknya pada pertemuan selanjutnya guru bisa memunculkan deskriptor yang belum muncul sehingga penelitian berlangsung lebih optimal.

b) Pelaksanaan

Dari analisis penilaian kegiatan guru, kegiatan guru dari 48 deskriptor yang dirancang oleh peneliti dan observer, 37 deskriptor sudah muncul pada saat penelitian berlangsung. Hasil penelitian kegiatan guru nampak bahwa pelaksanaan kegiatan masih terdapat kekurangan ketika guru menerangkan pembelajaran. Dari

segi kegiatan siswa, masih terdapat kekurangan beberapa kekurangan hal ini terbukti dari beberapa deskriptor yang belum muncul dalam penilaian observer.

Selanjutnya hal-hal yang perlu ditingkatkan pada kegiatan siswa selama proses pembelajaran adalah: meningkatkan partisipasi aktif seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kerjasama siswa dalam kelompok, memotivasi siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru, mengembangkan sikap santun siswa dalam pembelajaran, dan memotivasi siswa untuk mencatat materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2003:82) yang menyatakan bahwa “proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru dapat mengkondisikan kegiatan belajar secara efektif. Kondisi belajar tersebut harus dimulai dari tahap pendahuluan atau awal pembelajaran, inti, dan penutup sehingga siswa dapat belajar dengan optimal.”

Penggunaan langkah-langkah pembelajaran dengan *role playing* dalam pembelajaran IPS dari aspek guru dapat ditemui masalah sebagai berikut:

- 1) Guru belum meminta siswa untuk melakukan latihan pemanasan. Upaya yang dapat dilakukan adalah meminta semua siswa secara bergiliran untuk melakukan pemanasan.
- 2) Guru belum menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru hendaknya menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat.
- 3) Guru belum meminta pendapat kelompok lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta pendapat semua kelompok.

- 4) Guru belum meminta komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta komentar kelompok penyaji.
- 5) Guru belum membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya.
- 6) Guru belum membuat catatan poin penting atas penampilan siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah pada pertemuan selanjutnya hendaknya guru dapat membuat catatan poin penting atas penampilan siswa.

Untuk kegiatan pada tahap selanjutnya hendaknya guru lebih memperhatikan langkah-langkah metode *role playing* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dari segi kegiatan siswa, pada siklus I pertemuan 2 masih terdapat kekurangan. Deskriptor yang belum muncul adalah:

- 1) Siswa belum seluruhnya melakukan latihan pemanasan. Upaya yang dapat dilakukan adalah memotivasi supaya seluruh siswa melakukan latihan pemanasan.
- 2) Siswa belum mendengarkan pendapat anggota kelompok lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengkoordinir siswa supaya mendengarkan pendapat anggota kelompok lain.
- 3) Siswa belum melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru.
- 4) Siswa belum mendengarkan pendapat kelompok pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat kelompok pengamat.

- 5) Siswa belum mendengarkan pendapat kelompok lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat kelompok lain.
- 6) Siswa belum mendengarkan komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan komentar kelompok penyaji.
- 7) Siswa belum mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa.
- 8) Siswa belum bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.

Dari hasil penilaian tersebut, untuk kegiatan pada tahap selanjutnya hendaknya guru lebih memperhatikan langkah-langkah metode *role playing* yang sudah ditetapkan sebelumnya sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Annisa (2009:22) bahwa “kelebihan metode *Role Playing* adalah melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.”

Untuk pertemuan selanjutnya, hendaknya guru lebih mampu mengajak siswa untuk aktif dalam belajar sehingga pemanfaatan metode *role playing* dalam pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar (2011:174) yang menyatakan keunggulan bahwa “metode *role playing* dapat menjadikan siswa lebih kreatif, membangkitkan semangat siswa dalam

belajar, memupuk rasa kesetiakawanan, dan mengubah perilaku siswa untuk lebih menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari.”

c) Hasil Belajar

Penelitian siklus I pertemuan 2, nilai rata-rata kelas mencapai 75. Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang diperoleh maka direncanakan untuk melakukan penelitian siklus II. Guru harus dapat memperhatikan perbedaan yang ada pada siswa karena tiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda. Menurut Rochman (dalam Rosna, 2006:43) “ belajar adalah proses pembinaan yang terus menerus terjadi dalam diri individu yang tidak ditentukan oleh unsur keturunan, tetapi lebih banyak ditentukan oleh faktor-faktor dari luar anak.”

Guru sebagai penggerak dan pengatur proses pembelajaran sudah seharusnya dapat mengaktifkan semua siswa tanpa terkecuali agar potensi memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran. Menurut Depdiknas (2007:334) peran guru dalam memberikan motivasi anak adalah “mengetahui setiap siswa yang diajarkannya secara pribadi, memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, menguasai berbagai metode dan teknik mengajar serta menggunakannya dengan tepat, menjaga suasana kelas supaya siswa terhindar dari konflik dan frustrasi serta yang amat penting memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuannya.”

3. Pembahasan Siklus II

Pembelajaran tentang pemilihan ketua kelas dengan menggunakan metode role playing pada siklus II ini sudah berjalan lebih baik dari siklus I, walau masih ada beberapa orang siswa yang belum dapat menyelesaikan soal yang diberikan

dengan baik. Cara guru dalam membimbing siswa berdiskusi sudah cukup merata dan siswa sudah lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru. Begitu juga dalam hal menunjuk siswa untuk melaporkan hasil diskusi ke depan kelas, juga sudah merata di seluruh siswa. Guru sudah lebih terarah dalam mengorganisir siswa dan siswa lebih terbiasa mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*.

a) Perencanaan

Dari hasil analisis penilaian observer, perencanaan pembelajaran pada siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Guru sudah melaksanakan perbaikan pada RPP dan sudah mengalami peningkatan dari siklus I yaitu sebesar 93%. Kegiatan perencanaan pembelajaran dengan metode *role playing* pada siklus II sudah berjalan lebih lancar dari siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil penilaian observer, pada perencanaan, nampak deskriptor yang belum muncul adalah:

- a) Pengorganisasian materi ajar belum disesuaikan dengan kemutakhiran. Upaya yang dapat dilakukan adalah mengorganisasikan materi ajar dengan baik agar sesuai dengan kemutakhiran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad (2005:22) bahwa “dalam pengorganisasian materi ajar hendaknya disesuaikan dengan kemutakhiran ilmu dan isu pendidikan yang berkembang di masa sekarang dan dikenal oleh siswa.”
- b) Teknik pembelajaran belum disesuaikan dengan karakteristik siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah memilih teknik pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2007:214) yang menyatakan bahwa “proses pembelajaran harus

memperhatikan kesesuaian strategi dan metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran: pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai/ kompetensi yang harus dikuasai siswa.”

Dapat dilihat bahwa pada siklus II kesalahan yang ditemui lebih sedikit dan pencapaian hasil penilaian RPP juga sudah lebih baik yaitu 93% dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

b) Pelaksanaan Pembelajaran

Dari segi pelaksanaan, hasil penilaian terhadap kegiatan guru dapat dilihat bahwa deskriptor yang belum muncul adalah:

- a) Guru belum memberikan penghargaan kepada anggota kelompok yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Upaya yang dapat dilakukan adalah menyiapkan reward sebagai penghargaan untuk anggota kelompok yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.
- b) Guru belum meminta pendapat kelompok pengamat. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru hendaknya meminta pendapat kelompok pengamat.
- c) Guru belum meminta komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru meminta komentar kelompok penyaji.
- d) Guru belum menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. Upaya yang dapat dilakukan adalah guru membantu siswa dengan menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa.

Untuk kegiatan guru sudah lebih memperhatikan langkah-langkah metode *role playing* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Dari segi kegiatan siswa, pada siklus II masih terdapat kekurangan. Deskriptor yang belum muncul adalah:

- a) Siswa belum mendengarkan komentar kelompok penyaji. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan komentar kelompok penyaji.
- b) Siswa belum mendengarkan pendapat teman lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mendengarkan pendapat teman lain.
- c) Siswa belum mencatat poin-poin penting yang dijelaskan guru. Upaya yang dapat dilakukan adalah supaya siswa mencatat poin-poin penting yang dijelaskan guru.

Dari segi kegiatan siswa, terlihat peningkatan bahwa keaktifan siswa dari hari belajar biasanya karena metode ini sudah dirasa akrab bagi siswa dan siswa merasa tertantang dalam kegiatan dan tertarik untuk belajar. Sebagian besar siswa yang ditunjuk bersedia dengan senang hati untuk tampil ke depan kelas untuk melaporkan hasil diskusinya ketika diminta guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati (2009:45) bahwa “segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknik.”

Kegiatan pembelajaran IPS yang dilakukan guru menggunakan metode *role playing* sudah hampir semua deskriptor dilaksanakan guru dalam pembelajaran. Hasil penilaian terhadap kegiatan guru juga mengalami peningkatan menjadi 90%

dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Untuk penilaian kegiatan siswa, dari 48 deskriptor yang muncul penilaian juga 93% dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

Dari hasil penilaian tersebut, untuk kegiatan pada tahap selanjutnya hendaknya guru lebih memperhatikan langkah-langkah metode *role playing* yang sudah ditetapkan sebelumnya sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Oemar (2011:174) yang menyatakan keunggulan bahwa “metode role playing dapat menjadikan siswa lebih kreatif, membangkitkan semangat siswa dalam belajar, memupuk rasa kesetiakawanan, dan mengubah perilaku siswa untuk lebih menghargai orang lain dalam kehidupan sehari-hari.”

c) Hasil Belajar

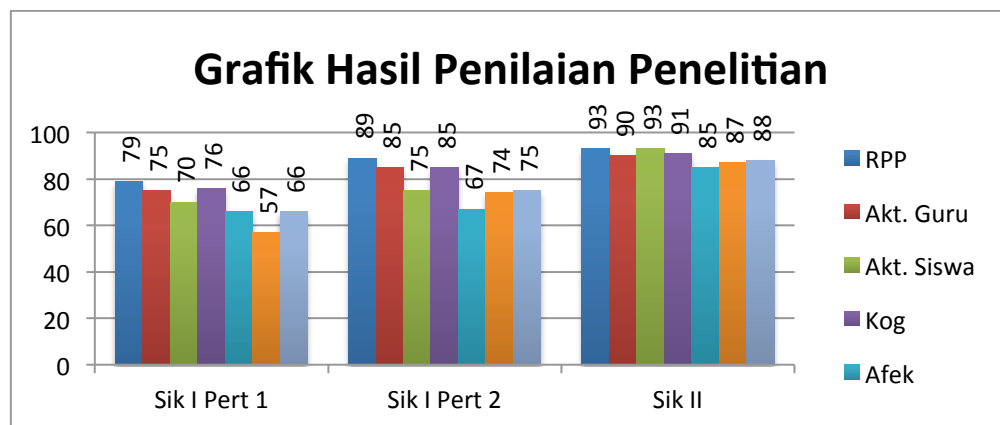
Dari aspek kognitif siswa, hanya 1 orang yang dikategorikan belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dan terendah adalah 75. Rata-rata hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah 91 dengan persentase ketuntasan 95% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus II sudah mencapai KKM yang ditetapkan.

Penilaian aspek afektif siswa, rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif adalah 85 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 84% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Hasil belajar siswa aspek afektif pada siklus II juga sudah mencapai KKM yang ditetapkan.

Aspek psikomotor rata-rata hasil penilaian aspek psikomotor adalah 87. Nilai tertinggi adalah 100 dan paling rendah adalah 58. 18 orang dikategorikan tuntas menurut penilaian psikomotor sehingga persentase 95% dan dikualifikasikan sangat baik (SB). Hasil belajar siswa aspek psikomotor pada

siklus II juga sudah mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Depdiknas (2007:168) bahwa “Kriteria Ketuntasan Minimal menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (seratus). Angka maksimal 100 merupakan kriteria ketuntasan ideal. Target ketuntasan secara nasional diharapkan mencapai minimal 75. Satuan pendidikan dapat memulai dari kriteria ketuntasan minimal di bawah target nasional kemudian ditingkatkan secara bertahap.”

Penilaian hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai 88. Aspek kognitif mendapat nilai 91, aspek afektif 85, dan psikomotor 87 sehingga rata-ratanya 88. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II yang diperoleh, maka pelaksanaan siklus II sudah baik dan guru sudah berhasil dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* bagi siswa kelas VI SDN 02 Sariak. Hasil penilaian tersebut dapat digambarkan dalam grafik berikut ini:



Pembelajaran yang disajikan guru pada siklus II sangat baik. Pada proses pembelajaran guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi bersama dan bertanya tentang permasalahan yang tidak dimengerti

siswa. Untuk itu guru harus mampu menciptakan situasi yang menyenangkan untuk belajar. Untuk mencapai hal tersebut sudah seharusnya guru mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga harus memperhatikan keberhasilan siswa dalam memahami sesuatu dengan cara sesuai dengan tingkat kemampuan siswa karena guru bertugas membelajarkan siswa. Untuk membelajarkan siswa tersebut guru haruslah menggunakan berbagai macam cara agar pembelajaran dapat bermakna bagi siswa, seperti menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Melihat hasil penelitian dari siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan bahwa metode role playing terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VI SDN 02 Sariak.



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. Perencanaan pembelajaran IPS telah disusun dalam bentuk rancangan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* telah disusun sesuai dengan langkah-langkah *role playing* namun pada perencanaan masih terdapat deskriptor yang belum muncul dalam penilaian observer. Seiring dengan pelaksanaan penelitian, perencanaan pada pertemuan kedua dan pada siklus II sudah tidak banyak lagi deskriptor yang tidak muncul. Rancangan pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VI telah diamati oleh observer dan hasil penilaiannya pada siklus I pertemuan I sebesar 79% dikualifikasikan baik (B), kemudian pada siklus I pertemuan 2 naik menjadi sebesar 89% dikualifikasikan sangat baik (SB), dan siklus II meningkat menjadi sebesar 93% dikualifikasikan sangat baik (SB).
2. Pelaksanaan metode *role playing* ini, guru membagi siswa atas 3 kelompok yang masing-masing kelompok memainkan peranan yang sama, yaitu sebagai tokoh yang ada dalam skenario cerita. Observer melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam melakukan pembelajaran *role*

playing dan penilaian hasilnya berupa hasil pengamatan kegiatan guru dan siswa dimana pada siklus I pertemuan 1, hasil penilaian kegiatan guru adalah sebesar 75% dikualifikasikan baik (B) kegiatan siswa sebesar 70% dikualifikasikan baik (B). Pada siklus I pertemuan 2 penilaian terhadap kegiatan guru adalah 85% dikualifikasikan sangat baik (SB) dan kegiatan siswa sebesar 75% dikualifikasikan baik (B). Pada siklus II penilaian kegiatan guru adalah sebesar 90% dikualifikasikan sangat baik (SB) dan kegiatan siswa juga mendapatkan nilai 93% dan dikualifikasikan sangat baik (SB).

3. Setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS hasil belajar siswa meningkat. Meningkatnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada siklus I pertemuan 1, aspek kognitif 76, afektif 66 dan psikomotor 57 dan rata-rata 66 dan mengalami peningkatan pada siklus I pertemuan 2, yakni aspek kognitif sebesar 85, afektif 67, psikomotor 74 sehingga rata-rata 75. Pada siklus II penilaian aspek kognitif 91 aspek afektif 85 dan psikomotor 87 sehingga rata-rata 88. Hal ini merupakan bukti keberhasilan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 02 Sariak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Disarankan kepada guru agar dapat membuat rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* yang lebih bervariasi dengan

tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan.

