

**MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN METODE
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI PLAYEN III**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Handayani
NIM 09108244121

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2013**

**MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN METODE
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI PLAYEN III**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Handayani
NIM 09108244121

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PLAYEN III” yang disusun oleh Handayani, NIM 09108244121 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Sudaryanti, M. Pd.
NIP 19600705 198703 2 001

Yogyakarta, 22 Agustus 2013
Pembimbing II,



Purwono PA., M. Pd.
NIP 19551014 198210 1 001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Handayani
NIM : 09108244121
Program Studi : PGSD
Jurusan : PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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 telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 22 Agustus 2013
Yang menyatakan,



Handayani
NIM 09108244121

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PLAYEN III” yang disusun oleh Handayani, NIM 09108244121 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 04 September 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudaryanti, M. Pd.	Ketua Penguji		23-9-2013
Sekar Purbarini K., M. Pd.	Sekretaris Penguji		19-9-2013
Dr. Sujarwo, M. Pd.	Penguji Utama		18-9-2013
Purwono PA., M. Pd.	Penguji Pendamping		23-9-2013

30 SEP 2013

Yogyakarta,.....
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001



MOTTO

“Sesungguhnya kesulitan itu selalu disertai dengan kemudahan.

*Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan
sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya
kamu berharap”*

(Terjemahan QS Al-Insyiroh: 6-8)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi

ini, maka skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tuaku yang selalu memberi dukungan

Almamaterku

Nusa, Bangsa, dan Agamaku

**MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN
METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA
KELAS V SD NEGERI PLAYEN III**

Oleh
Handayani
NIM 09108244121

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar melalui metode *role playing* pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri Playen III.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Playen III yang berjumlah 21 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Objek penelitian ini adalah partisipasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan metode *role playing*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, catatan lapangan dan dokumentasi. Data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi belajar. Untuk aspek partisipasi belajar pada siklus I, partisipasi bertanya memiliki persentase sebesar 53,57%, menjawab pertanyaan 52,38%, menyelesaikan tugas 54,76%, berdiskusi 52,38%, mencatat materi pelajaran sebesar 55,95%, mengerjakan soal 53,57%, menyelesaikan tes secara individu 53,57%, dan menyimpulkan materi pelajaran sebesar 51,19%. Pada tahap tindakan siklus II, persentase tiap aspek mengalami kenaikan dari hasil perolehan skor siklus I, partisipasi bertanya memiliki persentase sebesar 76,19%, menjawab pertanyaan 79,76%, menyelesaikan tugas 82,14%, berdiskusi 80,95%, mencatat materi pelajaran sebesar 77,38%, mengerjakan soal 78,57%, menyelesaikan tes secara individu 77,38%, dan menyimpulkan materi pelajaran sebesar 77,38%.

Kata kunci : *partisipasi belajar, pembelajaran IPS, metode role playing*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PLAYEN III”. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini mendapat dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih secara tulus kepada:

1. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta atas izin yang diberikan untuk melaksanakan penelitian.
2. Ibu Hidayati, M. Hum., Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan rekomendasi ijin penelitian.
3. Ibu Sudaryanti, M. Pd., dosen pembimbing skripsi I yang telah memberikan banyak bimbingan, saran, bantuan, dan nasehat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Purwono PA., M. Pd., dosen pembimbing skripsi II yang telah memberikan banyak bimbingan, saran, bantuan, dan nasehat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
5. Bapak Mugiyana, S. Pd., Kepala Sekolah SD Negeri Playen III yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Ibu Wiwing Yuliati, S. Pd., guru kelas V terima kasih atas kerjasamanya selama penelitian.
7. Bapak dan ibu yang selalu memberikan doa dan dukungan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman kelas S9A, terima kasih atas segala persahabatan, kenangan indah yang telah kita lalui bersama-sama.

9. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu demi satu, semoga Allah SWT memberikan balasan pahala yang setimpal atas kebaikan dalam membantu saya selama ini.

Penulis masih menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, September 2013

Penulis,



Handayani

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Partisipasi Belajar	10
1. Pengertian Partisipasi	10
2. Pengertian Belajar.....	11
3. Pengertian Partisipasi Belajar	13
B. Metode <i>Role Playing</i>	16
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	16
2. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i>	18

3. Tujuan Metode <i>Role Playing</i>	20
4. Kelebihan Metode <i>Role Playing</i>	21
C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	23
1. Pengertian IPS	23
2. Dimensi IPS	24
3. Substansi Materi Pembelajaran IPS	27
4. Tujuan Pembelajaran IPS	30
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V SD	32
D. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	34
E. Kerangka Pikir	37
F. Hipotesis Tindakan	39
G. Definisi Operasional Variabel	39
H. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	42
B. <i>Setting</i> Penelitian	43
1. Tempat Penelitian	43
2. Waktu Penelitian	44
C. Subjek dan Objek Penelitian	44
D. Prosedur Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Instrumen Penelitian	52
G. Teknik Analisis Data	55
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Waktu Penelitian	58
B. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	58
1. Tahap Pra Tindakan	59
a. Perencanaan	59

b. Pelaksanaan	59
c. Observasi	64
d. Refleksi.....	73
2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	74
a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	74
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	92
C. Pembahasan Hasil Penelitian	109
D. Keterbatasan Penelitian.....	115

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	117
B. Implikasi	118
C. Saran	118

DAFTAR PUSTAKA	120
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	123
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V SD	33
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Partisipasi Belajar Siswa	52
Tabel 3. Penskoran Butir Angket Pendapat Siswa	53
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket	53
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Wawancara	54
Tabel 6. Kriteria Hasil Skor Partisipasi Belajar	57
Tabel 7. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	58
Tabel 8. Hasil Pengamatan Partisipasi Bertanya Pra Tindakan.....	64
Tabel 9. Hasil Pengamatan Partisipasi Menjawab Pra Tindakan	66
Tabel 10. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tugas Pra Tindakan	67
Tabel 11. Hasil Pengamatan Diskusi Pra Tindakan	68
Tabel 12. Hasil Pengamatan Kegiatan Mencatat Pra Tindakan	69
Tabel 13. Hasil Pengamatan Menyelesaikan Soal Pra Tindakan	70
Tabel 14. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tes Pra Tindakan.....	71
Tabel 15. Hasil Pengamatan Menyimpulkan Materi Pra Tindakan.....	72
Tabel 16. Hasil Pengamatan Partisipasi Bertanya Siklus I.....	81
Tabel 17. Hasil Pengamatan Partisipasi Menjawab Siklus I	82
Tabel 18. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tugas Siklus I.....	83
Tabel 19. Hasil Pengamatan Kegiatan Diskusi Siklus I	84
Tabel 20. Hasil Pengamatan Kegiatan Mencatat Siklus I.....	85
Tabel 21. Hasil Pengamatan Menyelesaikan Soal Siklus I.....	86
Tabel 22. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tes Siklus I.....	87
Tabel 23. Hasil Pengamatan Menyimpulkan Materi Siklus I.....	88
Tabel 24. Hasil Pengamatan Partisipasi Bertanya Siklus II	98
Tabel 25. Hasil Pengamatan Partisipasi Menjawab Siklus II.....	99
Tabel 26. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tugas Siklus II.....	100
Tabel 27. Hasil Pengamatan Kegiatan Diskusi Siklus II.....	101
Tabel 28. Hasil Pengamatan Kegiatan Mencatat Siklus II	102
Tabel 29. Hasil Pengamatan Kegiatan Menyelesaikan Soal Siklus II.....	103

Tabel 30. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tes Siklus II.....	105
Tabel 31. Hasil Pengamatan Menyimpulkan Materi Siklus II	106
Tabel 32. Hasil Observasi Tahap Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	111
Tabel 33. Hasil Pengamatan Guru dalam Menerapkan Metode <i>Role Playing</i>	114

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral.....	43
Gambar 2. Format Catatan Lapangan	55
Gambar 3. Situasi Pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri Playen III	62
Gambar 4. Diagram Batang Skor Rata-rata Aspek Partisipasi Tahap Pra Tindakan	72
Gambar 5. Diagram Batang Skor Rata-rata Aspek Partisipasi Siklus I	89
Gambar 6. Diagram Batang Skor Rata-rata Aspek Partisipasi Siklus II.....	106
Gambar 7. Diagram Batang Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa	112

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	124
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	138
Lampiran 3. Lembar Observasi Partisipasi Belajar	152
Lampiran 4. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Pra Tindakan	154
Lampiran 5. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siklus I	155
Lampiran 6. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siklus II.....	156
Lampiran 7. Hasil Observasi Guru Siklus I	157
Lampiran 8. Hasil Observasi Guru Siklus II.....	161
Lampiran 9. Catatan Lapangan	165
Lampiran 10. Pedoman Wawancara	177
Lampiran 11. Hasil Wawancara.....	178
Lampiran 12. Angket Pra Tindakan	185
Lampiran 13. Angket Pasca Tindakan	186
Lampiran 14. Hasil Angket Pra Tindakan.....	187
Lampiran 15. Hasil Angket Pasca Tindakan.....	188
Lampiran 16. Foto-foto Kegiatan Penelitian.....	189
Lampiran 17. Surat Keterangan Expert Judgement	192
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian.....	194

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas proses pembelajaran merupakan suatu proses yang harus dilaksanakan secara terus menerus dan berkesinambungan agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran merupakan suatu proses dimana semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik dikembangkan oleh guru. Peran guru apalagi untuk siswa sekolah dasar tidak bisa tergantikan oleh perangkat lain. Siswa memerlukan guru karena siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa (Wina Sanjaya, 2006: 52).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Dwi Siswoyo, dkk (2008: 44), di dalam komponen pendidikan ada tiga unsur sentral dalam upaya pendidikan. Tiga unsur sentral tersebut adalah pendidik atau guru, peserta didik atau siswa dan tujuan pendidikan. Proses pendidikan akan terjadi bila ketiga unsur tersebut saling berhubungan secara fungsional dalam satu kesatuan yang padu. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu unsur sentral dalam pendidikan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran untuk mengantarkan siswa kepada tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Oemar Hamalik (2001: 171) mengemukakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Artinya pembelajaran yang efektif memerlukan keterlibatan siswa di dalamnya. Siswa ditempatkan sebagai subjek didik, sebagai subjek didik

siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya bertugas menerima segala macam informasi, tetapi siswa harus berusaha mendapatkan dan memperoleh informasi dengan usahanya sendiri.