2. Disarankan kepada guru agar dapat melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
3. Disarankan kepada guru agar dapat melaksanakan penilaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* untuk ketiga aspek penilaian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, Rozaq. 2008. *Pentingnya Merencanakan Pembelajaran yang Baik*. Artikel Media Indonesia Edisi 23 April 2014.
- Ahmad, Sabri. 2007. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching.
- _____. 2010. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*: Edisi Kelima. Ciputat: Quantum Teaching.
- Annisa, Kharunima. 2009. *Pembelajaran dengan Penerapan Multi Metode. Sebuah Fragmen Pendidikan*. Surabaya: Gema Persada.
- Aziz Wahab, Abdul. 2008. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Strategi Belajar Menajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2005. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2007. *Penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar*. Jakarta: Pusbukdikkur.
- _____. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati. 2009. *Pelaksanaan Pembelajaran IPS di Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Etin, Solahetin. Dkk. 2007. *Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faramita, Husna. 2010. *Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah, Uno. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Herman, Sadrijati. 2008. *Metode Pembelajaran Kontemporer*. Bandung: Remaja Rosdad Karya.

- Ischak SU, dkk. 1997. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Majid, Suharto. 2009. *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyana. 2005. *Evaluasi Belajar*. Jakarta: LAN.
- Ngalim, Purwanto. 2006. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nirwana. 2008. *Pengaruh Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 12 Jombang*. Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Oemar, Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Oteng, Sutisna. 2009. *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Bandung.
- Purwanto, Ngalim. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rochiati. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rosna, Hermawan. 2006. *Pembelajaran dengan Aplikasi KTSP dan Kurikulum Berbasis Karakter*. Bandung: UPI Bandung.
- Sadiman, Mahmud. 2003. *Pola Pembelajaran di Era Millenium*. Artikel Media Indonesia Edisi 17 Mei 2014.
- Sardjiyo, Hasan. 2007. *Pembelajaran dengan KTSP*. Surabaya: Gema Press.
- Sarjoni. 2011. *Peran Perencanaan dalam Pendidikan Anak Usia Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2011. *Belajar dan Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Solihatin, Etin. 2007. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi, Arikunto. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sukarna. 2000. *Pembelajaran dengan Basis Social Culture*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, Hajalan. 2011. *Pembelajaran Berbasis Sosial*. Bojonegoro: Sinar.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: PSMS Unesa.
- Syaiful, Sagala. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Pemecahan Masalah Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung:Alfabeta.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Wina, Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Wiraatmaja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:PT Remaja Rosda Jaya

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) Siklus I Pertemuan 1

Satuan Pendidikan	: SDN 02 Sariak
Hari/ Tanggal	: Senin/ 09 Februari 2015
Bidang Studi	: IPS
Kelas/Semester	: VI/II
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit

II. Standar Kompetensi

- Memahami gejala alam yang terjadi di Indonesia dan sekitarnya.

III. Kompetensi Dasar

- Mengenal cara-cara menghadapi bencana alam.

III. Indikator

- Menjelaskan pengertian bencana alam (kognitif)
- Menjelaskan 5 contoh bencana alam yang sering terjadi di Indonesia yaitu banjir, tanah longsor, gunung meletus, gempa, dan kebakaran hutan atau lahan (kognitif).
- Mematuhi komitmen kelompok dalam kegiatan pemanasan dan intruksi guru dalam kelompok seandainya terjadi gempa bumi (afektif).
- Mendemonstrasikan tindakan dramatik dalam kelompok pada waktu menghadapi bencana gempa bumi dalam kelompok (psikomotor).

IV. Tujuan Pembelajaran

- Dengan bimbingan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian dari bencana alam dengan benar.
- Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan 5 contoh bencana alam yang sering terjadi di Indonesia yaitu banjir, tanah longsor, gunung meletus, gempa, dan kebakaran hutan atau lahan dengan benar.

3. Dengan mendengarkan penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan bencana alam yang sering terjadi di lingkungan sekitar siswa, seperti tanah longsor, gunung meletus, gempa bumi dengan benar.
4. Dengan tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi cara-cara yang harus dilakukan siswa jika terjadi gempa bumi dengan benar.
5. Dengan melakukan pemanasan dan instruksi, siswa dapat melakukan role playing tentang cara-cara menghadapi gempa bumi dengan benar.
6. Dengan melakukan latihan, siswa dapat melakukan *dramatik dan berdiskusi* tentang cara-cara menghadapi gempa bumi dengan tepat.

V. Materi Pembelajaran

Cara-cara mengatasi bencana alam gempa bumi di Indonesia

VI. Metode

Role Playing, diskusi kelompok.

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- a. Mengkondisikan kelas.
- b. Mengajak siswa berdoa.
- c. Mengecek kehadiran siswa.
- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- e. Apersepsi dengan mengamati gambar bencana alam yang dipajang guru di papan tulis.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- b. Siswa mengamati gambar bencana alam yang dipajang di papan tulis.
- c. Tanya jawab dengan siswa tentang gambar bencana alam tersebut.
- d. Bertanya jawab dengan siswa tentang gempa bumi.

Elaborasi

a. Tahap Persiapan dan instruksi

- 1) Guru memiliki situasi/dilema *role playing*
 - a) Siswa mendengarkan situasi yang akan diperankan dalam *role playing*.
 - b) Siswa memahami dilema cerita yang diberikan.
 - c) Situasi cerita yang disampaikan guru sesuai dengan materi pembelajaran.
 - d) Situasi cerita yang disampaikan guru sesuai dengan tahap pemikiran siswa.
- 2) Guru meminta beberapa orang untuk melakukan latihan pemanasan.
 - a) Siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan.
 - b) Siswa mendapat bimbingan guru dalam membuat naskah cerita.
 - c) Siswa mendengarkan koreksi guru tentang naskah cerita yang telah dibuat kelompok.
 - d) Siswa melakukan latihan pemanasan.
- 3) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta *role playing*.
 - a) Siswa diminta menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa.
 - b) Siswa yang kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita mendapatkan bimbingan dari guru.
 - c) Siswa melakukan diskusi klasikal dengan baik.
 - d) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan bahasa yang baik.
- 4) Siswa mendengarkan peran-peran yang akan dimainkan.
 - a) Masing-masing kelompok siswa diminta untuk memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita.
 - b) Anggota kelompok lain diminta untuk menanggapi.
 - c) Siswa diminta untuk menjelaskan karakter tokoh dalam cerita.

- d) Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok diberikan penghargaan.

b. Tindakan dramatik dan diskusi

- 1) Para aktor melakukan perannya.
 - a) Siswa yang tampil terlebih dahulu ditunjuk oleh guru.
 - b) Siswa yang menjadi kelompok pengamat ditunjuk oleh guru.
 - c) Siswa mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat.
 - d) Siswa mendengarkan penjelasan tentang hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji.
- 2) Siswa menghentikan *role playing* pada titik-titik penting drama gempa bumi.
 - a) Siswa diminta membahas tampilan kelompok.
 - b) Siswa yang menjadi kelompok pengamat diminta pendapatnya.
 - c) Siswa yang menjadi kelompok penyaji diminta memberikan komentar.
 - d) Siswa kelompok lain yang belum tampil diminta pendapatnya.
- 3) Keseluruhan kelas melakukan diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*.
 - a) Siswa mendengarkan ulasan guru atas tampilan kelompok.
 - b) Siswa mendengarkan pendapat kelompok pengamat.
 - c) Siswa mendengarkan komentar kelompok penyaji.
 - d) Siswa mendengarkan pendapat kelompok lain yang belum tampil.

Konfirmasi

c. Evaluasi

- a) Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*.
- a) Siswa menerima lembar pengamatan tampilan kelompok yang diberikan guru.

- b) Siswa mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan yang dijelaskan guru.
 - c) Siswa diminta mengisi lembar pengamatan.
 - d) Siswa diminta untuk bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti.
- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *role playing*.
 - a) Perwakilan kelompok siswa diminta untuk memberikan komentar dengan baik.
 - b) Siswa diminta untuk memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik.
 - c) Siswa diminta untuk mendengarkan pendapat teman lain.
 - d) Siswa diminta untuk bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.
- c) Guru membuat catatan atas pelaksanaan *role playing*.
 - a) Siswa diminta untuk menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.
 - b) Siswa diminta untuk mencatat poin-poin penting di papan tulis.
 - c) Siswa diminta mencatat poin-poin penting di buku masing-masing.
 - d) Siswa diminta untuk membuat catatan dibuat dengan rapi dan jelas.
- 3. Kegiatan Akhir
 - a. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.
 - b. Melaksanakan evaluasi.
 - c. Tindak lanjut

VIII. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Prosedur penilaian : proses
- b. Jenis penilaian : tes

- c. Bentuk penilaian : tulisan
- d. Instrumen penilaian : soal dan kunci jawaban
- 2. Penilaian Afektif
 - a. Prosedur penilaian : proses
 - b. Jenis penilaian : pengamatan
 - c. Bentuk penilaian : lisan
 - d. Instrumen penilaian : lembar pengamatan
- 3. Penilaian Psikomotor
 - a. Prosedur penilaian : proses
 - b. Jenis penilaian : pengamatan
 - c. Bentuk penilaian : lisan
 - d. Instrumen penilaian : lembar pengamatan

Materi Pembelajaran

GEMPA BUMI

Gempa Bumi Sumatera Barat tahun 2009 terjadi dengan kekuatan 7,6 Skala Richter pada pukul 17:16:10 WIB tanggal 30 September 2009. Gempa ini terjadi di lepas pantai Sumatera, sekitar 50 km barat laut Kota Padang. Gempa menyebabkan kerusakan parah di beberapa wilayah di Sumatera Barat seperti Kabupaten Padang Pariaman, Kota Padang, Kabupaten Pesisir Selatan, Kota Pariaman, Kabupaten Agam, Kota Solok, dan Kabupaten Pasaman Barat. Berikut ini adalah gambaran percakapan yang menggambarkan suasana gempa di Nagari Sariak Kabupaten Agam yang dampak kerusakan akibat gempa tidak begitu terasa.

Melia : “Assalamuallaikum !”

Adrian : “Waalaikum salam, eh teman-teman !”

Sahdan: “Febri, coba lihat si Rian, tegang sekali wajahnya.”

Febri : “Hmm.... atau jangan- jangan kamu tidak senang ya kami ke sini (sambil tersenyum)

Adrian : Eh tidak... tidak...

Iya, saya masih agak takut dengan gempa Subuh tadi.

Melia : “Kita patut bersyukur, itu hanya gempa kecil tidak ada kerugian apapun.”

Adrian : “ Tapi gempa itu, cukup membuat keluargaku panik, kami semua berlindung di bawah meja dan kasur, apalagi matakku masih mengantuk dan kepalaku terasa pusing.

Febri : “iya aku juga, pertama aku berlindung di bawah meja makan, nah ketika gempa berhenti aku langsung lari keluar. Ketika seluruh keluargaku sudah di luar aku sempat mengunci pintu lalu kami pun berlarian ke lapangan dekat sini.”

Sahdan: “ Sudah..sudah, jangan terlalu dipikirkan. Ayo kita bermain petak umpet, aku ingin mengalahkan kalian bertiga sekarang!”

Adrian : “ Tapi bagaimanapun, kita harus tetap waspada,..walaupun kata orang-orang, itu hanya gempa vulkanik.”

Febri : ” Gempa dari dalam gunung maksudmu? ”

Melia : ” Iya, kita kan sudah belajar tentang itu...! Gempa tadi pagi episentrumnya menurut, yang kudengar di radio, berpusat di gunung kita ini.”

Pembicaraan mereka terhenti, karena tiba-tiba gempa yang lebih besar terjadi lagi. warga tampak panik dan berlarian menuju tempat terbuka.

Pinta : “Gempa....Gempa....Gempa lagi...!!!!”(berlari ke luar,sambil menutup kepala)

Ibu : (berlari keluar, lalu kembali ke dalam rumah) “Ayah..Ayah...!! Matikan sakelar listrik...!!”

Pinta : (Ibu berlari keluar sambil menutup kepala). “Mengapa Ibu balik lagi ke dalam rumah...!”

Ibu : “ Tadi Ibu lupa mematikan kompor..!

Mereka Semua berlari menjauh dari rumah.

Ayah : (Muncul dari rumah tetangga, mematikan sakelar listrik dan mengunci pintu)

Adrian : “Mengapa Ayah tidak langsung berlari ke luar?”

Ayah : ” Itu karena listrik dan kompor sangat berbahaya jika rumah di tinggalkan, juga pintu harus dikunci dulu. Bisa-bisa,, maling memanfaatkan keadaan kita yang sedang panik.”

Pinta : “Tadi Ayah dari mana,kok baru muncul...?”

Ayah : “Ayah dari rumah Pak Daus, sedang membantu tukang bangunan, memasang kawat pada dinding bata rumahnya, sebelum diberi plester semen.”

Melia :” Iya. Kata Ayahku, agar rumah lebih tahan gempa, dindingnya diberi kawat pesegi agar tidak mudah roboh, jika terjadi gempa.”

Sahdan: “Tadi kulihat Kak Pinta dan Tante Lidya , menutup kepala sambil berlari....”

Pinta : “ Itu agar jika ada reruntuhan tidak sampai melukai kepala kita. Tadi aku daya sedang menonton TV, informasi dari BMG, episentrum gempa ada di laut.”

Adrian : Berarti gempa tadi pagi dan gempa barusan gempa tektonik ya....?

Ayah : “Iya, gempa dari pergerakan lempeng dan patahan dalam bumi. Jika terjadi di laut bisa menyebabkan tsunami”

Febri : ” Rian, Paman, Tante, Kak,...kami permisi pulang dulu, takut terjadi kenapa- kenapa di rumah.”

Ayah&Ibu: “Iya, hati-hati...”

Cara-cara Menanggulangi Bencana Alam

Bencana alam adalah suatu kejadian yang tidak pernah kita harapkan kedatangannya. Berbagai kejadian bencana alam bisa terjadi seperti banjir, gempa bumi, kebakaran hutan, badai angin atau lainnya, dimana ini dapat mengubah berbagai aspek kehidupan pada ribuan orang di seluruh dunia. Kekuatan destruktif murni yang dibawa oleh bencana ini tidak bisa dihentikan tetapi dapat dihindari atau diminimalkan sampai batas tertentu misalnya mencegah adanya korban nyawa manusia. Kuncinya utamanya adalah bersiap-siap untuk menghadapi bencana yang bisa datang kapanpun dengan cara mempersiapkan segala sesuatunya. Setiap bencana memiliki prosedur keselamatan

yang berbeda tetapi kita dapat mempersiapkan cara yang dapat membantu kita untuk menghadapi bencana alam.

1. Macam-macam Bencana Alam

Secara garis besar berdasarkan penyebabnya bencana alam dibedakan menjadi tiga yaitu:

a. *Bencana Alam Geologis*

Bencana alam geologis adalah bencana alam yang disebabkan oleh faktor yang bersumber dari bumi.

b. *Bencana Alam Klimatologis*

Bencana alam klimatologis adalah bencana alam yang disebabkan oleh cuaca yang berubah.

c. *Bencana Alam Ekstraterestrial*

Bencana alam ekstraterestrial adalah bencana alam yang disebabkan oleh benda dari luar angkasa.

2. Contoh Kejadian Bencana Alam

a. *Bencana Alam Geologis*

1) *Gempa bumi*

Gempa bumi merupakan gejala pelepasan energi berupa gelombang yang menjalar ke permukaan bumi akibat adanya gangguan di kerak bumi berupa patah, runtuh, atau hancur.

Faktor pemicu terjadinya gempa adalah pergeseran lapisan bawah bumi dan letusan gunung yang dahsyat. Sifat getaran gempa bumi yang sangat kuat dan merambat ke segala arah mampu menghancurkan bangunan-bangunan yang kuat sehingga korban nyawa tidak dapat dihindarkan.

2) *Letusan gunung berapi*

Gaya endogen yang mampu menimbulkan bencana alam adalah letusan gunung berapi. Mengapa gunung berapi dapat meletus? Gunung berapi meletus karena terjadi gerakan magma dari perut bumi dan keluar melalui permukaan bumi. Ketika akan meletus dan saat meletus gunung berapi menimbulkan gaya endogen atau getaran gempa.

Material-material yang dikeluarkan saat gunung api meletus sangat berbahaya bagi manusia atau makhluk hidup lainnya. Material tersebut antara lain lahar, awan panas, batu-batuan, pasir, kerikil, maupun debu.

3) *Gerakan tanah atau tanah longsor*

Tanah longsor merupakan gejala alam yang terjadi di sekitar kawasan pegunungan. Semakin curam kemiringan lereng satu kawasan, semakin besar kemungkinan terjadi longsor.

Bencana alam tanah longsor dipicu oleh faktor klimatologis seperti hujan tetapi gejala awalnya disebabkan dari kondisi geologis seperti karakteristik tanah, bebatuan, dan tingkat kelandaian tanah.

Longsor dapat terjadi karena patahan alami dan karena faktor cuaca pada tanah dan bebatuan. Ketika longsor berlangsung lapisan teratas bumi mulai meluncur deras pada lereng. Jumlah tanah yang besar dari luncuran tanah dan lumpur inilah yang merusak rumah-rumah, menghancurkan bangunan yang kokoh dalam hitungan detik.

4) *Tsunami*

Tsunami merupakan gejala susulan akibat gempa bumi yang berpusat di dasar laut. Perlu kalian ketahui bahwa tidak semua gempa menyebabkan tsunami. Tsunami juga dapat terjadi akibat letusan gunung berapi yang ada di dasar laut. Selain itu runtuhannya yang ada di dasar laut juga mampu menimbulkan tsunami.

b. *Bencana Alam Klimatologis*

1) *Banjir*

Banjir merupakan luapan air yang melebihi batas. Hal ini terjadi jika terjadi hujan secara terus menerus tanpa henti dan dalam jangka waktu yang relatif lama. Selain itu, penyebab terjadinya banjir juga karena ulah manusia sendiri. Penebangan pohon-pohon di hutan secara liar, membuang sampah di sungai dapat menimbulkan bencana banjir.

3) *Badai/angin topan*

Badai merupakan tiupan angin yang sangat kencang dan besar. Jika kekuatan angin topan tersebut besar, akan mampu merobohkan rumah atau pohon-pohon yang besar.

4) Kekeringan

Kondisi iklim yang panas tanpa adanya hujan menyebabkan tanah dan tumbuhan menjadi kering. Saat terjadi kekeringan, air sulit didapat. Banyak tanaman yang mati dan tanah menjadi retak-retak karena kekurangan air. Sumber mata air seperti sumur dan sungai menyusut atau mengering.

5) Kebakaran hutan

Kebakaran hutan ini terjadi bukan karena faktor kesengajaan manusia. Hutan dapat terbakar karena gesekan ranting-ranting kering yang tertiup angin. Gesekan-gesekan yang berulang-ulang tersebut akan menimbulkan percikan api. Dengan kondisi ranting maupun daun yang kering tersebut maka akan mempermudah api menjalar ke seluruh area hutan.

c. Bencana Alam Ekstraterestrial

Hantaman meteor atau benda dari angkasa luar yang menabrak bumi. Meteor atau bintang beralih jatuh ke bumi dan mengakibatkan lubang yang sangat besar menyerupai sebuah kawah.

Jadi secara garis besar, terjadinya bencana alam dapat disebabkan oleh faktor-faktor sebagai berikut.

1. Alam

Bencana alam murni penyebab utamanya adalah alam itu sendiri. Contoh bencana alam murni adalah gempa bumi, tsunami, badai atau letusan gunung berapi. Bencana-bencana tersebut bukan disebabkan oleh ulah negatif manusia.

2. Perbuatan Manusia

Bencana alam yang terjadi karena ulah manusia yang tidak bertanggung jawab. Bukan berarti bencana ini dibuat oleh manusia tetapi akibat dari ulah manusia atau dipicu dari perbuatan manusia, seperti penebangan hutan secara liar, penambangan liar, pengambilan air tanah secara berlebihan dan lain-lain. Perbuatan-perbuatan tersebut lambat laun akan menyebabkan bencana alam seperti banjir, tanah longsor, atau erosi tanah.

3. Menenal dan Menghadapi Bencana Gempa Bumi

a. Hal-hal yang dilakukan sebelum gempa bumi

- (1) Melapisi dinding batu dengan kawat sebelum dipleset semen.

(2) Membuat bangunan yang tahan gempa.

(3) Membuat bangunan jauh dari daerah rawan longsor

c. *Hal-hal yang di lakukan pada waktu gempa bumi terjadi*

(1) Berlindung di bawah benda yang cukup kuat dalam bangunan besar

(2) Segera berlari ke luar bangunan jika gempa reda

(3) Melindungi kepala sewaktu getaran gempa terjadi

(4) Segera mematikan kompor dan listrik agar bahaya tidak bertambah

(5) Mengunci pintu sebelum gempa susulan.

(6) Menjauhi bangunan ke daerah terbuka.

(7) Jika pemukiman dekat pantai perhatikan perubahan air laut.

(8) Mendengarkan sirine peringatan jika pemukiman di daerah dekat pantai sebelum mengungsi.

d. *Hal-hal yang di lakukan setelah gempa bumi terjadi*

(1) Memastikan keadaan jika terjadi gempa susulan

(2) Melindungi kepala jika memasuki bangunan yang hampir roboh.

(3) Mencari tempat pengungsian yang aman dan dekat dengan rumah.

Penilaian Kognitif

Soal :

1. Tulislah pengertian bencana alam !
2. Tulislah maksud dari bencana gempa bumi !
3. Tulislah 2 hal yang dilakukan sebelum terjadinya gempa bumi !
4. Tulislah 2 cara menghindari bencana gempa bumi!
5. Tulislah dua jenis gempa bumi berdasarkan penyebabnya !

Kunci Jawaban:

1. Bencana alam adalah gejala alam yang terjadi yang mengakibatkan kerugian materi dan korban nyawa manusia, baik karena faktor alam sendiri maupun disebabkan perilaku manusia
2. Gempa bumi adalah getaran kuat yang dirasakan di permukaan tanah yang di sebabkan oleh pergerakan dalam kerak bumi.

3. Melapisi dinding batu dengan kawat sebelum diplester semen dan membuat bangunan yang tahan gempa.

Membuat bangunan jauh dari daerah yang rawan longsor

4. Berlindung di bawah benda yang cukup kuat dalam bangunan besar

Segera berlari ke luar bangunan jika gempa reda

Melindungi kepala sewaktu getaran gempa terjadi

Segera mematikan kompor dan listrik agar bahaya tidak bertambah

Mengunci pintu sebelum gempa susulan.

Menjauhi bangunan ke daerah terbuka.

Jika pemukiman dekat pantai perhatikan perubahan air laut.

Mendengarkan sirine peringatan jika pemukiman di daerah dekat pantai sebelum mengungsi.

5. Gempa tektonik adalah gempa yang terjadi karena pergerakan lempeng bumi. Gempa vulkanik adalah gempa yang terjadi karena aktivitas gunung berapi.

Sariak, 9 Februari 2015

Observer,

Peneliti,

Nurmanita, S.Pd

NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan

NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd

NIP. 196706071987102001

Lampiran 2

INSTRUMEN PENILAIAN RPP (IPKG) SIKLUS I PERTEMUAN 1

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VI (Enam)/2 (Dua)
Hari/Tanggal : Senin, 9 Februari 2015

No	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor Yang Muncul	Kualifikasi				Jlh
				SB	B	C	K	
				4	3	2	1	
1	Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran.	a. Perumusan tujuan pembelajaran jelas.	√		√			3
		b. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran yang meragukan siswa.	√					
		c. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi A, B,C ,D)	√					
		d. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari mudah ke sukar.	-					
2	Pemilihan materi ajar	a. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√		√			3
		b. Pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa.	-					
		c. Pemilihan materi ajar sesuai dengan lingkungan.	√					
		d. Pemilihan materi ajar sesuai dengan bahan yang akan di ajarkan.	√					
3	Pengorganisasi an materi	a. Cakupan materi luas.	√		√			3
		b. Materi ajar sistematis.	√					
		c. Sesuai dengan	√					

		alokasi waktu. d. Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir bidangnya).	-					
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. b. Sesuai dengan materi ajar. c. Sesuai dengan karakteristik siswa. d. Sesuai dengan lingkungan siswa.	√ √ - √		√			3
5	Kejelasan proses pembelajaran	a. Langkah-langkah pembelajaran berurut (awal, inti, dan penutup). b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. c. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan materi ajar. d. Langkah-langkah pembelajaran jelas dan rinci.	√ - √ √		√			3
6	Teknik pembelajaran	a. Teknik pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. b. Teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. c. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan sekolah. d. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan siswa.	√ - √ √		√			3
7	Kelengkapan instrumen	a. Soal lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√	√				4

		b. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√					
		c. Soal disertai kunci jawaban yang lengkap.	√					
		d. Soal disertai pedoman penskoran yang lengkap.	√					
Jumlah				4	18	0	0	22
Persentase			79%					
Kualifikasi			Baik					

Dikembangkan dari adaptasi model (Ngalim, 2006:102)

$$\text{Persentase perolehan skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Perolehan Skor} = \frac{22}{28} \times 100\% = 79\% \text{ (Baik)}$$

Kualifikasi Penilaian RPP (Ngalim, 2006:102)

80 % smpat 100 % = Sangat Baik

70 % sampai 79 % = Baik

60 % sampai 69 % = Cukup

< 59 % = Kurang

Observer,

Sariak, 9 Februari 2015

Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

Lampiran 3

Hasil Pengamatan terhadap Pelaksanaan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelas VI SDN 02 Sariak

Siklus I Pertemuan 1 Senin, 9 Februari 2015

Tahap Role Playing	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi				Total
			SB	B	C	K	
			4	3	2	1	
1. Persiapan dan instruksi	Guru memiliki situasi/dilema <i>role playing</i>						
	a. Guru memberikan situasi yang akan diperankan siswa melalui cara yang adil.	√	√				
	b. Dilema cerita yang diberikan dapat dipahami siswa.	√					
	c. Situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran.	√					
	d. Situasi cerita sesuai dengan tahap pemikiran siswa.	√					
	Sebelum <i>role playing</i> , siswa harus mengikuti latihan pemanasan <i>role playing</i>						
	a. Guru meminta siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan.	√		√			
	b. Guru membimbing siswa dalam membuat naskah cerita.	√					
	c. Guru mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok.	√					
	d. Guru meminta beberapa orang untuk melakukan latihan pemanasan.	-					
	Guru memberi instruksi khusus kepada peserta <i>role</i>						

	<i>playing</i> a. Guru meminta siswa menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. b. Guru membantu siswa yang kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita. c. Guru membimbing diskusi klasikal dengan baik. d. Guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik.	-		√			
	Guru memberitahukan peran yang akan dimainkan siswa a. Guru meminta masing-masing kelompok memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita. b. Guru meminta anggota kelompok lain untuk menanggapi. c. Guru meminta siswa menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. d. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.	√		√			
2. Tindakan dramatik dan diskusi	Para aktor melakukan perannya a. Guru menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu. b. Guru menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. c. Guru menjelaskan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat. d. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dinilai	-			√		

	oleh kelompok penyaji.						
	<i>Role playing</i> berhenti pada titik-titik penting a. Guru menghentikan role playing yang dilakukan siswa saat masalah mulai terlihat. b. Guru meminta pendapat kelompok pengamat. c. Guru meminta pendapat kelompok lain. d. Guru memberikan pendapat atas tampilan kelompok.	√ - - √			√		
	Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi <i>role playing</i> a. Guru membahas tampilan kelompok. b. Guru meminta pendapat kelompok pengamat. c. Guru meminta komentar kelompok penyaji. d. Guru meminta pendapat kelompok lain yang belum tampil.	√ - - √			√		
3. Evaluasi <i>role playing</i>	Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang telah dicapai dalam <i>role playing</i> a. Guru membagikan lembar pengamatan tampilan kelompok. b. Guru menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. c. Guru memberikan siswa kesempatan untuk mengisi lembar	√ √ √	√				

	pengamatan. d. Guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik.	√					
	Guru menilai efektifitas dan keberhasilan <i>role playing</i> a. Guru meminta perwakilan kelompok untuk memberikan komentar. b. Guru meminta kelompok lain untuk menanggapi. c. Guru memberikan kesempatan yang sama kepada semua kelompok. d. Guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya.	√ √ √ -		√			
	Guru mencatat di buku catatan tentang <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan a. Guru melakukan evaluasi tampilan siswa. b. Guru membuat catatan poin penting saat kelompok tampil. c. Guru membuat penilaian objektif atas tampilan siswa. d. Guru membuat catatan penilaian berdasarkan tampilan siswa.	√ √ √ √	√				
Jumlah			30				
Persentase (%)			75				
Kualifikasi			B				

Dikembangkan dari adaptasi model Oemar (2009:102)

Keterangan :

1. SB (sangat baik) jika keempat deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.

2. B (baik) jika tiga dari empat deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.
3. C (cukup) jika dua dari empat deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.
4. K (kurang) jika salah satu deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.

Skor maksimal 40

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80 % sampai 100 % = Sangat Baik

70 % sampai 79 % = Baik

60 % sampai 69 % = Cukup

<59 % = Kurang

Persentase perolehan skor = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$

$$\text{Skor} = \frac{30}{40} \times 100\% = 75\% \text{ (Baik)}$$

Observer,

Sariak, 9 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

**Hasil Pengamatan terhadap Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan
Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelas VI SDN 02 Sariak
(Dari Aspek Kegiatan Siswa)**

**Siklus I Pertemuan 1
Senin, 9 Februari 2015**

Tahap Role Playing	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi				Total
			SB	B	C	K	
			4	3	2	1	
1. Persiapan dan instruksi	Siswa memahami situasi/dilema <i>role playing</i>	√	√				
	a. Mendengarkan situasi yang akan diperankan.	√					
	b. Memahami cerita yang diberikan.	√					
	c. Situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran.	√					
	d. Situasi cerita didiskusikan bersama teman sebangku.	√					
	Siswa mengikuti latihan pemanasan yang diikuti oleh semua siswa	√		√			
	a. Siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan.	√					
	b. Siswa meminta bimbingan guru dalam membuat naskah cerita.	√					
	c. Mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok.	-					
	d. Melakukan latihan pemanasan.	-					
	Siswa mendengarkan instruksi khusus yang diberikan guru	-		√			
	a. Menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita.	√					
	b. Bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita.	√					

	c. Melakukan diskusi klasikal dengan baik. d. Bertanya kepada guru dengan bahasa yang baik.	√ √					
	Siswa mendengarkan peran-peran yang akan dimainkan a. Memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita. b. Mendengarkan anggota kelompok lain menanggapi. c. Menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. d. Menerima penghargaan dengan mengucapkan terima kasih.	√ √ - √		√			
2. Tindakan dramatik dan diskusi	Siswa melakukan perannya sesuai skenario a. Tampil sesuai urutan yang ditunjuk guru. b. Melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru. c. Mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat. d. Mencatat hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji.	- - √ √			√		
	Siswa menghentikan <i>role playing</i> pada titik-titik penting a. Menghentikan <i>role playing</i> saat masalah mulai terlihat. b. Mendengarkan pendapat kelompok pengamat. c. Mendengarkan pendapat kelompok lain. d. Mendengarkan pendapat guru atas tampilan kelompok.	√ - - √			√		
	Keseluruhan kelas						

	melakukan diskusi yang terpusat pada situasi <i>role playing</i> a. Mendengarkan ulasan guru atas tampilan kelompok. b. Mendengarkan pendapat kelompok pengamat. c. Mendengarkan komentar kelompok penyaji. d. Mendengarkan pendapat kelompok lain yang belum tampil.	√			√		
3. Evaluasi	Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam <i>role playing</i> a. Menerima lembar pengamatan tampilan kelompok. b. Mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. c. Mengisi lembar pengamatan. d. Bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti.	√		√			
	Siswa mendengarkan penilaian efektifitas dan keberhasilan <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan a. Perwakilan kelompok memberikan komentar dengan baik. b. Memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik. c. Mendengarkan pendapat teman lain. d. Bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.	√			√		

	Siswa mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan					
	a. Menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.	√	√			
	b. Mencatat poin-poin penting di papan tulis.	√				
	c. Mencatat poin-poin penting di buku masing-masing.	√				
	d. Catatan dibuat dengan rapi dan jelas.	√				
Jumlah		28				
Persentase		70				
Kualifikasi		B				

Dikembangkan dari adaptasi model Oemar (2009:102)

Keterangan :

- SB : sangat baik, jika keempat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana dengan baik diberi skor 4.
 B : baik, jika tiga dari empat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana diberi skor 3.
 C : cukup, jika dua dari empat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana diberi skor 2.
 K : kurang, jika satu dari empat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana diberi skor 1.