Siswa yang berusaha mengalami dan berbuat selama pembelajaran dapat membentuk pola pengetahuan yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif maka proses pembelajaran telah dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Selain itu tanpa adanya partisipasi belajar dari siswa, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik karena proses belajar melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik. Dengan kata lain partisipasi belajar siswa merupakan salah satu prinsip yang perlu diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Tugas dan tanggung jawab utama seorang guru atau pengajar adalah mengelola pengajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien, dan positif yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan aktif diantara dua subjek pengajaran, guru sebagai penginisiatif awal dan pengarah serta pembimbing, sedang peserta didik sebagai yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan diri dalam pengajaran (Ahmad Rohani, 2004: 1).

Oleh karena itu, upaya peningkatan partisipasi belajar dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik, tidak terkecuali dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Etin Solihatin & Raharjo (2009: 15) menjelaskan pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk

melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Artinya pola pembelajaran IPS lebih menekankan pada upaya pembekalan peserta didik, pembelajaran IPS bukan semata-mata hanya menghafal sejumlah konsep saja, melainkan terletak pada upaya agar apa yang telah dipelajari oleh peserta didik dapat menjadi bekal bagi dirinya untuk menjalani kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian, peran guru dalam pembelajaran IPS bukan sebagai sumber pengetahuan. Guru perlu membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa, menyediakan lingkungan belajar yang mendorong partisipasi belajar, melatih siswa untuk berpikir, memberi dorongan atau motivasi kepada siswa agar belajar lebih maju sehingga dalam proses pembelajaran dapat terjalin suatu interaksi edukatif yang mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

SD Negeri Playen III merupakan salah satu sekolah dasar yang favorit di lingkungan kecamatan Playen. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak kepala sekolah SD Negeri Playen III, bapak Mugiyana, S. Pd. sekolah ini banyak dipilih oleh para calon murid karena sekolah ini mendapat peringkat yang memuaskan dalam kelulusan ujian nasional, selain itu juga prestasi non akademik yang diperoleh dari berbagai kejuaraan membuat para calon siswa tertarik untuk masuk ke SD Negeri Playen III. Di sekolah yang memiliki keunggulan prestasi, ternyata masih ditemukan adanya permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajarannya khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti selama dua kali pertemuan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Playen III, siswa kurang memiliki partisipasi belajar selama proses pembelajaran

berlangsung. Kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang merangsang partisipasi belajar siswa. Hal ini dapat diamati dari aktivitas siswa yang ramai sendiri ketika guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa mengobrol dengan teman sebangku, dan siswa sibuk dengan aktivitas lain selama pembelajaran. Pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya, banyak siswa yang diam. Ketika guru bertanya kepada siswa, hanya ada beberapa siswa yang menjawab atau memberikan tanggapan, hal ini menunjukkan kurangnya respons yang diberikan siswa terhadap pembelajaran IPS yang sedang berlangsung.

Selama mengamati proses pembelajaran di kelas V SD Negeri Playen III, guru berfokus menggunakan buku paket (*text book*) sebagai sumber utama belajar bagi siswa selama pembelajaran IPS. Ketika guru memulai pembelajaran siswa diminta untuk membaca dan mempelajari materi dari buku paket IPS masing-masing siswa. Setelah itu guru menjelaskan di depan kelas dan siswa menyimak sambil mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan guru. Hal ini menjadikan kondisi pembelajaran menjadi tidak proposional, guru aktif tetapi sebaliknya siswa menjadi pasif. Interaksi dalam proses pembelajaran lebih bersifat satu arah karena belum adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik.

Permasalahan lain yang muncul dalam pembelajaran IPS di SD Negeri Playen III adalah suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa. Selama dua kali pertemuan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah diselingi tanya jawab, hal ini menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan kurang

memiliki partisipasi aktif untuk terlibat dalam proses belajar. Guru kurang optimal dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran selama pembelajaran IPS sehingga siswa belum begitu berperan serta untuk ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran.

Guru sebagai pemegang kendali dalam kelas tentunya memiliki pemikiran dan tindakan yang nyata untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. Dengan adanya keterlibatan siswa secara langsung selama pembelajaran IPS diharapkan pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa, proses belajar tidak hanya sekedar transfer konsep saja atau hafalan. Saat siswa memiliki aktivitas jasmani maka aktivitas psikisnya akan tumbuh dengan sendirinya. Atas dasar kondisi pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Playen III yang menunjukkan masih kurangnya partisipasi belajar siswa selama proses pembelajaran IPS maka diperlukan suatu usaha untuk meningkatkan partisipasi belajar dalam pembelajaran IPS.

Pemahaman dan pengetahuan guru tentang metode-metode pembelajaran dapat digunakan sebagai usaha perbaikan sistem pembelajaran dalam pelajaran IPS. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah metode *role playing*. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa akan mampu ikut serta dalam proses pembelajaran, karena metode ini melibatkan siswa untuk beraktivitas baik secara fisik maupun psikis. Ketika siswa bertanya atau mengungkapkan pendapatnya, itu berarti siswa telah memiliki partisipasi belajar di dalam proses pembelajaran. Apalagi selama proses pembelajaran siswa diajak untuk melakukan sesuatu, diajak untuk berdiskusi, menyimpulkan materi pelajaran,

mencatat atau meringkas, maka proses pembelajaran yang dilakukan telah menekankan siswa sebagai subjek didik.

Penggunaan metode *role playing* dapat dijadikan sebagai sarana dalam meningkatkan partisipasi belajar dalam pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan partisipasi belajar menekankan pada kesadaran peserta didik untuk ikut berperan serta dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan segala potensi dan aspek perkembangannya, baik itu perkembangan fisik, bahasa, emosi, dan sosial.

Dengan menggunakan metode *role playing* ini semua siswa akan ikut berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan membutuhkan peserta didik lain untuk meniru perbuatan, reaksi dan menghasilkan dunia seperti yang mereka lihat, sehingga akan terjalin suatu hubungan sosial di dalamnya. Alasan lain penggunaan metode *role playing* ini karena dapat dipergunakan sebagai suatu metode untuk memecahkan suatu masalah-masalah sosial yang berkaitan dengan hubungan interpersonal.

Keuntungan lain yang didapat dengan menggunakan bermain peran diharapkan siswa dapat belajar mengenal berbagai peran dalam kehidupan nyata, siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya, siswa dapat belajar untuk menerima pendapat atau masukan dari orang lain, siswa dapat memperhatikan pendapat orang lain, mampu mengungkapkan pendapatnya dan memahami fakta mengenai nilai-nilai yang ada di masyarakat. Dengan demikian siswa akan memiliki bekal yang bermanfaat pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia

akan mendapatkan diri dalam situasi di mana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan sekolah, dan lain-lain.

Pembelajaran dengan metode *role playing* menunjang kerja sama siswa dalam bentuk kelompok. Hal ini sejalan dengan hakikat manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Ketika bermain peran, peserta didik akan beraksi dan berinteraksi dengan peserta didik lainnya dalam bentuk permainan sosial, dimana siswa akan belajar memahami orang lain, saling berhubungan, siswa akan belajar tentang nilai-nilai sosial yang ada dalam kehidupan.

Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* diharapkan siswa dapat memiliki partisipasi belajar selama pembelajaran IPS. Dalam hal ini peneliti mengambil judul “*Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V SD Negeri Playen III*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS sebagai berikut:

1. Kondisi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang merangsang partisipasi belajar siswa.
2. Guru lebih berfokus menggunakan buku paket sebagai sumber utama belajar bagi siswa selama pembelajaran IPS (*text book*).

3. Kurang optimalnya respon yang diberikan siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung.
4. Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa sehingga hal ini menyebabkan siswa merasa cepat bosan.
5. Guru kurang optimal dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek didik di dalam kelas.
6. Dalam pembelajaran IPS di kelas, guru lebih sering menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi kepada siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam kajiannya, perlu ada pembatasan masalah penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada permasalahan penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan partisipasi belajar pada siswa kelas V SD Negeri Playen III.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana meningkatkan partisipasi belajar menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Playen III?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan partisipasi belajar pada pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Playen III.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki kontribusi dalam mencetak generasi penerus bangsa yang mampu berpartisipasi dalam masyarakat demokratis serta memiliki tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan dan mendorong partisipasi belajar dalam mengikuti proses pembelajaran IPS di kelas.

b. Bagi guru

Guru dapat mengetahui metode pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan sumbangan pemikiran sebagai bentuk usaha peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri Playen III.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Partisipasi Belajar

1. Pengertian Partisipasi

Partisipasi berasal dari Bahasa Inggris "*participation*" yang berarti pengambilan bagian atau pengikut sertaan. Krathwohl dan Blomm dalam Dimiyati & Mudjiono (2006: 28) mengemukakan salah satu ranah afektif siswa dalam belajar adalah partisipasi yaitu mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan, misalnya mematuhi aturan.