Skor maksimal = 40

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

- 80% - 100% = Sangat Baik
 70% - 79% = Baik
 60% - 69% = Cukup
 ≤ 59% = Kurang

Penentuan Skor = $\frac{\text{Jumlah Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$

$$\text{Skor} = \frac{28}{40} \times 100\% = 70\% \text{ (Baik)}$$

Observer,

Sariak, 9 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

Lampiran 4

Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing* pada Aspek Kognitif di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam

Siklus I Pertemuan 1 Senin, 9 Februari 2015

No.	Nama Siswa	KKM	Hasil Belajar	Ket.
1.	RSI	75	60	TT
2.	FBR	75	60	TT
3.	ABL	75	90	T
4.	RAN	75	60	TT
5.	IHS	75	80	T
6.	RBN	75	60	TT
7.	FAC	75	80	T
8.	RDW	75	80	T
9.	LDY	75	50	TT
10.	ABM	75	60	TT
11.	PIN	75	80	T
12.	RAH	75	90	T
13.	REY	75	90	T
14.	ADR	75	100	T
15.	IZN	75	70	TT
16.	SYD	75	90	T
17.	LIV	75	60	TT
18.	ALD	75	100	T

19.	MLY	75	90	T
	Jumlah		1450	
	Rata-rata		76	
	Kualifikasi		Baik	

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100%	= Sangat Baik
70% - 79%	= Baik
60% - 69%	= Cukup
≤ 59%	= Kurang

**Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing*
pada Aspek Afektif di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua
Kabupaten Agam**

**Siklus I Pertemuan 1
Senin, 9 Februari 2015**

No.	Nama Siswa	Keseriusan dalam Memerankan Karakter				Kerjasama dalam Kelompok				Tanggung Jawab				Jlh Skor	Nilai Akhir
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	RSI		√				√					√		8	67
2.	FBR		√					√			√			8	67
3.	ABL		√				√					√		8	67
4.	RAN		√				√					√		8	67
5.	IHS		√					√				√		7	58
6.	RBN		√				√				√			9	75

7.	FAC			√				√					√		7	58
8.	RDW		√						√			√			7	58
9.	LDY		√						√			√			8	67
10.	ABM		√					√				√			9	75
11.	PIN	√					√						√		10	83
12.	RAH			√			√					√			9	75
13.	REY				√			√					√		6	50
14.	ADR				√				√			√			9	75
15.	IZN			√				√				√			8	67
16.	SYD			√				√				√			8	67
17.	LIV			√					√				√		6	50
18.	ALD			√				√				√			8	67
19.	MLY		√						√			√			8	67
Jumlah		1	10	6	2	2	10	7	0	0	11	7	1	121	1258	
Rata-rata															7	66
Kualifikasi																C

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100% = Sangat Baik

70% - 79% = Baik

60% - 69% = Cukup

≤ 59% = Kurang

Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing* pada Aspek Psikomotor di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam

Siklus I Pertemuan 1

Senin, 9 Februari 2015

No.	Nama Siswa	Penghayatan Peran Yang Dimainkan				Ekspresi yang Ditampilkan				Intonasi Suara Sesuai dengan Dialog Cerita				Jlh Skor	Nilai Akhir
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	RSI		√					√				√		7	58
2.	FBR		√					√			√			8	58
3.	ABL		√				√					√		8	58
4.	RAN	√						√				√		8	58
5.	IHS		√					√				√		7	50
6.	RBN	√					√				√			9	75
7.	FAC		√				√					√		7	58
8.	RDW		√					√			√			7	58
9.	LDY		√					√				√		7	58
10.	ABM		√					√				√		7	58
11.	PIN	√					√						√	10	83
12.	RAH			√					√		√			6	50
13.	REY				√		√					√		6	50
14.	ADR				√			√					√	4	33
15.	IZN			√			√				√			8	67
16.	SYD			√					√			√		5	42
17.	LIV			√				√				√		6	50
18.	ALD			√				√					√	5	42

19.	MLY	√				√				√				9	75
	Jumlah	3	9	5	2	0	7	10	2	0	6	10	3	121	1081
	Rata-rata													7	57
	Kualifikasi														K

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100% = Sangat Baik

70% - 79% = Baik

60% - 69% = Cukup

≤ 59% = Kurang

**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode
Role Playing di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten
Agam**

**Siklus I Pertemuan 1
Senin, 9 Februari 2015**

No	Nama Siswa	Hasil Tes Akhir			Jumlah	Rata-rata	Ket
		Kognitif	Afektif	Psiko motor			
1	RSI	60	67	58	185	62	TT
2	FBR	60	67	58	185	62	TT
3	ABL	90	67	58	215	72	TT
4	RAN	60	67	58	185	62	TT
5	IHS	80	58	50	188	63	T
6	RBN	60	75	75	210	70	T
7	FAC	80	58	58	196	65	T
8	RDW	80	58	58	196	65	TT
9	LDY	50	67	58	175	58	TT
10	ABM	60	75	58	193	64	TT
11	PIN	80	83	83	246	82	TT
12	RAH	90	75	50	215	72	T
13	REY	90	50	50	190	63	T
14	ADR	100	75	33	208	69	TT
15	IZN	70	67	67	204	68	TT
16	SYD	90	67	42	199	66	T

17	LIV	60	50	50	160	53	TT
18	ALD	100	67	42	209	70	T
19	MLY	90	67	75	232	77	T
Jumlah		1450	1258	1081	3791	1,264	
Rata-rata		76	66	57	200	66	

Rata-rata Nilai Siswa

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{1264}{19} = 66 \text{ (Cukup)}$$

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100% = Sangat Baik

70% - 79% = Baik

60% - 69% = Cukup

≤ 59% = Kurang

Persentase Ketuntasan Siswa

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Siswa yang Tuntas} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{8}{19} \times 100\% \\
 &= 42 \% \text{ (Kurang)}
 \end{aligned}$$

Observer,

Sariak, 9 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd

NIP. 196706071987102001

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I Pertemuan 2

Satuan Pendidikan	: SDN 02 Sariak
Hari/ Tanggal	: Senin/ 16 Februari 2015
Bidang Studi	: IPS
Kelas/Semester	: VI/II
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

3. Memahami gejala alam yang terjadi di Indonesia dan sekitarnya.

II. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengenal cara-cara menghadapi bencana alam.

III. Indikator

1. Menjelaskan pengertian gunung meletus (kognitif)
2. Menidentifikasi cara-cara menghindari bencana gunung meletus (kognitif).

3. Mematuhi komitmen kelompok dalam kegiatan pemanasan dan instruksi guru dalam kelompok seandainya terjadi gunung meletus (afektif).
4. Mendemonstrasikan tindakan dramatik dalam kelompok pada waktu menghadapi bencana gunung meletus dalam kelompok (psikomotor).

IV. Tujuan Pembelajaran

7. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menyebutkan pengertian gunung meletus dengan benar.
8. Dengan tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi cara-cara yang harus dilakukan, jika terjadi letusan gunung dengan benar.
9. Dengan mengikuti pemanasan dan instruksi cara-cara menghadapi gunung meletus dalam kelompok, siswa dapat melakukan role playing dengan benar.
10. Dengan melakukan latihan, siswa dapat melakukan dramatik dan berdiskusi tentang cara-cara menghadapi gunung meletus dengan tepat.

V. Materi Pembelajaran

Cara-cara mengatasi bencana alam letusan gunung di Indonesia

VI. Metode

Role Playing, diskusi kelompok.

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal
 - a. Mengkondisikan kelas.
 - b. Mengajak siswa berdoa.
 - c. Mengecek kehadiran siswa.
 - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - e. Apersepsi dengan mengamati gambar bencana alam yang dipajang guru di papan tulis.
2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Siswa mengamati gambar bencana gunung meletus yang dipajang di papan tulis.
- b. Tanya jawab dengan siswa tentang gambar gunung meletus tersebut.

Elaborasi

a. Tahap Persiapan dan instruksi

- 2) Guru memiliki situasi/dilema *role playing*
 - e) Siswa mendengarkan situasi gunung meletus yang akan diperankan dalam *role playing*.
 - f) Siswa memahami dilema cerita gunung meletus yang diberikan.
 - g) Situasi cerita yang disampaikan guru sesuai dengan materi pembelajaran.
 - h) Situasi cerita yang disampaikan guru sesuai dengan tahap pemikiran siswa.
- 2) Guru meminta beberapa orang untuk melakukan latihan pemanasan.
 - e) Siswa membuat naskah cerita gunung meletus yang akan dimainkan.
 - f) Siswa mendapat bimbingan guru dalam membuat naskah cerita gunung meletus.
 - g) Siswa mendengarkan koreksi guru tentang naskah cerita gunung meletus yang telah dibuat kelompok.
 - h) Siswa melakukan latihan pemanasan.
- 5) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta *role playing*.
 - e) Siswa diminta menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita gunung meletus siswa.
 - f) Siswa yang kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita gunung meletus mendapatkan bimbingan dari guru.
 - g) Siswa melakukan diskusi klasikal dengan baik.

- h) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan bahasa yang baik.
- 6) Siswa mendengarkan peran-peran yang akan dimainkan.
 - e) Masing-masing kelompok siswa diminta untuk memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita gunung meletus.
 - f) Anggota kelompok lain diminta untuk menanggapi.
 - g) Siswa diminta untuk menjelaskan karakter tokoh dalam cerita gunung meletus.
 - h) Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok diberikan penghargaan.

b. Tindakan dramatik dan diskusi

- 2) Para aktor melakukan perannya.
 - e) Siswa yang tampil terlebih dahulu ditunjuk oleh guru.
 - f) Siswa yang menjadi kelompok pengamat ditunjuk oleh guru.
 - g) Siswa mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat.
 - h) Siswa mendengarkan penjelasan tentang hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji.
- 2) Siswa menghentikan *role playing* pada titik-titik penting drama gempa bumi.
 - e) Siswa diminta membahas tampilan kelompok.
 - f) Siswa yang menjadi kelompok pengamat dimintai pendapatnya.
 - g) Siswa yang menjadi kelompok penyaji diminta memberikan komentar.
 - h) Siswa kelompok lain yang belum tampil dimintai pendapatnya.
- 3) Keseluruhan kelas melakukan diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*.
 - e) Siswa mendengarkan ulasan guru atas tampilan kelompok.
 - f) Siswa mendengarkan pendapat kelompok pengamat.
 - g) Siswa mendengarkan komentar kelompok penyaji.

- h) Siswa mendengarkan pendapat kelompok lain yang belum tampil.

Konfirmasi

c. Evaluasi

- a) Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*.
 - e) Siswa menerima lembar pengamatan tampilan kelompok yang diberikan guru.
 - f) Siswa mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan yang dijelaskan guru.
 - g) Siswa diminta mengisi lembar pengamatan.
 - h) Siswa diminta untuk bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti.
- b) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *role playing*.
 - e) Perwakilan kelompok siswa diminta untuk memberikan komentar dengan baik.
 - f) Siswa diminta untuk memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik.
 - g) Siswa diminta untuk mendengarkan pendapat teman lain.
 - h) Siswa diminta untuk bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.
- c) Guru membuat catatan atas pelaksanaan *role playing*.
 - e) Siswa diminta untuk menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.
 - f) Siswa diminta untuk mencatat poin-poin penting gunung meletus di papan tulis.
 - g) Siswa diminta mencatat poin-poin penting gunung meletus di buku masing-masing.
 - h) Siswa diminta untuk membuat catatan dibuat dengan rapi dan jelas.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.
- b. Melaksanakan evaluasi.
- c. Tindak lanjut.

VIII. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - e. Prosedur penilaian : proses
 - f. Jenis penilaian : tes
 - g. Bentuk penilaian : tulisan
 - h. Instrumen penilaian : soal dan kunci jawaban
2. Penilaian Afektif
 - e. Prosedur penilaian : proses
 - f. Jenis penilaian : pengamatan
 - g. Bentuk penilaian : lisan
 - h. Instrumen penilaian : lembar pengamatan
3. Penilaian Psikomotor
 - e. Prosedur penilaian : proses
 - f. Jenis penilaian : pengamatan
 - g. Bentuk penilaian : lisan
 - h. Instrumen penilaian : lembar pengamatan

Naskah drama

GUNUNG MELETUS

Sekitar 20 ribu warga yang bermukim di sekitar Gunung Talang, Kabupaten Solok, Sumatera Barat (Sumbar) dievakuasi ke tempat yang dianggap aman oleh Pemerintah Daerah (Pemda) setempat menyusul semakin meningkatnya aktivitas vulkanik gunung tersebut setelah meletus pada Selasa 12 April 2005. Warga yang mengungsi berasal dari nagari yang berada di kaki gunung, yakni nagari Batu Dalam. Bertani adalah mata pencarian dominan bagi penduduk di negeri tersebut. Tanah vulkanik yang subur telah menjadi aset bagi mereka untuk mendulang rezeki setiap harinya. Tanpa modal besar hasil pertanian berupa sayur- sayuran yang mereka tanam, akan tetap tumbuh

subur. Selain tanah yang subur, udara pegunungan yang sejuk juga merupakan faktor keberhasilan kebun- kebun sayur mereka.

Seperti biasanya Bu Yani (warga nagari Batu Dalam) lebih banyak menghabiskan waktu di kebun kolnya, membersihkan rumput yang tumbuh di sela- sela tanaman kol. Pada hari itu Bu Yani dibantu 3 orang karyawannya Bu Rania, Pak Majid, dan Pak Latif (petani di Nagari Batu Dalam).

Bu Yani : “Bapak- bapak dan Ibu ibu untuk hari ini mungkin cukup sampai jam 10.00 ini saja kita bekerja.”

Bu Rania : “Memangnya mengapa Bu?”

Bu Yani : “Seperti yang kita dengar dari beberapa warga, hewan- hewan liar di hutan Gunung Talang ini banyak yang turun dan ada juga masuk ke pemukiman.

Pak Majid : “Betul itu Bu Yani, saya tadi pagi dalam perjalanan kesini melihat gerombolan kera merah di pohondurian Pak Abdul. Kan baru sekali ini saya lihat Bu.”

Bu Rania : “Anak saya kemaren katanya melihat 2 ekor beruang dekat kebun jagung Pak Latif.....”

Pak Latif : “ Iya betul, ditambah lagi udara terasa agak panas dalam dua minggu ini. Kemungkinan ini tanda-tanda Gunung Marapi ini akan meletus.”

Bu Rania : “Selain itu, seminggu belakangan sering terjadi gempa kecil bergemuruh di daerah kita ini. Mudah- mudahan saja ya Pak...Bu, seandainya meletus tidak separah yang dulu. Sayamasih ingat ketika itu warga diberi peringatan Waspada,Siaga kemudian Awas. Tapi warga banyak yang mengacuhkan.”

Pak Majid : “Iya, sehingga warga kucar- kacir waktu itu, kerugian pun banyak, rumah retakkarena gempanya.”

Pak Latif : “Kebun cabe saya rugi waktu itu pak, belum sempat panen, buahnya busuk terkenaabu vulkanik. Rumah rumah pun memutih kena debu gunung. Sangat susah untuk membersihkan debu yang melekat itu.

Pak Majid : “Betul, lahar panasnya menghantam rumah, lahar dinginnya menghancurkan jembatan. Belum lagi asap debunya membuat nafas sesak.”

Bu Yani : “Ayo....ayo, kita sudah dulu....”(kemudian berkemas berangkat bersama)

Dijalan hal yang tidak diduga pun terjadi, Gunung Talang meletus cukup keras. Letusan cukup besar membentuk awan kepundan berbentuk jamur. Warga yang berada di kebun- kebun mereka berlarian kesana kemari. Bu Yani segera berlari menuju rumahnya yang sudah dekat.

Bu Yani : ”Resi.....Resi...Resi, Gunung meletus! ”(masuk ke rumah)

Cepat kemasi pakaian kita dan barang barang berharga”! Ibu akan menutup jendela dan mematikan listrik!”