Berdasarkan pendapat Tjokrowinoto dalam Suryobroto (1997: 278) partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi terciptanya tujuan-tujuan bersama tanggung jawab terhadap tujuan tersebut.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa partisipasi adalah keterlibatan mental, fisik dan emosi seseorang dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang sedang dilakukan guna mencapai tujuan bersama. Pada proses belajar mengajar di sekolah partisipasi ini dapat diartikan sebagai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Partisipasi sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Dalam proses belajar sendiri partisipasi siswa sendiri menentukan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Belajar

Dimiyati & Mudjiono (2006: 7), mengemukakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Proses belajar terjadi jika siswa memperoleh sesuatu dari lingkungan sekitarnya. Lingkungan berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia atau hal-hal lain dapat dijadikan sebagai bahan belajar.

Berdasar pendapat Oemar Hamalik (2001: 27), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini belajar adalah suatu proses, belajar bukan hanya sekedar mengingat tetapi juga mengalami sehingga hasil dari belajar adalah perubahan tingkah laku.

Gagne seperti yang dikutip Dimiyati & Mudjiono (2006: 10) menguraikan belajar merupakan kegiatan yang kompleks, hasil belajar berupa kapabilitas. Jadi setelah belajar sesuatu orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Dan tentunya timbulnya kapabilitas itu berasal dari stimulasi lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh siswa itu sendiri.

Pengertian belajar menurut Slameto (2003: 2) 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.”

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah perubahan terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan

bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Lester D. Crow dalam Syaiful Sagala (2010: 15) mengemukakan “belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya”.

Belajar menurut Slavin dalam Trianto (2009: 16) mendefinisikan belajar sebagai:

“Learning is usually defined as a change in an individual caused by experience. Changes caused by development (such as growing taller) are not instances of learning. Neither are characteristic of individuals that are present at birth (such as reflexes and responses to hunger or pain). However, humans do so much learning from the day of their birth (and some say earlier) that learning and development are inseparably linked”.

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir. Bahwa belajar dan perkembangan erat kaitannya.

Dengan demikian belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pada siswa sebagai akibat dari pengalaman atau interaksi dengan lingkungan disekitarnya. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tingkah laku sendiri dapat dilihat dari sejumlah aspek yaitu pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis dan sikap. Sebagai contoh siswa belum

memahami tentang pengertian benda mati, setelah siswa membaca buku atau melihat lingkungan di sekitar tempat tinggalnya, melihat benda-benda, siswa menjadi paham tentang pengertian benda mati. Contoh ini merupakan perubahan pengetahuan sebagai akibat dari proses belajar.

3. Pengertian Partisipasi Belajar

Pembelajaran dapat diberi arti sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2005: 8). Artinya dalam kegiatan pembelajaran terjadi suatu interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

Karena dalam kegiatan proses pembelajaran harus ada interaksi edukatif maka peserta didik harus berpartisipasi dalam kegiatan belajar secara aktif. Melalui partisipasi siswa secara aktif maka akan terjadi interaksi dua arah antara guru dengan siswa. Sehingga partisipasi belajar berarti keikutsertaan siswa dalam suatu kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan adanya perilaku fisik dan psikisnya.

Partisipasi belajar akan menuntut siswa untuk ikut serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan pencapaian tujuan belajar sebab partisipasi siswa dibutuhkan dalam menetapkan tujuan dan dalam kegiatan belajar dan mengajar (Hasibuan & Moedjiono, 2006: 7). Oleh sebab itu pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri bagi siswa melalui berbagai aktifitas belajar.

Paul D. Dierich (Oemar Hamalik, 2001: 172–173) membagi kegiatan belajar dalam delapan kelompok yaitu:

- a. Kegiatan-kegiatan visual
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan dan mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar
Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta dan pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menari, dan berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental
Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional
Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Adapun aspek yang dikaji dalam partisipasi belajar siswa (Made Sumadi, 2002: 6) adalah:

- a. Partisipasi bertanya.
- b. Partisipasi menjawab.
- c. Menyelesaikan tugas secara tuntas.
- d. Partisipasi dalam diskusi.
- e. Mencatat penjelasan guru.
- f. Menyelesaikan soal di papan tulis.
- g. Mengerjakan tes secara individu.
- h. Menyimpulkan materi pelajaran di akhir pelajaran.

Nana Sudjana (2000: 55) menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran dibutuhkan keikutsertaan (partisipasi) siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan siswa diwujudkan dalam tiga tahapan kegiatan pembelajaran yaitu perencanaan program (*program planning*), pelaksanaan program (*program implementation*), dan penilaian program (*program evaluation*) kegiatan pembelajaran.

a. Perencanaan program

Partisipasi pada tahap perencanaan adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan mengidentifikasi kebutuhan belajar, sumber-sumber yang tersedia dan kemungkinan hambatan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran, penyusunan prioritas kebutuhan, perumusan tujuan belajar, dan penetapan program kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan program

Partisipasi dalam tahap pelaksanaan adalah keterlibatan peserta didik dalam menciptakan iklim yang kondusif untuk belajar, yang mencakup:

- 1) kedisiplinan siswa yang ditandai dengan keteraturan dalam kehadiran pada setiap kegiatan pembelajaran,
- 2) pembinaan hubungan antar siswa dan antara siswa dengan guru sehingga tercipta hubungan kemanusiaan yang terbuka, akrab, terarah, saling menghargai, dan saling membantu,
- 3) interaksi kegiatan antara siswa dan guru dilakukan melalui hubungan horizontal,
- 4) tekanan kegiatan pembelajaran adalah pada peranan siswa yang lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran.

c. Evaluasi program

Evaluasi dilakukan untuk menghimpun, mengolah, dan menyajikan data atau informasi yang dapat digunakan sebagai masukan dalam pengambilan keputusan. Partisipasi dalam tahap evaluasi ini bermanfaat bagi siswa untuk mengetahui tentang sejauh mana perubahan yang telah dialami dan dicapai oleh mereka melalui kegiatan pembelajaran partisipatif.

Partisipasi belajar merupakan keikutsertaan atau keterlibatan siswa baik secara fisik, mental maupun sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek dari partisipasi yang dapat dijadikan alat ukur tingkat partisipasi belajar adalah mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas secara tuntas, ikut serta berdiskusi, mencatat penjelasan guru, menyelesaikan soal di papan tulis, mengerjakan tes secara individu, dan

meyimpulkan pelajaran. Partisipasi belajar dalam pembelajaran penting guna menciptakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek didik, dimana siswa tidak hanya duduk mendengar informasi dari guru, tetapi siswa bertindak secara aktif untuk memperoleh pengetahuan dan pemahamannya sendiri melalui arahan dan bimbingan dari guru.

Dengan adanya partisipasi belajar dari siswa, pembelajaran akan lebih terfokuskan untuk mendidik dan mengembangkan potensi dan aspek-aspek perkembangan siswa kearah yang lebih optimal. Siswa benar-benar diposisikan sebagai subyek yang sedang belajar. Oleh karena itu salah satu tugas guru adalah menyediakan dan menyiapkan kondisi pembelajaran yang dapat merangsang keterlibatan siswa di dalamnya. Siswa yang belajar dengan mengalami secara langsung akan memberikan pengetahuan yang lebih bermakna bagi siswa dan pengetahuannya dapat lebih tahan lama tersimpan dalam memori ingatan siswa.

B. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Manusia merupakan makhluk sosial, manusia hidup selalu membutuhkan orang lain, mereka tidak bisa hidup seorang diri tanpa bantuan orang lain. Dalam kehidupan sosial sendiri manusia selalu berinteraksi dan bekerja sama dengan manusia lain. Asumsi bahwa manusia merupakan makhluk sosial dan selalu bekerjasama dengan orang lain inilah yang menjadi dasar dari pengembangan metode pembelajaran sosial termasuk di dalamnya metode pembelajaran *role playing*.

Oemar Hamalik (2001: 199) mengemukakan bermain peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. Teknik itu bertalian dengan studi kasus, tetapi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antarindividu tersebut dalam bentuk dramatisasi.

Berdasarkan pemikiran Syaiful Sagala (2003: 213) sosiodrama (*role playing*) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjuk pada objeknya yaitu masyarakat, menunjuk pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Sudjana (2005: 134) mengungkapkan bahwa bermain peran adalah teknik kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata.

Dari berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan, metode *role playing* ialah metode pembelajaran yang dalam kegiatan belajarnya peserta didik mendapat tugas untuk mendramatisasikan atau memerankan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, siswa belajar memainkan peran-peran tertentu yang ada dan nyata dalam kehidupan secara berkelompok agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.

Metode bermain peran sesuai digunakan dalam pembelajaran IPS, karena dengan metode *role playing* siswa akan ditugaskan untuk berbuat (berperan) memainkan peran-peran tertentu yang ada dalam kehidupan nyata. Misalnya siswa ada yang berperan sebagai tokoh Pangeran Diponegoro. Dengan *role playing*

siswa memiliki aktivitas sendiri dalam kegiatan pembelajaran sehingga partisipasi belajarnya dapat ditingkatkan. Penggunaan metode *role playing* ini menekankan pentingnya keterlibatan langsung atau partisipasi peserta didik dalam situasi dan masalah dalam suatu kelompok. Artinya siswa tidak hanya duduk dan mendengar penjelasan guru, tetapi siswa berbuat, bertindak, mengalami dan membentuk pengalaman belajar masing-masing baik secara individu maupun dengan bantuan kelompok.

2. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Guru bertugas mendidik dan memberikan pengajaran di sekolah. Dalam menyampaikan materi kepada siswa, tentunya guru perlu memperhatikan langkah-langkah yang benar sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. Berikut langkah-langkah penggunaan metode *role playing* menurut Oemar Hamalik (2001: 215–217) sebagai berikut:

- a. Persiapan dan instruksi
 - 1) Guru memiliki situasi/dilema bermain peran. Situasi yang dipilih harus menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familiar, serta penting bagi siswa.
 - 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun pengamat aktif.
 - 3) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
 - 4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada *audience*.
- b. Tindakan dramatik dan diskusi
 - 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.
 - 2) Bermain peran harus berhenti pada titik-titik penting apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.

- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran.
- c. Evaluasi bermain peran
 - 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam bentuk diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran.
 - 2) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran.
 - 3) Guru membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalau ada), atau pada buku catatan guru.

Berdasarkan pendapat Sudjana (2005: 136–137) langkah-langkah penggunaan metode *role playing* sebagai berikut:

- a. Pendidik bersama peserta didik menyiapkan bahan belajar berupa topik yang akan dibahas. Topik itu hendaknya mengandung peran-peran yang seharusnya terjadi dalam situasi tertentu.
- b. Pendidik bersama peserta didik mengidentifikasi dan menetapkan peran-peran berdasarkan kedudukan dan tugas masing-masing.
- c. Pendidik membantu peserta didik untuk menyiapkan tempat, waktu, dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Pendidik membantu para peserta didik untuk melaksanakan permainan peran dengan: 1) menjelaskan tujuan dan langkah-langkah bermain peran, sedangkan peserta didik bertanya, memperhatikan, dan mencatat hal-hal yang dipandang perlu mengenai penjelasan yang diberikan pendidik, 2) para peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama memainkan peran dan kelompok kedua sebagai pengamat, 3) pendidik menjelaskan tugas masing-masing kelompok untuk dilakukan selama kegiatan belajar berlangsung, 4) kelompok pengamat menyiapkan diri, dan apabila perlu mencatat hasil pengamatan pada format khusus, dan 5) selesai bermain peran, para peserta didik dibantu oleh pendidik membahas hasil pengamatan kelompok pengamat.
- e. Pendidik bersama para peserta didik melakukan penilaian terhadap proses dan hasil penggunaan teknik tersebut.

Dari pendapat diatas dapat diuraikan bahwa langkah-langkah dalam *role playing* terdiri dari tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap tindakan dan diskusi, serta tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, guru membantu siswa untuk mengenalkan dan memahami situasi dalam bermain peran, misalnya menjelaskan tentang keadaan peristiwa dan tokoh-tokoh yang akan diperankan. Pada tahap

persiapan ini siswa juga dibentuk dalam dua kelompok yaitu kelompok partisipasi aktif dan kelompok pengamat. Siswa diberi penjelasan tentang tanggung jawab dari setiap kelompok baik itu kelompok partisipan atau kelompok pengamat.

Untuk tahap tindakan dan diskusi, siswa diberi kesempatan yang sama untuk mencoba bermain peran dengan ekspresinya sendiri. Kegiatan diskusi dibimbing oleh guru untuk menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk merespon situasi lain dalam kehidupan sehari-hari. Jadi pemahaman siswa mengenai peran yang dimainkan akan dihubungkan dengan situasi dalam kehidupan nyata. Tahap evaluasi, siswa diberi kesempatan untuk memberikan komentar, pendapat, atau masukan yang evaluatif tentang proses bermain peran yang telah dilaksanakan.

3. Tujuan Metode *Role Playing*

Oemar Hamalik (2001: 199) mengemukakan bahwa tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut:

- a. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan reaktif.
- b. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku pemain yang ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

Pendapat dari Sudjana (2005: 134) menjelaskan bahwa dengan bermain peran diharapkan peserta didik memperoleh pengalaman yang diperankan oleh pihak-pihak lain. Teknik ini dapat digunakan pula untuk merangsang pendapat

peserta didik dan menemukan kesepakatan bersama tentang ketepatan, kekurangan, dan pengembangan peran-peran yang dialami atau diamati. Sehubungan dengan hal itu tujuan penggunaan teknik ini antara lain adalah untuk mengenalkan peran-peran dalam dunia nyata kepada peserta didik.

Tujuan dari penggunaan metode *role playing* atau bermain peran adalah agar siswa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dari belajar dengan berbuat, belajar melalui peniruan, balikan dan pengulangan. Penggunaan metode *role playing* memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan sendiri kegiatan belajar baik fisik maupun psikis guna memperoleh pengetahuan dan pemahaman. Siswa tidak hanya mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dari guru atau buku paket, tetapi belajar melalui proses yang dilakukan setiap siswa baik secara individu maupun kelompok.

Siswa mampu belajar mengekspresikan pendapatnya, belajar memahami perilaku orang lain, dan belajar memahami nilai-nilai dalam suatu hubungan sosial. Selain untuk membentuk pengalaman belajar siswa, metode *role playing* mampu mengenalkan siswa kepada peran-peran yang ada di masyarakat.

4. Kelebihan Metode *Role Playing*

Oemar Hamalik (2001: 214) mengemukakan pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Roestiyah (1998: 93) menguraikan bahwa keunggulan dari bermain peran adalah:

“Dengan teknik ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk, akhirnya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Juga penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.”

Berdasarkan pendapat Sudjana (2005: 136) keunggulan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian dari peserta didik lainnya.
- b. Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil.
- c. Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
- d. Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran.
- e. Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

Kelebihan dari metode bermain peran dapat membantu siswa untuk mengubah perilakunya dan sikap ketika berinteraksi dengan orang lain, hal ini dikarenakan dalam bermain peran siswa akan tergabung dalam suatu kelompok sosial dengan siswa yang lainnya. Pada waktu bermain peran siswa dapat mengungkapkan pendapatnya, siswa akan lebih berani untuk menanggapi atau memberi masukan kepada siswa lainnya, siswa lebih berani untuk saling berbagi pengalaman, siswa dapat saling bekerja sama untuk mengatasi masalah dan menemukan solusinya dan siswa dapat memperoleh pengetahuan yang lebih

bermakna. Dan secara tidak langsung partisipasi belajar siswa juga dapat meningkat. Sifat mau bekerja sama antar siswa lainnya dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, siswa dapat mengembangkan hubungan interpersonal dengan siswa lainnya dan siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis.

C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS menurut Marsh & Martorella (Etin Solihatin & Raharjo, 2009: 14) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat.

Berdasarkan pendapat Trianto (2010: 171) ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.

Pendapat Kosasih seperti yang dikutip Trianto (2010: 173) menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai

bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.

Dari berbagai pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai macam ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih mengkaji hubungan manusia yang bersifat sosial kemasyarakatan.

2. Dimensi IPS

Dimensi dalam IPS dapat digunakan sebagai sumber atau dasar dalam pengorganisasian materi yang akan diajarkan oleh guru kepada peserta didik. Berikut akan diuraikan dimensi-dimensi yang terdapat dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

a. Dimensi pengetahuan (*knowledge*)

Setiap orang memiliki pemahaman yang berbeda antara individu yang satu dengan yang lainnya. Secara konseptual, pengetahuan (*knowledge*) hendaknya mencakup fakta, konsep, dan generalisasi yang dipahami oleh siswa (Sapriya, 2009: 49).

b. Dimensi keterampilan (*skills*)

Dalam pembelajaran IPS selain bekal pengetahuan yang diberikan kepada siswa, guru juga perlu membekali siswa dengan keterampilan (*skills*). Keterampilan dapat digunakan untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis. Menurut Sapriya (2009: 52–53) sejumlah keterampilan yang

diperlukan sehingga menjadi unsur dalam dimensi IPS dalam proses pembelajaran.

1) Keterampilan meneliti

Keterampilan ini diperlukan untuk mengumpulkan dan mengolah data. Namun, secara umum penelitian mencakup sejumlah aktivitas sebagai berikut mengidentifikasi dan mengungkapkan masalah atau isi, mengumpulkan dan mengolah data, menafsirkan data, menganalisis data, menilai bukti-bukti yang ditemukan, menyimpulkan, menerapkan hasil temuan dalam konteks yang berbeda, dan membuat pertimbangan nilai.

2) Keterampilan berpikir

Beberapa keterampilan berpikir yang perlu dikembangkan oleh guru di kelas untuk para siswa meliputi mengkaji dan menilai data secara kritis, merencanakan, merumuskan faktor sebab dan akibat, memprediksi hasil dari sesuatu kegiatan atau peristiwa, menyarankan apa yang akan ditimbulkan dari suatu peristiwa atau perbuatan, curah pendapat (*brainstroming*), berspekulasi tentang masa depan, menyarankan berbagai solusi alternatif, dan mengajukan pendapat dari perspektif yang berbeda.

3) Keterampilan partisipasi sosial

Beberapa keterampilan partisipasi sosial yang perlu dibelajarkan oleh guru meliputi mengidentifikasi akibat dari perbuatan dan pengaruh ucapan terhadap orang lain, menunjukkan rasa hormat dan perhatian kepada orang lain, berbagi tugas dan pekerjaan dengan orang lain, berbuat efektif sebagai anggota kelompok, mengambil berbagai peran kelompok, menerima kritik dan saran, dan menyesuaikan kemampuan dengan tugas yang harus diselesaikan.

4) Keterampilan berkomunikasi

Pembelajaran merupakan upaya untuk mendewasakan seorang anak manusia. Salah satu ciri seorang yang dewasa adalah mereka yang mampu berkomunikasi dengan orang lain dengan baik.

c. Dimensi nilai dan sikap (*value and attitudes*)

Pada hakikatnya, nilai merupakan sesuatu yang berharga. Nilai yang dimaksud disini adalah seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berpikir dan bertindak (Sapriya, 2009: 53).

Nilai yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dapat dipelajari dari hubungan sosial antar anggota masyarakat. Oleh karena itu, melalui pembelajaran IPS diharapkan dapat memperkenalkan dan menginternalisasi berbagai nilai kepada peserta didik. Proses internalisasi nilai tidaklah harus berdiri sendiri, tetapi bisa diintegrasikan dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran IPS.

d. Dimensi tindakan (*action*)

Tindakan sosial merupakan dimensi yang penting karena tindakan dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif. Mereka pun dapat belajar berlatih secara konkret dan praktis. Dengan belajar dari apa yang diketahui dan terpikirkan tentang isu-isu sosial untuk dipecahkan sehingga jelas apa yang akan dilakukan dan bagaimana caranya, para siswa belajar menjadi warga negara yang efektif di masyarakat (Sapriya, 2009: 56).

Penguasaan dan pengembangan dimensi dalam pembelajaran IPS penting bagi peserta didik karena pengetahuan yang didapat siswa dapat menjadi bekal guna menjalani kehidupan nyata di sosial masyarakat. Dimensi pengetahuan dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa, dimensi keterampilan dapat memberikan berbagai keterampilan yang dibutuhkan saat ikut serta berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat yang demokratis, dimensi sikap dan nilai dapat memberikan bekal tatanan bagi kehidupan sehari-hari, nilai yang telah terinternalisasi dalam diri peserta didik dapat dijadikan sebagai pedoman dalam bersikap dan bertindak laku dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Substansi Materi Pembelajaran IPS

Dalam proses pembelajaran tugas guru antara lain adalah mengelola bahan ajar yang hendak disampaikan kepada siswa saat proses pembelajaran. Menurut Trianto (2010: 188) bahan ajar adalah bahan atau material atau sumber belajar yang mengandung substansi kemampuan tertentu yang akan dicapai oleh siswa.

Adapun substansi materi dalam pembelajaran IPS menurut Abdul Gafur & Dikmenum dalam Trianto (2010: 188) terdiri atas fakta, konsep, prinsip, prosedur dan nilai.

a. Fakta

Trianto (2010: 188) materi pembelajaran termasuk kategori fakta jika menunjukkan suatu nama, objek, atau peristiwa yang terjadi secara nyata pada suatu daerah atau tempat tertentu. Jadi fakta adalah data yang spesifik tentang peristiwa, objek, orang, dan peristiwa yang terjadi secara nyata dalam kehidupan.

Dalam pembelajaran IPS, guru harus berupaya untuk menyampaikan fakta sesuai dengan usia dan tingkat berpikir masing-masing peserta didik. Secara umum, fakta untuk siswa SD kelas rendah hendaknya berupa peristiwa, objek, dan hal-hal yang bersifat konkret, sedangkan untuk anak usia SD kelas tinggi guru sudah bisa menyampaikan fakta secara abstrak. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan karakteristik dan perbedaan individual masing-masing siswa dalam proses pembelajaran.

b. Konsep

Konsep adalah materi pembelajaran dalam bentuk definisi atau batasan atau pengertian dari suatu objek, baik yang bersifat abstrak maupun konkret (Trianto, 2010: 189). Contoh materi yang berupa konsep dalam pembelajaran IPS misalnya apa itu hukum? Jelaskan ciri-ciri hukum? dan sebagainya.

Dalam mempelajari konsep para siswa memerlukan pemahaman yang utuh dan mendalam untuk bisa memahami konsep dengan benar. Bila dalam proses pembelajaran siswa kurang memahami materi dalam bentuk konsep maka akan terjadi misskonsep atau salah konsep. Oleh karena itu guru perlu memiliki suatu cara yang efektif agar siswa dapat dengan mudah mempelajari materi-materi dalam bentuk konsep.

c. Prinsip

Prinsip adalah dasar atau asas yang menunjukkan hubungan antar berbagai konsep yang telah teruji kebenarannya sehingga berlaku di mana saja dan kapan saja (Trianto, 2010: 189). Hubungan antar konsep memiliki sifat materi yang disebut generalisasi. Contoh prinsip dalam pembelajaran IPS adalah asas kewarganegaraan, asas hubungan internasional, perjanjian bilateral, dan lain sebagainya.

d. Prosedur

Prosedur adalah tahapan atau langkah-langkah untuk menyelesaikan kegiatan atau aktivitas tertentu atau secara singkat sering disebut tatacara (Trianto, 2010: 189). Materi dalam bentuk prosedur menuntut peserta didik untuk mengerjakan sesuai dengan langkah-langkah atau urutan tertentu.

Materi dalam bentuk prosedur dapat digunakan untuk mengembangkan partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas. Contoh prosedur dalam pembelajaran IPS adalah urutan Pemilu, cara menetapkan ketua, prosedur peradilan HAM dan lain sebagainya.

e. Nilai

Menurut penjelasan Trianto (2010: 190), secara harfiah nilai dapat diartikan sebagai sesuatu yang berguna (*usefull*) atau berharga. Dalam konteks sosiokultural, nilai diartikan sebagai sesuatu yang diyakini kebenarannya dan berguna bagi kehidupan masyarakat dan manusia pada umumnya.

Nilai merupakan suatu yang diyakini oleh masyarakat yang dijadikan sebagai pedoman dalam menentukan sikap dan perbuatan manusia dalam kehidupan. Contoh nilai yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS adalah tanggung jawab, jujur, tolong menolong, kerja keras, disiplin, menghargai perbedaan dan lain sebagainya.

Jadi substansi materi dalam pembelajaran IPS yang harus diberikan kepada peserta didik meliputi fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan nilai. Fakta merupakan data mengenai suatu fenomena yang benar-benar nyata terjadi dalam kehidupan, konsep adalah kumpulan dari beberapa fakta yang membentuk suatu definisi baik secara konkrit maupun abstrak. Prinsip merupakan dasar atau asas yang terjalat dari beberapa konsep, prosedur adalah langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu kegiatan, dan nilai merupakan sesuatu yang dijadikan pedoman masyarakat untuk bertindak dan berperilaku.

Dengan demikian pembelajaran IPS dapat digunakan sebagai sarana internalisasi nilai bagi peserta didik. Nilai tersebut dapat digunakan untuk membentuk manusia yang memiliki akhlak mulia, berkepribadian baik, mandiri, cakap, dan kreatif sesuai dengan tujuan pendidikan kita. Berdasar hal di atas maka guru perlu memiliki metode pembelajaran yang sesuai untuk mengajarkan kelima sustansi materi dalam IPS tersebut secara komprehensif. Metode pembelajaran harus berkenaan dengan kegiatan yang nyata dan praktis agar penyampaian materi dalam IPS yang bisa memberikan pengalaman belajar bagi siswa.

4. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama IPS menurut Gross dalam Trianto (2010: 174) ialah *“to prepare students to be well functioning citizens in a democratic society”*. Artinya ialah untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

Trianto (2010: 176) menjelaskan bahwa tujuan utama ilmu pengetahuan sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk

melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Etin Solihatin & Raharjo, 2009: 15).

Mengutip pendapat dari Sapriya (2009: 194–195) tujuan mata pelajaran IPS untuk jenjang SD/MI sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dari beberapa pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan mengembangkan segala potensi dan kemampuan peserta didik agar memiliki kemampuan dasar yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu pembelajaran IPS tidak hanya sekedar menghafal saja, tetapi bagaimana membekali siswa dengan kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan sosial masyarakat. Melalui pembelajaran IPS, siswa diharapkan dapat memahami lingkungan dimana ia menjadi bagian dari masyarakat, dapat belajar tentang nilai-nilai yang ada di masyarakat, dan mampu berpartisipasi dalam masyarakat demokratis.

Berdasarkan hal di atas maka dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kosasih dalam Etin Solihatin & Suharjo (2009: 15) mengemukakan bahwa kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS benar-benar

mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.

Hal ini juga didasari bahwa pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Belajar IPS hendaknya dapat memberdayakan dan mengembangkan segala potensi dan kemampuan siswa, baik dari segi pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*), maupun keterampilan (*skills*). Dengan mengembangkan bekal pengetahuan siswa dapat peka terhadap perkembangan jaman yang semakin maju, siswa memiliki sikap yang baik dalam menanggapi segala permasalahan yang terjadi di masyarakat, dan dengan pengembangan keterampilan siswa memiliki kompetensi yang dibutuhkan dalam masyarakat luas. Semua potensi yang dimiliki peserta didik ini dapat diwujudkan dalam proses pembelajaran IPS melalui keterlibatan siswa di dalam proses belajar. Dimana pembelajaran dalam IPS lebih berkaitan dengan kehidupan sesama manusia, manusia dengan lingkungannya dan sosial budaya.

5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V SD

Untuk mencapai tujuan dari mata pelajaran yang telah ditetapkan, maka perlu disusun standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk peserta didik. Standar kompetensi dan kompetensi dasar ini merupakan suatu acuan atau dasar bagi pengorganisasian materi dan kegiatan belajar.

Berikut standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk jenjang kelas V SD/MI menurut Sapriya (2009: 198–199).

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V SD

a. Kelas V, semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1) Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia	<p>1.1 Mengetahui makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.</p> <p>1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.</p> <p>1.3 Mengetahui keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya.</p> <p>1.4 Mengetahui jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.</p>

b. Kelas V, semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2) Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	<p>2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.</p> <p>2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.</p> <p>2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.</p> <p>2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.</p>

Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah

melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya (Sapriya, 2009: 194).

Dengan adanya ketentuan tersebut maka pengorganisasian materi pada pembelajaran IPS dirancang agar dapat mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pembelajaran IPS diupayakan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dengan tetap memperhatikan karakteristik siswa, tingkat usia serta tahap perkembangan berpikir siswa. Oleh karena itu, tugas guru adalah memahami karakteristik setiap siswa sehingga penyampaian materi dapat berjalan dengan baik.

D. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Salah satu komponen dalam proses pendidikan adalah peserta didik. Menurut Dwi Siswoyo,dkk (2007: 87) peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan. Sosok peserta didik umumnya merupakan sosok yang membutuhkan orang lain untuk bisa tumbuh dan berkembang ke arah kedewasaan.

Wina Sanjaya (2006: 54) siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Artinya proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama, disamping karakter lain yang melekat pada diri anak.