Resi : (mematikan kompor lalu mengemasi barang) Iya, iya Bu , Ridwan dimana ya Bu?

Bu Yani : Itu dia sedang tidur!” (menutup jendela dan mematikan listrik)

Resi : ‘Bangun.....bangun....bangun, Cepat....cepat, kita akan mengungsi..!’

Ridwan : “Ada apa Bu..? (Mengosok gosok matanya)

Bu Yani : (Mengeluarkan motor, tiba tiba terdengar suara letusan lebih besar, *Duaaarrrrrr*) “ Cepat, cepat, nanti jalanan macet, orang-orang sudah mengungsi.!”

Ridwan : (keluar, terkejut) Suara apa itu Bu?

Resi : (mengunci pintu) “Cepat naik ke motor, itu suara letusan gunung. Cepat pakai masker ini!”

Ridwa : “I.... I....Iya Kak.....(memakai masker dan naik ke motor)

Mereka berangkat, di jalan warga telah ramai menjauhi Gunung Talang yang sedang meletus, ada yang berjalan kaki, naik mobil dan naik motor seperti mereka.

Letusan gunung berapi

Gaya endogen yang mampu menimbulkan bencana alam adalah letusan gunung berapi. Mengapa gunung berapi dapat meletus? Gunung berapi meletus karena terjadi gerakan magma dari perut bumi dan keluar melalui permukaan bumi. Ketika akan meletus dan saat meletus gunung berapi menimbulkan gaya endogen atau getaran gempa.

Material-material yang dikeluarkan saat gunung api meletus sangat berbahaya bagi manusia atau makhluk hidup lainnya. Material tersebut antara lain lahar, awan panas, batu-batuan, pasir, kerikil, maupun debu.

Mengenal dan Menghadapi Bencana Gunung Meletus

a. Hal-hal yang dilakukan sebelum gunung meletus

- (4) Mengamati perubahan kondisi lingkungan seperti frekwensi gempa, masuknya hewan liar ke pemukiman dan suhu yang meningkat.
- (5) Mengikuti perkembangan berita tentang status gunung berapi.
- (6) Membuat bangunan jauh dari aliran lahar gunung

e. Hal-hal yang di lakukan pada waktu gunung meletus terjadi

- (9) Berlindung di bawah benda yang cukup kuat dalam bangunan besar jika gempa vulkanik terjadi.
- (10) Segera berlari ke luar bangunan melihat kondisi.
- (11) Sesegera mungkin menyiapkan barang-barang penting sebelum mengungsi
- (12) Mendengarkan pengumuman pemerintah tentang bahaya gunung
- (13) Segera mematikan listrik, kompor serta mengunci pintu dan jendela sebelum meninggalkan rumah
- (14) Memakai masker untuk melindungi pernafasan
- (15) Mengikuti jalur evakuasi yang telah dianjurkan
- (16) Mengungsi ke tempat yang telah dianjurkan dan jauh dari jangkauan abu vulkanik gunung.
- (17) Berhati hati dalam keadaan jalan raya yang ramai dengan kendaraan maupun jalan kaki

f. Hal-hal yang di lakukan setelah gunung meletus terjadi

- (4) Kembali ke rumah masing-masing jika sudah ada pengumuman resmi dari pemerintah.
- (5) Memastikan status gunung sudah turun ke level waspada
- (6) Mamakai masker sampai keadaan udara sudah dipastikan aman
- (7) Membersihkan rumah dan lahan yang dihindangi abu gunung.
- (8) Menjauhi daerah aliran lahar panas maupun dingin dari gunung berapi

Dampak Gunung Meletus

Dampak positif

Endapan abu dan lahar gunung yang mengering dapat membuat tanah pertanian menjadi subur.

Dampak negatif

1. Lahar panas menyebabkan rusaknya pemukiman
2. Lahar dingin menyebabkan bangunan roboh
3. Abu vulkanik dapat membakar kulit, merusak pernafasan dan tanaman

Penilaian Kognitif

Soal :

1. Tulislah pengertian gunung meletus !
2. Tulislah 2 tanda-tanda gunung berapi akan meletus !
3. Tulislah 2 contoh hal yang dilakukan ketika gunung meletus terjadi !
4. Tulislah 2 dampak negatif gunung meletus!
5. Tulislah 3 status gunung berapi sebelum terjadi letusan!

Kunci Jawaban:

1. Peristiwa bergetarnya daerah sekitar gunung yang disebabkan oleh keluarnya magma dari dalam perut bumi melalui kawah gunung yang menyebabkan

ledakan abu vulkanik, kerikil lapili dan lava yang mengalir ke tempat yang lebih rendah.

2. Frekwensi gempa bertambah banyak
Masuknya hewan liar ke pemukiman dan
Suhu yang meningkat.
3. Berlindung di bawah benda yang cukup kuat dalam bangunan besar jika gempa vulkanik terjadi.
Segera berlari ke luar bangunan melihat kondisi.
Sesegera mungkin menyiapkan barang-barang penting sebelum mengungsi
Mendengarkan pengumuman pemerintah tentang bahaya gunung
Segera mematikan listrik, kompor serta mengunci pintu dan jendela sebelum meninggalkan rumah
Memakai masker untuk melindungi pernafasan
Mengikuti jalur evakuasi yang telah dianjurkan
Mengungsi ke tempat yang telah dianjurkan dan jauh dari jangkauan abu vulkanik gunung.
Berhati hati dalam keadaan jalan raya yang ramai dengan kendaraan maupun jalan kaki
4. Lahar panas menyebabkan rusaknya pemukiman
Lahar dingin menyebabkan bangunan roboh
Abu vulkanik dapat membakar kulit, merusak pernafasan dan tanaman
5. Waspada, siaga dan awas

Observer,

Sariak, 16 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

Lampiran 6

HASIL PENILAIAN RPP (IPKG) SIKLUS I PERTEMUAN 2

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VI (Enam)/2 (Dua)
Hari/Tanggal : Senin, 16 Februari 2015

No	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor Yang Muncul	Kualifikasi				Jlh
				SB 4	B 3	C 2	K 1	
1	Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran.	e. Perumusan tujuan pembelajaran jelas. f. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran yang meragukan siswa. g. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi A, B,C ,D) h. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari mudah ke sukar.	√ √ √ √	√				4
2	Pemilihan materi ajar	e. Materi sesuai dengan tujuan	√	√				4

		pembelajaran. f. Pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa. g. Pemilihan materi ajar sesuai dengan lingkungan. h. Pemilihan materi ajar sesuai dengan bahan yang akan di ajarkan.	√ √ √					
3	Pengorganisasi an materi	e. Cakupan materi luas. f. Materi ajar sistematis. g. Sesuai dengan alokasi waktu. h. Kemutakhiran (sesuai dengan perkembangan terakhir bidangnya).	√ √ √ √	√				4
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	e. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. f. Sesuai dengan materi ajar. g. Sesuai dengan karakteristik siswa. h. Sesuai dengan lingkungan siswa.	√ √ - √		√			3
5	Kejelasan proses pembelajaran	e. Langkah-langkah pembelajaran berurut (awal, inti, dan penutup). f. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. g. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan materi ajar. h. Langkah-langkah pembelajaran jelas dan rinci.	√ - √ √		√			3
6	Teknik pembelajaran	e. Teknik pembelajaran sesuai dengan tujuan	√		√			3

		pembelajaran. f. Teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. g. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan sekolah. h. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan siswa.	- √ √					
7	Kelengkapan instrumen	e. Soal lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. f. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran. g. Soal disertai kunci jawaban yang lengkap. h. Soal disertai pedoman penskoran yang lengkap.	√ √ √ √	√				4
Jumlah				16	9	0	0	25
Persentase			89%					
Kualifikasi			Sangat Baik					

Dikembangkan dari adaptasi model Ngalim (2006:182)

$$\text{Persentase perolehan skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Perolehan Skor} = \frac{25}{28} \times 100\% = 89\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100% = Sangat Baik
 70% - 79% = Baik
 60% - 69% = Cukup
 ≤ 59% = Kurang

Observer,

Sariak, 16 Februari 2015
 Peneliti,

Nurmanita, S.Pd

Ricky Gustiawan

NIP. 196812312008012029

NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

Lampiran 7

Hasil Pengamatan terhadap Pelaksanaan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelas VI SDN 02 Sariak

**Siklus I Pertemuan 2
Senin, 16 Februari 2015**

Tahap Role Playing	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi				Total
			SB 4	B 3	C 2	K 1	
1. Persiapan dan instruksi	Guru memiliki situasi/dilema <i>role playing</i>	√					4
	a. Guru memberikan situasi yang akan diperankan siswa melalui cara yang adil.	√					
	b. Dilema cerita yang diberikan dapat dipahami siswa.	√	√				
	c. Situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran.	√					
	d. Situasi cerita sesuai dengan tahap pemikiran siswa.	√					
	Sebelum <i>role playing</i> , siswa harus mengikuti latihan pemanasan <i>role</i>						3

	<i>playing</i> a. Guru meminta siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan. b. Guru membimbing siswa dalam membuat naskah cerita. c. Guru mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok. d. Guru meminta beberapa orang untuk melakukan latihan pemanasan.	√		√			
	Guru memberi instruksi khusus kepada peserta <i>role playing</i> e. Guru meminta siswa menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. f. Guru membantu siswa yang kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita. g. Guru membimbing diskusi klasikal dengan baik. h. Guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik.	√					4
	Guru memberitahukan peran yang akan dimainkan siswa e. Guru meminta masing-masing kelompok memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita. f. Guru meminta anggota kelompok lain untuk menanggapi. g. Guru meminta siswa menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. h. Guru memberikan penghargaan kepada	√					4

	siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.						
4. Tindakan dramatik dan diskusi	Para aktor melakukan perannya e. Guru menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu. f. Guru menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. g. Guru menjelaskan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat. h. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji.	√ - √ √		√			3
	<i>Role playing</i> berhenti pada titik-titik penting e. Guru menghentikan role playing yang dilakukan siswa saat masalah mulai terlihat. f. Guru meminta pendapat kelompok pengamat. g. Guru meminta pendapat kelompok lain. h. Guru memberikan pendapat atas tampilan kelompok.	√ √ - √		√			3
	Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi <i>role playing</i> e. Guru membahas tampilan kelompok. f. Guru meminta pendapat kelompok pengamat. g. Guru meminta komentar kelompok penyaji. h. Guru meminta pendapat kelompok	√ √ - √		√			3

	lain yang belum tampil.						
5. Evaluasi bermain peran	Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang telah dicapai dalam <i>role playing</i> e. Guru membagikan lembar pengamatan tampilan kelompok. f. Guru menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. g. Guru memberikan siswa kesempatan untuk mengisi lembar pengamatan. h. Guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik.	√ √ √ √	√				4
	Guru menilai efektifitas dan keberhasilan <i>role playing</i> e. Guru meminta perwakilan kelompok untuk memberikan komentar. f. Guru meminta kelompok lain untuk menanggapi. g. Guru memberikan kesempatan yang sama kepada semua kelompok. h. Guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya.	√ √ √ -		√			3
	Guru mencatat di buku catatan tentang <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan e. Guru melakukan evaluasi tampilan siswa. f. Guru membuat catatan	√ -		√			3

	poin penting saat kelompok tampil.						
	g. Guru membuat penilaian objektif atas tampilan siswa.	√					
	h. Guru membuat catatan penilaian berdasarkan tampilan siswa.	√					
Jumlah			16	18	0	0	34
Persentase			85				
Kualifikasi			Sangat Baik				

Dikembangkan dari adaptasi model Oemar (2009:102)

Keterangan :

5. SB (sangat baik) jika keempat deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.
6. B (baik) jika tiga dari empat deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.
7. C (cukup) jika dua dari empat deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.
8. K (kurang) jika salah satu deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.

Skor maksimal 40

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100%	= Sangat Baik
70% - 79%	= Baik
60% - 69%	= Cukup
≤ 59%	= Kurang

Persentase perolehan skor = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$

$$\text{Skor} = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Observer,

Sariak, 16 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

Hasil Pengamatan terhadap Pelaksanaan Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelas VI SDN 02 Sariak

Siklus I Pertemuan 2
Senin, 16 Februari 2015

Tahap Role Playing	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi				Total
			SB	B	C	K	
			4	3	2	1	
1. Persiapan dan instruksi	Siswa memahami situasi/dilema <i>role playing</i> a. Mendengarkan situasi yang akan diperankan. b. Memahami cerita yang diberikan. c. Situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran. d. Situasi cerita didiskusikan bersama teman sebangku.	√ √ √ √	√				4
	Siswa mengikuti latihan pemanasan yang diikuti oleh semua siswa a. Siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan. b. Siswa meminta bimbingan guru dalam	√ √		√			3

	membuat naskah cerita. c. Mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok. d. Melakukan latihan pemanasan.	√					
	Siswa mendengarkan instruksi khusus yang diberikan guru a. Menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita. b. Bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita. c. Melakukan diskusi klasikal dengan baik. d. Bertanya kepada guru dengan bahasa yang baik.	√	√				4
	Siswa mendengarkan peran-peran yang akan dimainkan a. Memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita. b. Mendengarkan anggota kelompok lain menanggapi. c. Menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. d. Menerima penghargaan dengan mengucapkan terima kasih.	√		√			3
2. Tindakan dramatik dan diskusi	Siswa melakukan perannya sesuai skenario a. Tampil sesuai urutan yang ditunjuk guru. b. Melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru. c. Mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat. d. Mencatat hal-hal yang	√		√			3

	akan dinilai oleh kelompok penyaji.						
	Siswa menghentikan <i>role playing</i> pada titik-titik penting a. Menghentikan <i>roleplaying</i> saat masalah mulai terlihat. b. Mendengarkan pendapat kelompok pengamat. c. Mendengarkan pendapat kelompok lain. d. Mendengarkan pendapat guru atas tampilan kelompok.	√ - - √			√		2
	Keseluruhan kelas melakukan diskusi yang terpusat pada situasi <i>role playing</i> a. Mendengarkan ulasan guru atas tampilan kelompok. b. Mendengarkan pendapat kelompok pengamat. c. Mendengarkan komentar kelompok penyaji. d. Mendengarkan pendapat kelompok lain yang belum tampil.	√ √ - √		√			3
3. Evaluasi	Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam <i>role playing</i> a. Menerima lembar pengamatan tampilan kelompok. b. Mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. c. Mengisi lembar pengamatan. d. Bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti.	√ √ √ √	√				4

	Siswa mendengarkan penilaian efektifitas dan keberhasilan <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan						
	a. Perwakilan kelompok memberikan komentar dengan baik.	√					
	b. Memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik.	√					
	c. Mendengarkan pendapat teman lain.	√		√			
	d. Bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.	-					3
	Siswa mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan						
	a. Menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.	√					
	b. Mencatat poin-poin penting di papan tulis.	-					
	c. Mencatat poin-poin penting di buku masing-masing.	√		√			
	d. Catatan dibuat dengan rapi dan jelas.	√					3
Jumlah			18	12	0	0	30
Persentase			75				
Kualifikasi			Baik				

Dikembangkan dari adaptasi model Oemar (2009:102)

Keterangan :

- SB : sangat baik, jika keempat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana dengan baik diberi skor 4.
- B : baik, jika tiga dari empat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana diberi skor 3.
- C : cukup, jika dua dari empat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana diberi skor 2.
- K : kurang, jika satu dari empat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana diberi skor 1.