Istilah peserta didik di sekolah formal baik dari jenjang sekolah dasar sampai dengan jenjang menengah atas disebut dengan siswa. Karena membutuhkan orang lain untuk bisa tumbuh dan berkembang maka seorang siswa membutuhkan guru dalam mengembangkan segala potensi yang dimilikinya.

Oleh karena itu guru perlu memahami pertumbuhan, perkembangan dan karakteristik siswa secara komprehensif. Pemahaman mengenai siswa akan memudahkan guru untuk menilai kebutuhan siswa dan merencanakan tujuan, bahan, metode, prosedur pembelajaran dengan baik.

Karakteristik siswa sekolah dasar tentunya berbeda dengan siswa sekolah lanjut. Masa usia sekolah dasar menurut Abu Ahmadi & Munawar Sholeh (2005: 38–39) sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum atau sesudahnya. Masa ini dapat diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu masa kelas-kelas rendah dan masa kelas-kelas tinggi, yaitu kira-kira umur 9;0 atau 10;0 sampai kira-kira umur 12;0 atau 13;0.

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain seperti yang disebutkan dibawah ini:

- a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi sekolah.
- b. Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c. Ada kecenderungan memuji diri sendiri.
- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal ini dirasanya menguntungkan; dalam hal ini ada kecenderungan untuk meremehkan anak lain.
- e. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
- f. Pada masa ini (terutama pada umur 6;0 – 8;0 tahun), anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret; hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan praktis.
- b. Amat realistis, ingin tahu, ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh ahli-ahli yang mengikuti teori faktor, ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
- d. Sampai kira-kira umur 11;0 tahun anak membutuhkan seorang guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk membantu menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah kira-kira umur 11;0 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri.
- e. Masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prsetasi sekolah.
- f. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.

Rita Eka Izzaty,dkk (2008: 116-117) menjelaskan ciri-ciri masa anak sekolah dasar menjadi dua masa yaitu masa kelas-kelas rendah dan masa kelas-kelas tinggi. Adapun ciri-cirinya adalah sebagai berikut:

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar

- a. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
- b. Suka memuji diri sendiri.
- c. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas, tugas itu dianggapnya tidak penting.
- d. Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.
- e. Suka meremehkan orang lain.

2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar

- a. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.
- b. Ingin tahu, ingin belajar dan realistis.
- c. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.
- d. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.
- e. Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Tujuan seorang guru perlu memahami setiap karakteristik siswa adalah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa secara efektif. Dengan memahami dan memperhatikan perkembangan peserta didik, akan memudahkan guru untuk menilai kebutuhan siswa, merencanakan tujuan, membantu menyusun dan mengorganisasikan bahan pelajaran, dan membantu menetapkan dan menyusun prosedur pembelajaran yang tepat dan efisien.

Oleh karena itu dalam proses pembelajaran guru mempunyai tugas untuk membimbing dan memfasilitasi setiap siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan dengan tetap memperhatikan segala sifat dan karakteristik masing-masing individu. Dengan demikian guru tidak hanya sebatas mengajar untuk menyampaikan materi saja, namun guru juga bertanggung jawab akan keseluruhan perkembangan potensi, bakat dan minat siswa.

E. Kerangka Pikir

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu cara untuk mengikutsertakan siswa agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam metode pembelajaran *role playing* ini, siswa dituntut untuk memerankan peran tertentu sehingga siswa tidak hanya pasif di dalam kelas. Interaksi antar siswa dengan siswa yang lain di dalam proses pembelajaran merupakan salah satu ciri dari metode *role playing*. Melalui metode *role playing*, siswa akan ikut berpartisipasi mulai dari proses awal pembelajaran sampai evaluasi di akhir pembelajaran.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* dapat memberikan peluang kepada semua siswa tanpa terkecuali untuk ambil bagian

dalam proses pembelajaran. Melalui metode *role playing* ini siswa belajar melalui proses mengalami, berbuat dan mereaksi sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar di dalam kelas. Metode ini menuntut partisipasi belajar dari semua siswa agar pembelajaran yang didapan lebih bermakna dan siswa dapat menemukan pengalaman dalam belajar.

Metode ini sesuai digunakan dalam pembelajaran IPS karena IPS ditingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan dalam masyarakat sehingga menjadi warga yang baik.

Mata pelajaran IPS diharapkan dapat membekali siswa dengan berbagai kemampuan dasar yang diperlukan siswa dalam menjalani kehidupan mereka kelak. Guru sebagai salah satu tulang punggung keberhasilan pembelajaran di sekolah untuk menghasilkan output yang memadai dan memenuhi kriteria tentunya harus memiliki daya dan upaya untuk memilih metode, strategi dan pendekatan belajar agar bisa mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

Oleh karena itu penggunaan metode ini dapat digunakan sebagai usaha perbaikan atau sebuah tindakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih memiliki partisipasi belajar dalam pembelajaran IPS. Sehingga siswa dimungkinkan dapat berpartisipasi aktif dalam mendiskusikan dan memilih cara

atau strategi untuk menyelesaikan permasalahan, bekerja secara bebas dengan teman yang lain, bertanya kepada guru untuk bila menemui kesulitan, dan berbagai aktivitas lainnya.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut diatas dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan partisipasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SD Negeri Playen III.”

G. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan suatu definisi singkat dari variabel penelitian yang dapat dioperasionalkan atau dapat menjadi arahan untuk pelaksanaan didalam penelitian. Maka definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Partisipasi belajar siswa

Partisipasi belajar siswa adalah peran serta atau keterlibatan seorang siswa atau semua siswa dalam kegiatan pembelajaran. Wujud dari adanya partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa ketika mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas secara tuntas, ikut serta berdiskusi, mencatat penjelasan guru, menyelesaikan soal di papan tulis, mengerjakan tes secara individu, dan menyimpulkan pelajaran.

2. Metode *role playing*

Metode *role playing* merupakan kegiatan belajar dimana siswa belajar cara penguasaan materi melalui memainkan peran-peran yang nyata dalam kehidupan secara berkelompok. Siswa dikenalkan pada situasi atau peranan tertentu dalam kehidupan, kemudian siswa membentuk kelompok partisipan, siswa bersama guru saling mengatur skenario bermain peran. Selanjutnya sebagian siswa bertugas sebagai pengamat untuk mengamati proses bermain peran yang dilakukan temannya. Selanjutnya siswa saling berdikusi dan mengevaluasi dengan konsep peranan dalam kehidupan nyata, dan saling berbagi pengalaman untuk mendapatkan kesimpulan.

H. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anita Cahyani dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN II Tegalrejo Purwanto Wonogiri Melalui Model *Role Playing*”, menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan dengan diterapkannya model *role playing* kualitas proses pembelajaran menjadi meningkat, terbukti siswa menjadi lebih aktif, komunikatif, dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Riyanti dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Pemeliharaan Bahan Tekstil Dengan Metode Pembelajaran Tipe *Team Asisted Individualization* Di SMK N 6 Yogyakarta” menyatakan hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Team Asisted Individualization* dapat meningkatkan aktivitas belajar

pada siswa kelas X Busana Batik 2. Penerapan metode *Team Asisted Individualization* juga meningkatkan pencapaian kompetensi siswa dalam materi pemeliharaan bahan tekstil.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati Restu Nurjanah dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Kerdonmiri I Rongkop Gunungkidul Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT)” menyatakan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa. Peningkatan dapat dilihat dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Untuk ranah kognitif mencapai KKM pada siklus I sebesar 71%, dan pada siklus II mengalami peningkatan 100%. Untuk ranah psikomotorik siswa mempunyai keterampilan kerja sama yang cenderung meningkat.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

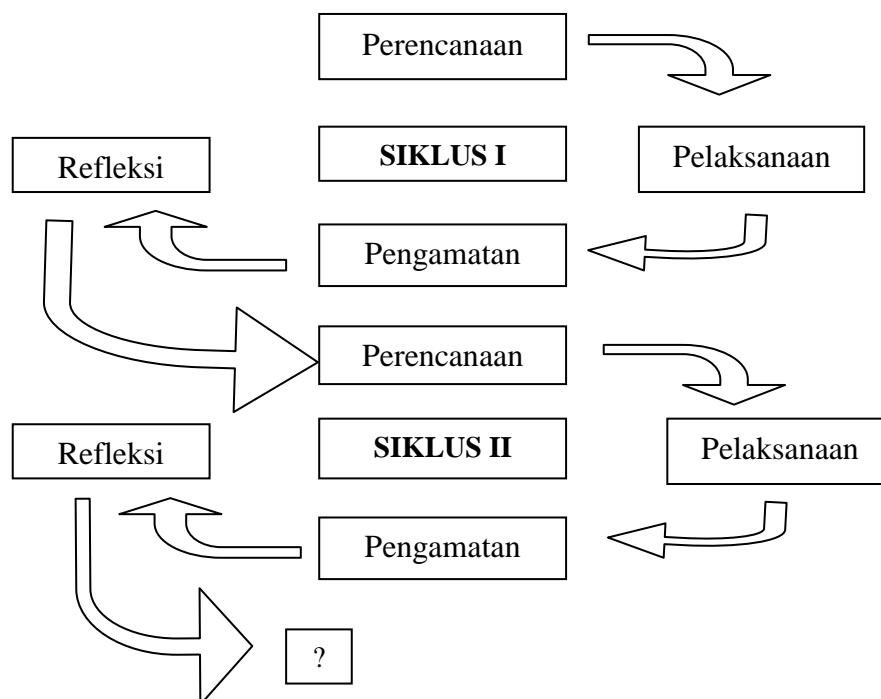
Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research* (CAR), yang berarti penelitian tindakan (*action research*) yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas (Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2010: 9). Pada prinsipnya PTK dimaksudkan untuk mengatasi permasalahan yang terdapat di dalam kelas.