Skor maksimal = 40

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100%	= Sangat Baik
70% - 79%	= Baik
60% - 69%	= Cukup
≤ 59%	= Kurang

$$\text{Penentuan Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Skor} = \frac{30}{40} \times 100\% = 75\% \text{ (Baik)}$$

Observer,

Sariak, 16 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

Lampiran 8

Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing* pada Aspek Kognitif di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam

Siklus I Pertemuan 2
Senin, 16 Februari 2015

No.	Nama Siswa	KKM	Hasil Belajar	Ket.
1.	RSI	75	65	TT
2.	FBR	75	75	T
3.	ABL	75	100	T
4.	RAN	75	65	TT
5.	IHS	75	85	T
6.	RBN	75	70	TT
7.	FAC	75	90	T
8.	RDW	75	90	T
9.	LDY	75	65	TT
10.	ABM	75	75	T
11.	PIN	75	85	T
12.	RAH	75	100	T
13.	REY	75	100	T
14.	ADR	75	100	T
15.	IZN	75	80	T
16.	SYD	75	95	T
17.	LIV	75	75	T

18.	ALD	75	100	T
19.	MLY	75	100	T
Jumlah			1615	
Rata-rata			85	
Kualifikasi			Sangat Baik	

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100% = Sangat Baik
 70% - 79% = Baik
 60% - 69% = Cukup
 ≤ 59% = Kurang

**Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing*
 pada Aspek Afektif di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua
 Kabupaten Agam**

**Siklus I Pertemuan 2
 Senin, 16 Februari 2015**

No.	Nama Siswa	Keseriusan dalam Memerankan Karakter				Kerjasama dalam Kelompok				Tanggung Jawab				Jlh Skor	Nilai Akhir
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	RSI		√					√			√			8	67
2.	FBR			√			√				√			8	67
3.	ABL			√			√					√		7	58
4.	RAN	√						√				√		8	67
5.	IHS			√			√				√			8	67
6.	RBN	√					√				√			9	75
7.	FAC			√			√					√		7	58
8.	RDW			√				√		√				8	67
9.	LDY	√						√			√			9	75
10.	ABM		√					√		√				9	75
11.	PIN	√				√				√				12	100
12.	RAH	√							√		√			8	67
13.	REY		√				√					√		8	67
14.	ADR				√			√					√	4	33
15.	IZN			√			√				√			8	67

16.	SYD		√				√					√		8	67
17.	LIV			√				√			√			7	58
18.	ALD			√				√			√			7	58
19.	MLY		√				√			√				10	83
Jumlah		5	5	8	1	1	9	8	1	4	9	5	1	143	1276
Rata-rata															67
Kualifikasi															C

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100% = Sangat Baik
 70% - 79% = Baik
 60% - 69% = Cukup
 ≤ 59% = Kurang

**Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing*
 pada Aspek Psikomotor di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua
 Kabupaten Agam**

**Siklus I Pertemuan 2
 Senin, 16 Februari 2015**

No.	Nama Siswa	Penghayatan Peran Yang Dimainkan				Ekspresi yang Ditampilkan				Intonasi Suara Sesuai dengan Dialog Cerita				Jlh Skor	Nilai Akhir
		SB	B	C	K	SB	B	C	K	SB	B	C	K		
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1.	RSI	√					√			√				11	92
2.	FBR			√			√				√			8	67
3.	ABL	√				√					√			11	92
4.	RAN		√					√				√		7	58
5.	IHS			√			√				√			8	67
6.	RBN		√				√			√				10	83
7.	FAC			√			√					√		7	58
8.	RDW	√						√			√			9	75
9.	LDY		√				√				√			9	75
10.	ABM		√					√			√			8	67
11.	PIN	√					√			√				12	100
12.	RAH		√					√			√			8	67
13.	REY	√				√					√			11	92
14.	ADR				√			√			√			7	58
15.	IZN	√					√				√			10	83

16.	SYD			√				√			√			8	67
17.	LIV			√				√			√			7	58
18.	ALD			√			√					√		7	58
19.	MLY		√			√				√				11	92
Jumlah		6	6	6	1	3	9	7	0	4	12	2	0		1409
Rata-rata															74
Kualifikasi															B

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100% = Sangat Baik

70% - 79% = Baik

60% - 69% = Cukup

≤ 59% = Kurang

**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode
Role Playing di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua
Kabupaten Agam**

**Siklus I Pertemuan 2
Senin, 16 Februari 2015**

No	Nama Siswa	Hasil Tes Akhir			Jumlah	Rata-rata	Ket
		Kognitif	Afektif	Psikomotor			
1	RSI	65	67	92	224	75	T
2	FBR	75	67	67	209	70	TT
3	ABL	100	58	92	250	83	T
4	RAN	65	67	58	190	63	TT
5	IHS	85	67	67	219	73	TT
6	RBN	70	75	83	228	76	T
7	FAC	90	58	58	206	69	TT
8	RDW	90	67	75	232	77	T
9	LDY	65	75	75	215	72	TT
10	ABM	75	75	67	217	72	TT
11	PIN	85	100	100	285	95	T
12	RAH	100	67	67	234	78	T
13	REY	100	67	92	259	86	T
14	ADR	100	33	58	191	64	TT
15	IZN	80	67	83	230	77	T
16	SYD	95	67	67	229	76	T
17	LIV	75	58	58	191	64	TT

18	ALD	100	58	58	216	72	TT
19	MLY	100	83	92	275	92	T
	Jumlah	1615	1276	1409	4300	1,433	
	Rata-rata	85	67	74	226	75	

Rata-rata Nilai Siswa

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{1433}{19} = 75 \text{ (Baik)}$$

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100%	= Sangat Baik
70% - 79%	= Baik
60% - 69%	= Cukup
≤ 59%	= Kurang

Persentase Ketuntasan Siswa

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Siswa yang Tuntas} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{12}{19} \times 100\% \\
 &= \mathbf{63 \% (Cukup)}
 \end{aligned}$$

Observer,

Sariak, 16 Februari 2015
Peneliti,**Nurmanita, S.Pd**
NIP. 196812312008012029**Ricky Gustiawan**
NIM. 93787Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak**Juniarti, S.Pd**
NIP. 196706071987102001

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus II

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Hari/ Tanggal	: Senin/ 23 Februari 2015
Bidang Studi	: IPS
Kelas/Semester	: VI/II
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

1. Memahami gejala alam yang terjadi di Indonesia dan sekitarnya.

II. Kompetensi Dasar

- 2.2 Menenal cara-cara menghadapi bencana alam.

III. Indikator

4. Menjelaskan pengertian tanah longsor (kognitif)
5. Menidentifikasi cara-cara menghindari bencana tanah longsor (kognitif).
6. Menunjukkan komitmen dalam mengikuti kegiatan pemanasan dan intruksi guru dalam kelompok seandainya terjadi tanah longsor (afektif).
7. Mendemonstrasikan tindakan dramatik dalam kelompok pada waktu menghadapi bencana tanah longsor dalam kelompok (psikomotor).

IV. Tujuan Pembelajaran

11. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menyebutkan pengertian tanah longsor dengan benar.
12. Dengan tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi cara-cara yang harus dilakukan, jika terjadi tanah longsor dengan benar.

13. Dengan mengikuti pemanasan dan instruksi, siswa dapat melaksanakan role playing tentang cara-cara menghadapi tanah longsor dalam kelompok dengan benar.
14. Dengan melakukan latihan, siswa dapat melakukan dramatik dan berdiskusi tentang cara-cara menghadapi tanah longsor dengan tepat.

V. Materi Pembelajaran

Cara-cara mengatasi bencana Tanah longsor di Indonesia

VI. Metode

Role Playing, diskusi kelompok.

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

3. Kegiatan Awal

- f. Mengkondisikan kelas.
- g. Mengajak siswa berdoa.
- h. Mengecek kehadiran siswa.
- i. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- j. Apersepsi dengan mengamati gambar bencana alam yang dipajang guru di papan tulis.

4. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- c. Siswa mengamati gambar bencana tanah longsor yang dipajang di papan tulis.
- d. Tanya jawab dengan siswa tentang gambar tanah longsor tersebut.

Elaborasi

a. Tahap Persiapan dan instruksi

3) Guru memiliki situasi/dilema *role playing*

- i) Siswa mendengarkan situasi yang akan diperankan dalam *role playing*.

- j) Siswa memahami dilema cerita yang diberikan.
 - k) Situasi cerita yang disampaikan guru sesuai dengan materi pembelajaran.
 - l) Situasi cerita yang disampaikan guru sesuai dengan tahap pemikiran siswa.
- 2) Guru meminta beberapa orang untuk melakukan latihan pemanasan.
- i) Siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan.
 - j) Siswa mendapat bimbingan guru dalam membuat naskah cerita tanah longsor.
 - k) Siswa mendengarkan koreksi guru tentang naskah cerita tanah longsor yang telah dibuat kelompok.
 - l) Siswa melakukan latihan pemanasan tanah longsor.
- 7) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta *role playing*.
- i) Siswa diminta menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita tanah longsor yang dibuat siswa.
 - j) Siswa yang kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita tanah longsor mendapatkan bimbingan dari guru.
 - k) Siswa melakukan diskusi klasikal dengan baik.
 - l) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan bahasa yang baik.
- 8) Siswa mendengarkan peran-peran yang akan dimainkan.
- i) Masing-masing kelompok siswa diminta untuk memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita tanah longsor.
 - j) Anggota kelompok lain diminta untuk menanggapi.
 - k) Siswa diminta untuk menjelaskan karakter tokoh dalam cerita tanah longsor.
 - l) Siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok diberikan penghargaan.

b. Tindakan dramatik dan diskusi

- 3) Para aktor melakukan perannya.

- i) Siswa yang tampil terlebih dahulu ditunjuk oleh guru.
 - j) Siswa yang menjadi kelompok pengamat ditunjuk oleh guru.
 - k) Siswa mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat.
 - l) Siswa mendengarkan penjelasan tentang hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji.
- 2) Siswa menghentikan *role playing* pada titik-titik penting drama tanah longsor.
- i) Siswa diminta membahas tampilan kelompok.
 - j) Siswa yang menjadi kelompok pengamat diminta pendapatnya.
 - k) Siswa yang menjadi kelompok penyaji diminta memberikan komentar.
 - l) Siswa kelompok lain yang belum tampil diminta pendapatnya.
- 3) Keseluruhan kelas melakukan diskusi yang terpusat pada situasi *role playing*.
- i) Siswa mendengarkan ulasan guru atas tampilan kelompok.
 - j) Siswa mendengarkan pendapat kelompok pengamat.
 - k) Siswa mendengarkan komentar kelompok penyaji.
 - l) Siswa mendengarkan pendapat kelompok lain yang belum tampil.

Konfirmasi

c. Evaluasi

- d) Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam *role playing*.
- i) Siswa menerima lembar pengamatan tampilan kelompok yang diberikan guru.
- j) Siswa mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan yang dijelaskan guru.
- k) Siswa diminta mengisi lembar pengamatan.

- l) Siswa diminta untuk bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti.
- e) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan *role playing*.
 - i) Perwakilan kelompok siswa diminta untuk memberikan komentar tentang tanah longsor dengan baik.
 - j) Siswa diminta untuk memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik.
 - k) Siswa diminta untuk mendengarkan pendapat teman lain.
 - l) Siswa diminta untuk bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.
- f) Guru membuat catatan atas pelaksanaan *role playing*.
 - i) Siswa diminta untuk menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.
 - j) Siswa diminta untuk mencatat poin-poin penting tanah longsor di papan tulis.
 - k) Siswa diminta mencatat poin-poin penting tanah longsor di buku masing-masing.
 - l) Siswa diminta untuk membuat catatan dibuat dengan rapi dan jelas.
- 3. Kegiatan Akhir
 - a. Siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran.
 - b. Melaksanakan evaluasi.
 - c. Tindak lanjut.

VIII. Penilaian

- 1. Penilaian Kognitif
 - a. Prosedur penilaian : proses
 - b. Jenis penilaian : tes
 - c. Bentuk penilaian : tulisan
 - d. Instrumen penilaian : soal dan kunci jawaban
- 2. Penilaian Afektif
 - a. Prosedur penilaian : proses

- b. Jenis penilaian : pengamatan
 - c. Bentuk penilaian : lisan
 - d. Instrumen penilaian : lembar pengamatan
3. Penilaian Psikomotor
- a. Prosedur penilaian : proses
 - b. Jenis penilaian : pengamatan
 - c. Bentuk penilaian : lisan
 - d. Instrumen penilaian : lembar pengamatan

Materi Pembelajaran

Naskah Drama

TANAH LONGSOR

Bencana tanah longsor yang menimpa Berastagi pada 30 November 2015 membuat murid- murid SDN 02 Berastagi, hanya hadir sekitar separonya saja. Guru di sekolah hari itu, mempersingkat jam pelajaran, sehingga siswa cepat pulang. Dalam perjalanan pulang Naya (warga Kampung Tirun Berastagi) dan teman- temannya bercakap- cakap.

Naya : “teman- teman, sepulang sekolah ini bagaimana kalau kita pergi kekampung sebelahmelihat tanah longsor yang terjadi semalam.”

Aldi : “Boleh, boleh. Tapi kita pulang kerumah masing- masing terlebih dahulu, gantipakaian dan minta izin pada orang tua.”

Livo : “Ya, ya Saya setuju, aku juga penasaran,mengapa tanah longsor itu bisa terjadi ya...?”

Daus : “Kalau begitu, dimana kita janjiian berkumpul lagi....?”

Fahri : “Dirumah aku saja. Kan rumahku lebih dekat dengan kampung sebelah yang longsor.”

Naya : “ Baiklah.... baiklah, kita setuju...Sekitar setengah jam lagi ya?

Setengah jam berlalu, mereka bertemu kembali. Mereka minta izin kepada Ibu Fahri, sebelum berangkat.

Naya : “Bu, kami mau melihat bencana tanah longsor yang terjadi di kampung tetangga. Kami berlima mohon izin.”

Ibu : "Tapi nanti orang-orang di sana akan sibuk membersihkan puing bangunan dan tanah yang runtuh. Kalian tidak akan bisa melihat dari dekat longsoran itu, karena akan mengganggu kelancaran orang-orang yang membantu membersihkannya."

Fahri : "Tidak apa-apa Bu, yang penting, ilmu kita bertambah, bagaimana itu longsor...."

Ibu : "Ya....ya baiklah. Kalian semua akan ibu izinkan untuk pergi, tapi kalau tidak membantu orang-orang bekerja, sebaiknya melihat dari jauh saja."

Semua : " Terima kasih Bu

Ditempat kejadian longsor.

Livo : "Lihat tebing di belakang itu runtuh, sehingga menimbun rumah-rumah dan jalan yang ada di bawahnya."

Daus : " Sebaiknya penduduk di sini, tidak membangun si dekat tebing-tebing seperti itu....!"

Aldi : "Tapi Daus, jika harus di tepi tebing tidak apa, tapi tebingnya dikokohkan dulu dengan batu penyangga yang disusun dan diikat sengan kawat kawat, seperti si tepi jalan, waktu kita pergi jalan jalan ke Pekan Baru dulu atau disemen seperti pondasi rumah yang tinggi."

Naya : " Sekarang kan musim penghujan, sehingga tanah lunak dan mudah roboh seperti itu, apalagi jika gempa terjadi, tanah itu akan retak dan sangat berbahaya."

Livo : " Betul....betul, aku dengar pembicaraan Bapak-bapak tadi, walaupun tidak ada korban jiwa, tetapi ada 4 orang yang luka luka kena runtuh tanah dan bangunan rumah."

Fahri : "Coba lihat tebing bukit itu sudah gundul, mungkin warga di sinimembarkannya gundul tanpa pohon, menebanginya dan lihat itu adapula penambangan pasir disana."

Daus : "Kalau begitu tanah longsor ini disebabkan oleh ulah manusia sendiri, bukan begitu...?"

Fahri :” Ya, ya...eh teman teman, aku takut kejadian seperti ini menimpa rumahku. Rumahku kan dekat tebing bukit. Bukit itu juga gundul seperti di sini. Bagaimana kalau sore ini kalian membantuku menanam bukit itu dengan pohon-pohon ?”

Semua : “ Ayo....ayo...ayo!”

Mereka sore itu membantu Fahri menanam bukit belakang rumah dengan pohon pohon jati

Livo : “Lihat sekarang sudah selesai, mudah mudahan tanaman ini beberapa waktu lagi sudah cukup besar.”

Naya : “Ya, Fahri kamu pelihara ya, agar pohon ini semua hidup sampai besar.”

Fahri : ‘ Baik teman. Terimakasih kalian semua telah membantuku.”

Gerakan tanah atau tanah longsor

Tanah longsor merupakan gejala alam yang terjadi di sekitar kawasan pegunungan. Semakin curam kemiringan lereng satu kawasan, semakin besar kemungkinan terjadi longsor.