Menurut Kemmis dan McTaggart dalam Sukardi (2013: 3) “*action research is, the way groups of people can organize the condition under which they can learn from their own experiences and make their experiences accessible to others*”. Penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi sebuah kondisi di mana mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman mereka dapat diakses orang lain.

Berdasar pengertian di atas maka penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Penelitian dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif artinya dilakukan bersama-sama dengan orang lain mulai dari kegiatan perencanaan sampai dengan refleksi. Guru bertindak sebagai pelaku

tindakan, sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran.

Tahap penyusunan rencana dan refleksi dilakukan bersama-sama dengan peneliti. Acuan yang dijadikan pedoman penelitian ini adalah model penelitian tindakan kelas model *Kemmis* dan *Mc. Taggart* yang mencakup perencanaan, tindakan, implementasi tindakan dan observasi, serta refleksi. Gambar model penelitian tindakan kelas dapat dilihat sebagai berikut.



**Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral
(Suharsimi Arikunto, 2010: 16)**

B. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat atau lokasi dilaksanakannya penelitian ini adalah di SD Negeri Playen III. SD Negeri Playen III terletak di Tumpak, Ngawu, Playen,

Gunungkidul. SD Negeri Playen III memiliki 6 ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang komputer, ruang perpustakaan, mushola, gudang, parkir guru dan siswa, kantin sekolah, kamar mandi dan dapur. Kondisi gedung, sarana dan prasarana juga terawat dengan baik sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Akses ke sekolah ini mudah dijangkau oleh masyarakat sekitar karena berada tepat di samping jalan. Suasana belajar mengajar di sekolah ini nyaman, meskipun berada di samping jalan raya suasana belajar mengajar tidak terganggu kebisingan lalu lintas karena ruang kelas berada di bagian belakang. Penataan ruang di sekolah ini juga terlihat asri, sejuk, dan bersih sehingga suasananya sangat kondusif untuk belajar mengajar. Berdasarkan alasan kondisi tersebut, maka sekolah ini dipilih sebagai *setting* pelaksanaan penelitian. Dengan adanya penelitian tindakan kelas tentang upaya meningkatkan partisipasi belajar siswa menggunakan metode pembelajaran *role playing* ini, diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya, diharapkan pembelajaran IPS dapat lebih menyenangkan dan mempermudah siswa dalam belajar IPS.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013, tepatnya bulan Mei-Juni 2013 di SD Negeri Playen III.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Playen III dengan jumlah siswa 21 anak, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada tahap pratindakan

sebanyak dua kali pertemuan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS dalam kelas ini masih bersifat *text book* sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, oleh karena itu kelas ini diambil sebagai subjek penelitian. Objek penelitian ini adalah partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

D. Prosedur Penelitian

Berdasarkan model penelitian spiral dari Kemmis & Taggart, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan dalam bentuk siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflection*). Prosedur penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Penelitian tindakan kelas siklus I

a. Perencanaan (*planning*)

Menurut Sukardi (2013: 5) rencana (*plan*) merupakan serangkaian rancangan tindakan sistematis untuk meningkatkan apa yang hendak terjadi. Dalam penelitian ini tahap perencanaan dilakukan sebelum tindakan diberikan kepada siswa. Peneliti dan kolaborator melakukan diskusi yang dilanjutkan dengan observasi kelas dalam pembelajaran IPS. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Peneliti bersama kolabolator berdiskusi mengenai permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran.

- 2) Guru melakukan pembelajaran IPS dengan metode seperti yang biasanya dilakukan.
- 3) Peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui minat tentang pembelajaran IPS yang biasa dilakukan.
- 4) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar pengamatan dan catatan lapangan yang digunakan untuk mengamati pembelajaran.
- 5) Menyiapkan materi yang akan diberikan kepada siswa.
- 6) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan kolaborator.

b. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Pada tahap ini, guru melaksanakan desain pembelajaran yang telah dibuat bersama peneliti. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti akan mengamati jalannya proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Tahapan tindakan yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan sebagai berikut.

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang akan dipelajari.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang metode *role playing* beserta langkah-langkahnya.
- 3) Siswa mengikuti arahan dan bimbingan guru untuk membentuk kelompok partisipan.
- 4) Siswa melakukan persiapan untuk kegiatan bermain peran di depan kelas.

- 5) Siswa dibentuk untuk menjadi kelompok pengamat.
- 6) Siswa melakukan kegiatan bermain peran dengan arahan guru.
- 7) Siswa yang menjadi kelompok pengamat melakukan pengamatan terhadap proses bermain peran.
- 8) Siswa bersama dengan guru melakukan diskusi terhadap jalannya bermain peran.
- 9) Siswa mengungkapkan pendapatnya dalam evaluasi dan refleksi yang dibimbing oleh guru.

c. Observasi (*observe*)

Sukardi (2013: 5) menjelaskan bahwa observasi pada penelitian tindakan kelas mempunyai arti pengamatan terhadap *treatment* yang diberikan pada kegiatan tindakan. Selama proses pembelajaran berlangsung diadakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer dengan menggunakan pedoman observasi dan catatan lapangan. Observasi ini meliputi hal sebagai berikut.

- 1) Pengamatan terhadap siswa mengenai partisipasi belajarnya selama pembelajaran IPS.
- 2) Observasi terhadap guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan metode *role playing*.
- 3) Observasi terhadap kondisi atau situasi kelas selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

d. Refleksi (*reflection*)

Data yang diperoleh dari pengamatan atau observasi dianalisis kemudian dilakukan refleksi. Tujuan dari refleksi ini adalah untuk mengetahui keefektifan atau kesesuaian pelaksanaan tindakan dan mengamati terjadinya peningkatan hasil proses belajar menuju ke pencapaian tujuan. Kegiatan refleksi dalam penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas V SD Negeri Playen III untuk mendeskripsikan hasil tindakan, kendala yang dialami selama proses pembelajaran, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Selanjutnya peneliti dan kolaborator akan merencanakan pembelajaran selanjutnya dengan mempertimbangkan kekurangan dan kendala yang terjadi dalam penelitian tindakan kelas siklus I.

2. Penelitian tindakan kelas siklus II

Tindakan pada penelitian tindakan kelas siklus II diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I.

a. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan pada siklus II ini memperhatikan refleksi pada penelitian tindakan siklus I. Perencanaan pada tahap ini meliputi:

- 1) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi mengenai permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran siklus I.
- 2) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar pengamatan dan catatan lapangan yang digunakan untuk mengamati pembelajaran.

3) Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan materi yang akan diberikan kepada siswa.

4) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan kolaborator.

b. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan pada penelitian tindakan kelas siklus II pada intinya sama seperti pada siklus I yaitu guru mengajar dengan menggunakan RPP yang telah dibuat antara peneliti dengan kolaborator. RPP yang telah disusun dijadikan pedoman untuk mengorganisasikan kegiatan belajar siswa di dalam kelas dengan menggunakan metode *role playing*.

c. Observasi (*observe*)

Observasi pada siklus II ini tetap dilakukan oleh peneliti dibantu pengamat lain selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi seperti pada siklus I. Observasi ini meliputi hal sebagai berikut.

1) Pengamatan terhadap siswa mengenai partisipasi belajar selama proses pembelajaran IPS.

2) Observasi terhadap guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan metode *role playing*.

3) Observasi terhadap kondisi atau situasi kelas selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

d. Refleksi (*reflection*)

Pada tahap refleksi siklus II peneliti melakukan pengkajian dan melihat hasil penelitian yang didapatkan. Refleksi pada penelitian tindakan kelas siklus II digunakan untuk membedakan hasil penelitian tindakan antara siklus I dengan siklus II. Jika belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan maka penelitian tindakan dapat diulang kembali dengan memberikan tindakan yang berbeda hingga mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1. Wawancara

Menurut Maleong dalam Sukardi (2013: 49) wawancara adalah kegiatan percakapan dengan maksud tertentu, yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara dan yang diwawancarai. Wawancara dilakukan diluar jam pelajaran dengan guru dan siswa. Pada tahap pratindakan wawancara bertujuan untuk mengetahui partisipasi belajar siswa dan kendala yang dihadapi selama pembelajaran IPS. Untuk tahap pasca tindakan wawancara bertujuan mengetahui bagaimana respon mereka tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam kegiatan pembelajaran.

2. Angket

Angket adalah serangkaian (daftar) pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden (siswa) mengenai masalah-masalah tertentu yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari responden tersebut. Angket pratindakan

ini ditujukan kepada siswa untuk mengetahui minat siswa mengenai pelajaran IPS. Dan untuk angket pasca tindakan digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang pelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*.

3. Pengamatan atau observasi

Pengertian observasi menurut Sukardi (2013: 50) adalah tindakan atau proses pengambilan informasi, atau data melalui media pengamatan. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru sebagai kolaborator selama proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang dilengkapi dengan pedoman observasi. Observasi ini bertujuan untuk mengamati dan mencatat partisipasi siswa selama proses belajar mengajar dan tindakan guru selama proses pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi disini menggunakan data rekaman siswa saat pembelajaran IPS berlangsung, hal ini dilakukan sebagai data penunjang mengenai partisipasi belajar siswa selama proses pembelajaran IPS serta sebagai bukti bahwa penelitian ini benar-benar dilakukan.