Bencana alam tanah longsor dipicu oleh faktor klimatologis seperti hujan tetapi gejala awalnya disebabkan dari kondisi geologis seperti karakteristik tanah, bebatuan, dan tingkat kelandaian tanah.

Longsor dapat terjadi karena patahan alami dan karena faktor cuaca pada tanah dan bebatuan. Ketika longsor berlangsung lapisan teratas bumi mulai meluncur deras pada lereng. Jumlah tanah yang besar dari luncuran tanah dan lumpur inilah yang merusak rumah-rumah, menghancurkan bangunan yang kokoh dalam hitungan detik.

Tanah longsor merupakan jenis gerakan tanah. Tanah longsor sendiri merupakan gejala alam yang terjadi di sekitar kawasan pegunungan. Semakin curam kemiringan lereng suatu kawasan, semakin besar pula kemungkinan terjadi longsor.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menekan bahaya tanah longsor dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a) Menghindari bermukim atau mendirikan bangunan di tepi lembah sungai terjal.
- b) Menghindari melakukan penggalian pada daerah bawah lereng terjal yang akan mengganggu kestabilan lereng sehingga mudah longsor.
- c) Menghindari membuat sawah baru dan kolam pada lereng yang terjang karena air yang digunakan akan memengaruhi sifat fisik lereng. Lereng menjadi lembek dan gembur sehingga tanah mudah bergerak.
- d) Menyebarkan informasi bencana gerakan tanah melalui berbagai media sehingga masyarakat mengetahui.

Tahap bencana

Usaha yang perlu dilakukan ketika suatu daerah terkena bencana tanah longsor antara lain berikut ini.

- a. Menyelamatkan warga yang tertimpa musibah.
- b. Pembentukan pusat pengendalian atau *crisis center*.
- c. Evakuasi korban ke tempat yang lebih aman.
- d. Pendirian dapur umum, pos-pos kesehatan, dan penyediaan air bersih
- e. Pencegahan berjangkitnya wabah penyakit.
- f. Evaluasi, konsultasi, dan penyuluhan.

Penilaian Kognitif

Soal :

- 1. Tulislah pengertian tanah longsor!
- 2. Tulislah dua 3 perilaku manusia yang menyebabkan tanah longsor!
- 3. Tulislah dua pengaruh faktor alam yang menyebabkan tanah longsor!
- 4. Tulislah 3 cara menghindari bencana tanah longsor!
- 5. Tulislah 2 akibat terjadinya tanah longsor!

Kunci Jawaban:

1. Tanah longsor adalah pergerakan tanah dan batuan di daerah yang terjal yang dapat menimbun pemukiman, bangunan dan lahan pertanian yang disebabkan oleh kontur tanah yang labil dipicu oleh gempa, hujan deras dll.
2. Membangun area penambangan di daerah rawan longsor
Merusak pohon dan tumbuhan yang menjadi penahan tanah
Menghindari pemanfaatan lahan pertanian di sekitar lahan yang rawan
3. Gempa bumi
Hujan deras terus menerus
4. Membuat dam penahan tanah longsor
Membuat bangunan jauh dari tebing yang rawan longsor
Melakukan penghijauan di daerah rawan
Menghindari pemanfaatan lahan di sekitar daerah rawan
5. Menimbun pemukiman warga
Menghancurkan sarana umum seperti jalan, jembatan dll
Menimbulkan korban nyawa jika menimpa manusia
Menimbulkan kerugian materi terhadap lahan produktif

Observer,

Sariak, 23 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

Lampiran 10

HASIL PENILAIAN RPP (IPKG) SIKLUS II

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VI (Enam)/2 (Dua)
Hari/Tanggal : Senin, 23 Februari 2015

No	Karakteristik	Deskriptor	Deskriptor Yang Muncul	Kualifikasi				Jlh
				SB	B	C	K	
				4	3	2	1	
1	Kejelasan perumusan tujuan proses pembelajaran.	a. Perumusan tujuan pembelajaran jelas.	√	√				4
		b. Rumusan tujuan pembelajaran tidak menimbulkan penafsiran yang meragukan siswa.	√					
		c. Rumusan tujuan pembelajaran lengkap (memenuhi A, B,C ,D)	√					
		d. Rumusan tujuan pembelajaran berurutan secara logis dari mudah ke sukar.	√					
2	Pemilihan materi ajar	a. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√	√				4
		b. Pemilihan materi ajar sesuai dengan karakteristik siswa.	√					
		c. Pemilihan materi ajar sesuai dengan lingkungan.	√					
		d. Pemilihan materi ajar sesuai dengan bahan yang akan di ajarkan.	√					
3	Pengorganisasi an materi	a. Cakupan materi luas.	√		√			3
		b. Materi ajar sistematis.	√					
		c. Sesuai dengan alokasi waktu.	√					
		d. Kemutakhiran						

		(sesuai dengan perkembangan terakhir bidangnya).	-					
4	Pemilihan sumber/media pembelajaran	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. b. Sesuai dengan materi ajar. c. Sesuai dengan karakteristik siswa. d. Sesuai dengan lingkungan siswa.	√ √ √ √	√				4
5	Kejelasan proses pembelajaran	a. Langkah-langkah pembelajaran berurut (awal, inti, dan penutup). b. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu. c. Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan materi ajar. d. Langkah-langkah pembelajaran jelas dan rinci.	√ √ √ √	√				4
6	Teknik pembelajaran	a. Teknik pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. b. Teknik pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. c. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan sekolah. d. Teknik pembelajaran sesuai dengan lingkungan siswa.	√ - √ √		√			3
7	Kelengkapan instrumen	a. Soal lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. b. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran. c. Soal disertai kunci	√ √ √	√				4

		jawaban yang lengkap. d. Soal disertai pedoman penskoran yang lengkap.	√					
Jumlah				20	6	0	0	26
Persentase				93%				
Kualifikasi				Sangat Baik				

Dikembangkan dari adaptasi model Ngalm (2006:102)

$$\text{Persentase perolehan skor} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Perolehan Skor} = \frac{26}{28} \times 100\% = 93\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Kualifikasi Penilaian (Ngalm, 2006:182)

80% - 100% = Sangat Baik
 70% - 79% = Baik
 60% - 69% = Cukup
 ≤ 59% = Kurang

Observer,

Sariak, 23 Februari 2015
 Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
 NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
 NIM. 93787

Mengetahui,
 Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
 NIP. 196706071987102001

Lampiran 11

Hasil Pengamatan terhadap Pelaksanaan Kegiatan Guru dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelas VI SDN 02 Sariak

Siklus II
Senin, 23 Februari 2015

Tahap Role Playing	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi				Total
			SB	B	C	K	
			4	3	2	1	
1. Persiapan dan instruksi	Guru memiliki situasi/dilema <i>role playing</i> a. Guru memberikan situasi yang akan diperankan siswa melalui cara yang adil. b. Dilema cerita yang diberikan dapat dipahami siswa. c. Situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran. d. Situasi cerita sesuai dengan tahap pemikiran siswa.	√ √ √ √	√				4
	Sebelum <i>role playing</i> , siswa harus mengikuti latihan pemanasan <i>role playing</i> a. Guru meminta siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan. b. Guru membimbing siswa dalam membuat naskah cerita. c. Guru mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok. d. Guru meminta beberapa orang untuk melakukan latihan pemanasan.	√ √ √ √	√				4
	Guru memberi instruksi khusus kepada peserta <i>role</i>						

	<i>playing</i> i. Guru meminta siswa menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita siswa. j. Guru membantu siswa yang kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita. k. Guru membimbing diskusi klasikal dengan baik. l. Guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik.	√	√				4
	Guru memberitahukan peran yang akan dimainkan siswa i. Guru meminta masing-masing kelompok memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita. j. Guru meminta anggota kelompok lain untuk menanggapi. k. Guru meminta siswa menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. l. Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan kelompok.	√			√		3
6. Tindakan dramatik dan diskusi	Para aktor melakukan perannya i. Guru menunjuk siswa yang tampil terlebih dahulu. j. Guru menunjuk kelompok siswa yang menjadi pengamat. k. Guru menjelaskan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat. l. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dinilai	√		√			4

	oleh kelompok penyaji.						
	<i>Role playing</i> berhenti pada titik-titik penting i. Guru menghentikan role playing yang dilakukan siswa saat masalah mulai terlihat. j. Guru meminta pendapat kelompok pengamat. k. Guru meminta pendapat kelompok lain. l. Guru memberikan pendapat atas tampilan kelompok.	√ - √ √		√			3
	Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi <i>role playing</i> i. Guru membahas tampilan kelompok. j. Guru meminta pendapat kelompok pengamat. k. Guru meminta komentar kelompok penyaji. l. Guru meminta pendapat kelompok lain yang belum tampil.	√ √ - √		√			3
7. Evaluasi bermain peran	Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil yang telah dicapai dalam <i>role playing</i> i. Guru membagikan lembar pengamatan tampilan kelompok. j. Guru menjelaskan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. k. Guru memberikan siswa kesempatan untuk mengisi lembar	√ - √		√			3

	pengamatan. l. Guru menjawab pertanyaan siswa dengan baik.	√					
	Guru menilai efektifitas dan keberhasilan <i>role playing</i> i. Guru meminta perwakilan kelompok untuk memberikan komentar. j. Guru meminta kelompok lain untuk menanggapi. k. Guru memberikan kesempatan yang sama kepada semua kelompok. l. Guru membantu siswa yang kesulitan memberikan pendapatnya.	√ √ √ √	√				4
	Guru mencatat di buku catatan tentang <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan i. Guru melakukan evaluasi tampilan siswa. j. Guru membuat catatan poin penting saat kelompok tampil. k. Guru membuat penilaian objektif atas tampilan siswa. l. Guru membuat catatan penilaian berdasarkan tampilan siswa.	√ √ √ √	√				4
Jumlah			24	12	0	0	36
Persentase			90				
Kualifikasi			Sangat Baik				

Dikembangkan dari adaptasi model Oemar (2009:102)

Keterangan :

9. SB (sangat baik) jika keempat deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.

10. B (baik) jika tiga dari empat deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.
11. C (cukup) jika dua dari empat deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.
12. K (kurang) jika salah satu deskriptor pada setiap tahapan pembelajaran dilakukan.

Skor maksimal 40

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

80% - 100%	= Sangat Baik
70% - 79%	= Baik
60% - 69%	= Cukup
≤ 59%	= Kurang

Persentase perolehan skor = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$

$$\text{Skor} = \frac{36}{40} \times 100\% = 90\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Observer,

Sariak, 23 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

Hasil Pengamatan terhadap Pelaksanaan Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Kelas VI SDN 02 Sariak

**Siklus II
Senin, 23 Februari 2015**

Tahap Role Playing	Deskriptor	Deskriptor yang muncul	Kualifikasi				Total
			SB	B	C	K	
			4	3	2	1	
1. Persiapan dan instruksi	Siswa memahami situasi/dilema <i>role playing</i> e. Mendengarkan situasi yang akan diperankan. f. Memahami cerita yang diberikan. g. Situasi cerita sesuai dengan materi pembelajaran. h. Situasi cerita didiskusikan bersama teman sebangku.	√ √ √ √	√				4
	Siswa mengikuti latihan pemanasan yang diikuti oleh semua siswa e. Siswa membuat naskah cerita yang akan dimainkan. f. Siswa meminta bimbingan guru dalam membuat naskah cerita. g. Mengoreksi naskah cerita yang telah dibuat kelompok. h. Melakukan latihan pemanasan.	√ √ √ √	√				4
	Siswa mendengarkan instruksi khusus yang diberikan guru e. Menjelaskan tokoh-tokoh dalam naskah cerita. f. Bertanya jika mengalami kesulitan dalam menjelaskan karakter peran dalam cerita.	√ √	√				4

	g. Melakukan diskusi klasikal dengan baik. h. Bertanya kepada guru dengan bahasa yang baik.	√ √					
	Siswa mendengarkan peran-peran yang akan dimainkan e. Memperkenalkan tokoh dalam naskah cerita. f. Mendengarkan anggota kelompok lain menanggapi. g. Menjelaskan karakter tokoh dalam cerita. h. Menerima penghargaan dengan mengucapkan terima kasih.	√ √ √ √	√				4
2. Tindakan dramatik dan diskusi	Siswa melakukan perannya sesuai skenario e. Tampil sesuai urutan yang ditunjuk guru. f. Melaksanakan tugas menjadi kelompok pengamat jika ditunjuk guru. g. Mendengarkan penjelasan hal-hal yang harus diamati oleh pengamat. h. Mencatat hal-hal yang akan dinilai oleh kelompok penyaji.	√ √ √ √	√				4
	Siswa menghentikan <i>role playing</i> pada titik-titik penting e. Menghentikan <i>roleplaying</i> saat masalah mulai terlihat. f. Mendengarkan pendapat kelompok pengamat. g. Mendengarkan pendapat kelompok lain. h. Mendengarkan pendapat guru atas tampilan kelompok.	√ √ √ √	√				4
	Keseluruhan kelas						

	melakukan diskusi yang terpusat pada situasi <i>role playing</i> e. Mendengarkan ulasan guru atas tampilan kelompok. f. Mendengarkan pendapat kelompok pengamat. g. Mendengarkan komentar kelompok penyaji. h. Mendengarkan pendapat kelompok lain yang belum tampil.	√		√			3
3. Evaluasi	Siswa memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam <i>role playing</i> e. Menerima lembar pengamatan tampilan kelompok. f. Mendengarkan penjelasan cara mengisi lembar pengamatan kepada siswa. g. Mengisi lembar pengamatan. h. Bertanya kepada guru jika ada yang tidak dimengerti.	√		√			4
	Siswa mendengarkan penilaian efektifitas dan keberhasilan <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan e. Perwakilan kelompok memberikan komentar dengan baik. f. Memberikan tanggapan dengan bahasa yang baik. g. Mendengarkan pendapat teman lain. h. Bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan memberikan pendapatnya.	√		√			3

Siswa mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan <i>role playing</i> yang telah dilaksanakan						
e. Menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.	√					
f. Mencatat poin-poin penting di papan tulis.	√					
g. Mencatat poin-poin penting di buku masing-masing.	-		√			
h. Catatan dibuat dengan rapi dan jelas.	√					
Jumlah		28	9	0	0	37
Persentase		93				
Kualifikasi		Sangat Baik				

Dikembangkan dari adaptasi model Oemar (2009:102)

Keterangan :

- SB : sangat baik, jika keempat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana dengan baik diberi skor 4.
 B : baik, jika tiga dari empat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana diberi skor 3.
 C : cukup, jika dua dari empat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana diberi skor 2.
 K : kurang, jika satu dari empat deskriptor pada setiap karakteristik terlaksana diberi skor 1.

Skor maksimal = 40

Kualifikasi Penilaian (Ngalim, 2006:182)

- 80% - 100% = Sangat Baik
 70% - 79% = Baik
 60% - 69% = Cukup
 ≤ 59% = Kurang

Penentuan Skor = $\frac{\text{Jumlah Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$

$$\text{Skor} = \frac{37}{40} \times 100\% = 93\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Observer,

Sariak, 23 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001

Lampiran 12

Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode *Role Playing* pada Aspek Kognitif di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam

Siklus II
Senin, 23 Februari 2015

No.	Nama Siswa	KKM	Hasil Belajar	Ket.
1.	RSI	75	75	T
2.	FBR	75	85	T
3.	ABL	75	100	T
4.	RAN	75	85	T
5.	IHS	75	95	T
6.	RBN	75	85	T
7.	FAC	75	100	T
8.	RDW	75	100	T
9.	LDY	75	70	TT
10.	ABM	75	80	T
11.	PIN	75	95	T
12.	RAH	75	100	T
13.	REY	75	100	T
14.	ADR	75	100	T
15.	IZN	75	85	T
16.	SYD	75	95	T
17.	LIV	75	80	T
18.	ALD	75	100	T
19.	MLY	75	100	T
Jumlah			1730	
Rata-rata			91	
Kualifikasi			Sangat Baik	

[illegible]

[illegible]

**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Metode
Role Playing di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten
Agam**

**Siklus II
Senin, 23 Februari 2015**

No	Nama Siswa	Hasil Tes Akhir			Rata-rata	Ket
		Kognitif	Afektif	Psikomotor		
1	RSI	75	83	100	86	T
2	FBR	85	100	83	89	T
3	ABL	100	83	100	94	T
4	RAN	85	92	75	84	T
5	IHS	95	83	100	93	T
6	RBN	85	83	83	84	T
7	FAC	100	83	83	89	T
8	RDW	100	92	92	95	T
9	LDY	70	92	92	85	T
10	ABM	80	83	92	85	T
11	PIN	95	100	100	98	T
12	RAH	100	92	83	92	T
13	REY	100	83	92	92	T
14	ADR	100	67	75	81	T
15	IZN	85	67	83	78	T
16	SYD	95	100	83	93	T
17	LIV	80	75	100	85	T
18	ALD	100	67	58	75	T
19	MLY	100	92	83	92	T
	Jumlah	1730	1617	1657	1,668	
	Rata-rata	91	85	87	88	

Rata-rata Nilai Siswa

$$P = \frac{F}{N}$$

$$P = \frac{1668}{19} = 88 \text{ (Sangat Baik)}$$

Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa (Ngalim, 2009:182)

80 – 100%	= sangat baik
70 – 79%	= baik
60 – 69%	= cukup
< 59%	= kurang

Persentase Ketuntasan Siswa

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Siswa yang Tuntas} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{19}{19} \times 100\% \\
 &= 100 \% \text{ (Sangat Baik)}
 \end{aligned}$$

Observer,

Sariak, 23 Februari 2015
Peneliti,

Nurmanita, S.Pd
NIP. 196812312008012029

Ricky Gustiawan
NIM. 93787

Mengetahui,
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001



DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN RI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jln. Prof.Dr.HAMKA Kampus Air Tawar Padang Telp. (0751)7058694

No. : 2270 /UN.35.1.4.7/PG/2014

Padang , 4 Desember 2014

Lamp. :

Hal : Permohonan izin melaksanakan
 Observasi dan Penelitian

Kepada

Yth : Bapak/Ibu Kepala SD Negeri 02 Sariak
 Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam

Di

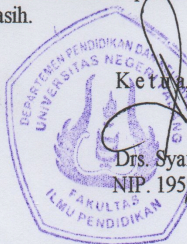
SARIAK KEC.SUNGAIPUA

Dengan hormat,

Dalam Rangka menunjang kelancaran pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mahasiswa Jurusan PGSD FIP UNP, Kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberi izin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini untuk melaksanakan observasi sekaligus penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama : **RICKY GUSTIAWAN**
 NIM : 93787
 Jurusan : PGSD FIP UNP
 Judul Penelitian : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS
 dengan Menggunakan Metode Role Playing di Kelas VI
 SD Negeri 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam

Demikianlah permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Ketua

Drs. Syarif Ahmad, M.Pd

NIP. 19591212 198710 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN AGAM
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SD NEGERI 02 SARIK
KECAMATAN SUNGAIPUA
Jalan Raya Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

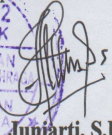
Nomor : 423/SDN02S/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **RICKY GUSTIAWAN**
NIM : 93787
Jurusan : PGSD FIP UNP

Benar telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam dengan judul penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas VI SDN 02 Sariak Kecamatan Sungaipua Kabupaten Agam" pada bulan 09 Februari 2015 sampai dengan 23 Februari 2015.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sariak, 25 Februari 2015
Kepala SDN 02 Sariak

Juniarti, S.Pd
NIP. 196706071987102001



Dokumentasi Penelitian



Foto 1. Peneliti Menjelaskan Langkah-langkah Role Playing kepada Siswa

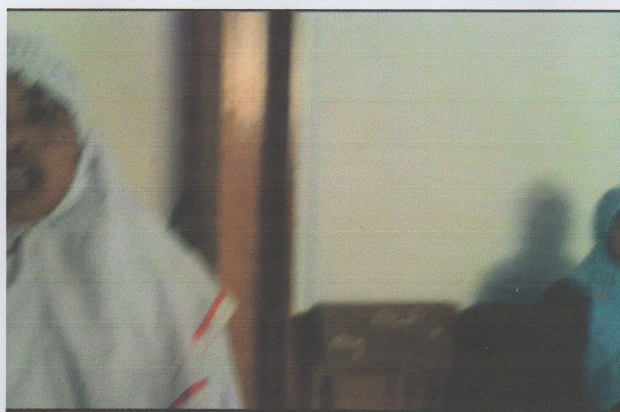


Foto 2. Observer sedang Mengamati Pelaksanaan Role Playing yang Dilakukan Siswa



Foto 3. Kelompok Sedang Melaksanakan Role Playing Tentang "Gunung Meletus"



Foto 4. Siswa Sedang Melaksanakan Role Playing Tentang "Tanah Longsor"



Foto 5. Siswa Melakukan Role Playing tentang "Gempa"

Liris sumbarakoto

3-februari-2015

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan lengkap !

1. Tulislah pengertian bencana alam !
2. Tuliskan maksud dari gempa bumi
3. Tulislah 2 hal yang di lakukan, sebelum terjadinya gempa bumi !
4. Tuliskan 2 hal yang dilakukan ketika terjadi gempa bumi !
5. Tulislah 2 jenis gempa yang kamu ketahui beserta artinya !

JAWAB :

1. bencana alam adalah : peristiwa alam yg sangat besar yg merugikan
2. Gempa pada tanah ~~tanah~~ yg membuat tanah dan rumah roboh
3. - Bersiap-siap x
- mendengar berita x
4. - berlari keluar rumah
- membuka pintu rumah dan mematikan kompor dan mencabut listrik
5. - Gempa tektonik → adalah gempa yg terjadi yg disebabkan karena gesekan benua
- Gempa vulkanik → gempa karena letusan gunung

60

ADRIAN FAIRI

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan lengkap !

9-Februari 2018

1. Tulislah pengertian bencana alam !
2. Tulislah maksud dari gempa bumi
3. Tulislah 2 hal yang di lakukan, sebelum terjadinya gempa bumi !
4. Tulislah 2 hal yang dilakukan ketika terjadi gempa bumi !
5. Tulislah 2 jenis gempa yang kamu ketahui beserta artinya !

JAWAB :

~~Bencana yang terjadi~~

1. Peristiwa alam yang merugikan manusia 2
2. getaran pada tanah karena pergerakan lempeng bumi dan letusan gunung 2
3. memasang kawat besi pada dinding rumah sewaktu memberi saran
- membuat rumah tahan gempa 2
4. mematikan saklar listrik dan mengunci pintu
- Pergi ke lapangan 2
5. - gempa vulkanik → gempa berasal dari gunung 2
- gempa tektonik → berasal dari pergerakan lempeng

100

Nama lengkap: Rania Restiani tgl: 16 Februari 2015.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan lengkap !

1. Tulislah pengertian gunung meletus !
2. Tuliskan 2 tanda-tanda akan terjadinya letusan gunung !
3. Tulislah 2 hal yang dilakukan ketika terjadi gunung meletus !
4. Tuliskan 2 akibat negatif dari letusan gunung !
5. Tulislah 3 status gunung berapi sebelum terjadi letusan !

JAWAB :

1. getaran yg kuat di sebabkan oleh : keluarnya lava dan magma. menjadi lahar
2. suhu udara sangat panas $\frac{1}{2}$
binatang keluar dari kandangnya
3. mengunci pintu rumah
berlindung di dalam bangunan
4. abu vulkanik menyebabkan tanaman warga rusak
longsor karena lahar dingin
5. waspada
siaga
awas.

65

Nama lengkap: Rania Restiani tgl: 16 Februari 2015.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan lengkap !

1. Tulislah pengertian gunung meletus !
2. Tuliskan 2 tanda-tanda akan terjadinya letusan gunung !
3. Tulislah 2 hal yang dilakukan ketika terjadi gunung meletus !
4. Tuliskan 2 akibat negatif dari letusan gunung !
5. Tulislah 3 status gunung berapi sebelum terjadi letusan !

JAWAB :

1. getaran yg kuat di sebabkan oleh : keluarnya lava dan magma. menjadi lahar
2. suhu udara sangat panas $\frac{1}{2}$
binatang keluar dari kandangnya
3. mengucir pintu rumah
bertindung di dalam bangunan
4. abu vulkanik menyebabkan tanaman warga rusak
longsor karena lahar dingin
5. waspada
siaga
awas.

65

RIDWAN Tanjung

23 - Februari - 2015

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan lengkap !

1. Tuliskan pengertian tanah longsor !
2. Tuliskan 3 perilaku manusia yang menyebabkan tanah longsor !
3. Tuliskan 2 pengaruh faktor alam yang menyebabkan tanah longsor !
4. Tuliskan 3 cara menghindari bencana tanah longsor !
5. Tuliskan 2 akibat terjadinya tanah longsor !

JAWAB :

1. Runtuhnya permukaan tanah yang mengakibatkan korban jiwa dan kerusakan
2. - menebang hutan sampai gundul
- kegiatan pertambangan pasir 2
- membuang Tebing Tanpa penakan
3. - hujan deras terus menerus 2
- gempa bumi
4. - membuat dam penakan Tebing
- membangun Rumah dengan menjauhi Tebing
- melakukan pemeriksaan
5. - menibun Rumah warga dan jembatan dan jalan
- menimbulkan korban jiwa 2

100

DRAMA BENCANA ALAM

Tgl: 16 - Februari - 2015

Penilaian Kelompok Gempa Bumi
tentang Penampilan Kelompok Gunung meletus

No	Tokoh	Aktivitas	Watak	Alasan
1	Bu Yani	-Bekerja	Barik	Karena mau menguruk Ranta, majid dan latif utk set berhenti bekerja sampai di sisir saja
2	Resi	Memasak	Pencemas	Jemas adik nya terkena letusan gunung
3	Ridwan	tidur	Pemalas	Karena suka tidur terus
4	Buk Rania	Menolong bu yani	Suka mem bantu	agar Pekerjaan bu yani cepat selesai
5	Pak majid	menolong bu yani	Suka mem bantu	So agar Pekerjaan bu yani cepat selesai
6	Pak latif	Menolong bu yani	Suka mem bantu	agar be an Pekerjaan buyani cepat selesai
7				

Anggota Kelompok :

- 1 Robin torino
- 2 Adrian pagri
- 3 syahdan ahmad hakim
- 4 Lidia utami
- 5 Mella inggriani
- 6 Febri marlina
- 7 Pinta nabila

DRAMA BENCANA ALAM

Tgl : 23 - Februari - 2015

Penilaian Kelompok Gempa Bumi
tentang Penampilan Kelompok Tanah longsor

No	Tokoh	Aktivitas	Watak	Alasan
1	Bu nisa	- Di rumah	Baik sebagai pendidik	- Mau mengizinkan fahry dan teman-nya pergi melihat kejadian tanah longsor tadi malam
2	Fahry	- Pulang sekolah - minta izin - dituruti fahry	Baik	- Mengizinkan teman-nya masuk ke rumah nya
3	Narya	- Pulang sekolah - bercakap2 waktu Pulang sekolah	Suka mem- bantu	- Membantu fahry utk menanam pohon di belakang rumah nya
4	ALdi	- Pulang sekolah - bercakap2 waktu Pu- lang sekolah	Perhatian	- Menyuruh teman-nya Pulang masing2 utk menaruh baju nanti kotor
5	dau	- Pulang sekolah - bercakap2 waktu Pulang sekolah	Suka mem- bantu	Membantu fahry menanam pohon di belakang rumah nya
6	Lira	- Pulang sekolah - bercakap2 waktu Pulang sekolah	Suka mem- bantu	Membantu fahry menanam pohon di belakang rumah nya
7				

Anggota Kelompok :

- 1 Robin Torino
- 2 Adrian Fagri
- 3 syahdan ahmad hakim
- 4 Lidia Utami
- 5 Melia Irgriani
- 6 Febri Marlina
- 7 Pinta Nabila

DRAMA BENCANA ALAM

Tgl: 25 februari 2015

Penilaian Kelompok Gunung Meletus
tentang Penampilan Kelompok Tanah longsor

No	Tokoh	Aktivitas	Watak	Alasan
1	Buk nusa	Di rumah	Memperingati	Mencegah agar Fachry dan teman-nya berhati-hati di bencana tanah longsor
2	Fachry	Di rumah fachry Di tempat bencana tanah longsor	Patuh pd orang tua, Sopan Takut, ingat	Minta izin pd orang tua Takut dan ingat bahwa di belakang rumahnya tdk ada/jarang pohon
3	Aldi	Mer di belakang rumah fachry Pulang sekolah	minta tlong membantu hidup bersih	Meminta tolong pd teman-nya agar membantu menanam pohon di rumah blkg rumahnya membantu fachry menanam pohon
4	Liro	Pulang setelah	Ingin tau	Tukar baju Pulang sekolah agar tdk kotor. Ingin mengetahui kejadian tanah longsor
5	Daus	Di belakang rumah fachry	Suka mem bantu	Membantu fachry menanam pohon
6	Naya	Bercakap pulang setelah Di belakang rumah fachry	Mengajak suka membantu	Mengajak teman-nya melihat bencana tanah longsor Membantu fachry menanam pohon
7	-			

Anggota Kelompok :

- 1 Abdul Latif
- 2 Abdul majid
- 3 Ridwan tanjung
- 4 Rahma Yani
- 5 Rania Restani
- 6 Rissy febriani
- 7 -

DRAMA BENCANA ALAM

Tgl: 3 februari 2015

Penilaian Kelompok Gunung Meletus
tentang Penampilan Kelompok Gempa Bumi

No	Tokoh	Aktivitas	Watak	Alasan
1	ADRIAN FAJRI	Di teras Adrian	Ramah Pencemas (penakut)	Menyambut teman-temannya dng sebaik mungkin Takut ada gempa susulan kembali
2	Pak Robin	keluar rumah	Penolong	Membantu tetangga memasang DAM Rumah
3	Buk Lidiya	Di dapur	Pelupa	lupa mematikan kompor
4	Pinto	Di dalam rumah	Waspada Tertalutakut	Melindungi kepalanya supaya saat terjadi gempa, supaya kepalanya tdk terluka Berterak memanggil ayahnya. saat terjadi gempa susulan
5	Syahdan	Jalan kerumah adrian /di teras - 1 -	Sombong	Ingin mengalah kan ke 3 temanya untuk petak umpet
6	Febri	Jalan kerumah adrian /di teras	Suka bercanda	Bercanda karena adrian seperti tidak menyambut mereka
7	Mela	Jalan kerumah Rian /di teras adrian	sholeh	Membaca assalamualaikum

Anggota Kelompok :

- 1 Abdul Latif
- 2 Abdul majid
- 3 Ridwan Tanjung
- 4 Rahma Yani
- 5 Rania Restiani
- 6 Rissy Febriani
- 7 -

DRAMA BENCANA ALAM

Tgl: 9-Februari-2015

Penilaian Kelompok ..Tanah longsor
tentang Penampilan Kelompok ..Gempa bumi

No	Tokoh	Aktivitas	Watak	Alasan
1	Adrian	-Menerima tamu -Memerung di teras	-Cemas -Pemerung -Ingintau	-Karna dia takut tersadanya gempa bumi -karna ia ingintau dari mana asal gempa
2	Pinta	Menonton tv	Penakut Terlampaui Troma	- Karna waktu gempa terjadi Pinta berteriak
3	Melia	Pergi kerumah adrian	Sedeh	- Karna melia suka menasehati temanya
4	Bu Lidya	Memasak	Pelupa	-Karna lupa mematikan kompor
5	Pak Robin	pergi kerumah tetangga	Penolong	- karna suka menolong tetangga
6	Syahdan	Suka bermain	Sombong	- karna ia ingin mengalahkan teman-temanya
7	Febri	Pergi kerumah adrian	-Suka bercanda -suka berkunjung	-Karna dia suka melihat adrian termenung

Anggota Kelompok :

- 1 Izzatunnisa
- 2 Reisyah Banayya
- 3 Livo sambera koto
- 4 Ihsan firdaus
- 5 Facy
- 6 Aldika Fitri
- 7