5. Catatan lapangan

Catatan lapangan yaitu catatan harian peneliti dari hasil pengamatan yang dapat digunakan untuk mengungkap aktivitas siswa yang tidak terekam dalam lembar observasi. Dengan adanya catatan lapangan ini dapat memudahkan guru dan peneliti untuk mengetahui kebiasaan, sikap, dan tindakan siswa selama proses pembelajaran sehingga membantu dalam melakukan tahap refleksi untuk melanjutkan ke tindakan berikutnya.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi

Lembar observasi atau pengamatan digunakan untuk mengamati aktivitas siswa serta aktivitas guru selama pembelajaran IPS berlangsung. Lembar observasi untuk partisipasi belajar siswa berisi aspek-aspek partisipasi belajar yang disusun peneliti pada tahap perencanaan penelitian. Kisi-kisi lembar observasi dalam kegiatan pembelajaran IPS disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Partisipasi Belajar Siswa

Indikator	Sub Indikator	Sumber Data
Partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran	a. Mengajukan pertanyaan jika belum jelas. b. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru. c. Mengerjakan tugas secara tuntas. d. Ikut serta dalam diskusi kelas. e. Mencatat materi pelajaran dengan baik. f. Menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru. g. Mengerjakan tes secara individu. h. Menyimpulkan materi pelajaran.	Siswa

2. Angket

Angket merupakan daftar yang berisi pernyataan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab siswa. Angket pada tahap partindakan digunakan untuk mencari informasi tentang minat siswa terhadap pembelajaran IPS, sedangkan angket pasca tindakan digunakan untuk mengetahui pendapat siswa tentang penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS.

Tabel 3. Penskoran Butir Angket Pendapat Siswa

No. butir	Pernyataan positif				Pernyataan negatif			
	SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS
Jawaban								
Skor	4	3	2	1	1	2	3	4

Instrumen peningkatan partisipasi belajar siswa dengan metode *role playing* menggunakan tipe pilihan yang berisi pernyataan dilengkapi jawaban berskala *Likert*. Setiap butir pernyataan dilengkapi dengan alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS).

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket

No	Indikator	Sub Indikator	Sumber Data
1	Sikap terhadap pelajaran IPS	a. Menyukai pelajaran IPS. b. Pembelajaran IPS bermanfaat dalam kehidupan. c. Pembelajaran IPS menyenangkan.	Siswa
2	Partisipasi belajar ketika pelajaran IPS	a. Keberanian berpendapat. b. Ikut serta berdiskusi di kelas. c. Memperhatikan materi/penjelasan guru. d. Mengerjakan tugas secara tuntas dan mandiri. e. Menjawab pertanyaan.	

3. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara disusun sebagai alat untuk menelusuri lebih lanjut tentang hal-hal yang tidak dapat diketahui melalui observasi dan angket. Wawancara dilakukan sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Wawancara sebelum tindakan bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPS dan kendala yang dihadapi ketika pembelajaran. Sedangkan wawancara pascatindakan bertujuan untuk mengetahui pendapat guru atau siswa mengenai penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam pelajaran IPS.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Wawancara

Indikator	Sub Indikator	Sumber data
Partisipasi belajar	1. Mengajukan pertanyaan jikabelum jelas. 2. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru 3. Mengerjakan tugas secara tuntas. 4. Ikut serta dalam diskusi kelas. 5. Mencatat materi pelajaran dengan baik. 6. Menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru.. 7. Mengerjakan tes secara individu. 8. Menyimpulkan materi pelajaran. 9. Kesesuaian dengan materi	Guru
Metode pembelajaran	1. Memudahkan siswa dalam belajar 2. Menumbuhkan partisipasi siswa 3. Pembelajaran efektif 4. Memberikan pengalaman pada siswa 5. Memperjelas materi	Guru dan siswa

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan instrumen untuk mencatat dan mendeskripsikan aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Instrumen ini dapat digunakan sebagai alat monitoring tindakan serta perkembangan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Catatan Lapangan SDN Playen III Tahun ajaran 2012/2013			
Hari/tanggal	:	Siklus	:
Pukul	:	Pengamat	:
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>			
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>			
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>			
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>			
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>			
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>			
<hr style="border-top: 1px dashed black;"/>			

Gambar 2. Format Catatan Lapangan

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini ada dua macam yaitu:

1. Analisis data angket pendapat siswa

Instrumen penelitian angket pada penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi dua yaitu angket pra tindakan dan angket pasca tindakan. Angket pra tindakan bertujuan untuk mengetahui minat siswa terhadap proses

pembelajaran IPS, sedangkan angket pasca tindakan bertujuan untuk mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun perhitungan angket pendapat siswa yaitu:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% = tingkat persentase yang diperoleh/dicapai

n = skor yang diperoleh tiap siswa

N = jumlah seluruh skor

2. Analisis data observasi

Dalam penelitian tindakan kelas ini, aspek yang diobservasi meliputi 8 aspek partisipasi belajar yaitu mengajukan pertanyaan bila belum jelas, menjawab pertanyaan yang diajukan, mengerjakan tugas secara tuntas, ikut serta dalam diskusi, mencatat penjelasan guru, menyelesaikan soal, mengerjakan tes secara individu, dan menyimpulkan materi diakhir pelajaran. Pengolahan data observasi sangat bergantung pada pedoman observasinya, terutama dalam mencatat hasil observasi. Menurut Nana Sudjana (1990: 132–134) hasil observasi yang dinyatakan dengan skala nilai dapat dihitung melalui:

- a. Menjumlahkan seluruh skor yang diperoleh siswa.
- b. Menghitung rata-rata untuk pencapaian kedelapan aspek yang diamati.

c. Mengkonversikan hasil rata-rata ke dalam standar 100

d. Mengklasifikasikan dalam kategori tertentu.

Tabel 6. Kriteria Hasil Skor Partisipasi Belajar

No	Skor	Kriteria
1	$75 \leq x \leq 100$	Sangat Baik (SB)
2	$50 \leq x \leq 74,99$	Baik (B)
3	$25 \leq x \leq 49,99$	Kurang (K)
4	$0 \leq x \leq 24,99$	Sangat Kurang (SK)

H. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini dapat diamati ketika berlangsungnya proses pembelajaran IPS. Secara proses, tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, sebanyak 75 % dari jumlah keseluruhan siswa berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan bertanya bila belum jelas, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, mengerjakan tugas secara tuntas, ikut serta dalam diskusi, mencatat penjelasan guru, menyelesaikan soal di papan tulis, mengerjakan tes secara individu, dan menyimpulkan materi pelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan yang dimulai dari tahap pratindakan. Adapun dalam penelitian ini, setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Playen III dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri Playen III.

A. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan Juni tahun ajaran 2012/2013. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri Playen III. Alokasi waktu pembelajaran IPS pada kelas V SD Negeri Playen III sebanyak 4 jam pelajaran (4 x 35 menit) tiap minggu yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada hari Rabu pukul 09.15-10.45 dan hari Jumat pukul 10.00-11.35.

Tabel 7. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Koordinasi sebelum pratindakan	Senin, 13 Mei 2013
2	Pratindakan pertemuan pertama	Rabu, 15 Mei 2013
3	Pratindakan pertemuan kedua	Jumat, 17 Mei 2013
4	Siklus I pertemuan pertama	Rabu, 22 Mei 2013
5	Siklus I pertemuan kedua	Jumat, 24 Mei 2013
6	Siklus II pertemuan pertama	Rabu, 29 Mei 2013
7	Siklus II pertemuan kedua	Sabtu, 01 Juni 2013

B. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Bagian ini menguraikan tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas dari tahap paratindakan, siklus I, dan siklus II yang dideskripsikan secara rinci berdasarkan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Tahap Pra Tindakan

Untuk lebih mengetahui secara dalam tentang partisipasi belajar siswa selama pembelajaran IPS, maka peneliti melakukan tahap pratindakan. Tahap pratindakan untuk mengetahui data awal mengenai partisipasi belajar siswa. Tahap ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada hari Rabu, 15 Mei 2013 dan hari Jumat 17 Mei 2013 sesuai dengan jadwal mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri Playen III.

a. Perencanaan

Perencanaan tahap pra tindakan dimulai dengan menyusun lembar observasi untuk mengamati partisipasi belajar siswa selama proses pembelajaran dan lembar observasi untuk guru ketika mengajar di kelas. Selain menyusun lembar observasi, peneliti juga mempersiapkan pedoman wawancara, pedoman wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai kondisi awal siswa yang berkaitan dengan partisipasi belajar selama pembelajaran IPS.

b. Pelaksanaan

Pertemuan pertama tahap pra tindakan dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Mei 2013. Saat guru memasuki ruang kelas bersama dengan peneliti siswa belum siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa masih ada yang berjalan-jalan di dalam kelas, ada siswa yang masih makan dan sebagian besar siswa masih mengobrol dengan temannya.

Pertemuan pertama tahap pra tindakan ini guru mengajar menggunakan metode ceramah diselingi tanya jawab. Materi yang

disampaikan oleh guru adalah materi mengenai upaya mempersiapkan kemerdekaan RI. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan bertanya jawab kepada siswa mengenai materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru berusaha mengulas materi agar siswa mengingat kembali materi sebelumnya.

Selanjutnya guru meminta siswa untuk membuka buku paket dan menunjuk beberapa siswa untuk membaca materi yang tertulis dibuku paket secara bergantian. Setelah siswa membacakan materi maka guru akan memperjelas dengan menerangkan di depan kelas. Pada tahap ini dapat diamati bahwa partisipasi belajar siswa masih tergolong kurang, siswa masih banyak yang pasif dalam pembelajaran. Hal tersebut ditandai dengan perilaku siswa yang ramai dan mengobrol sendiri ketika guru menjelaskan atau ketika ada teman yang membaca materi dibuku paket. Ada beberapa siswa yang mengobrol tentang topik lain yang tidak bersangkutan dengan materi.

Saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami, tidak ada siswa yang berani bertanya maupun mengungkapkan pendapatnya. Mereka lebih banyak diam, dan saat guru bertanya apakah mereka sudah paham dengan materi yang dipelajari hari ini, mereka akan menjawab serentak dengan kata “iya”. Karena tidak ada siswa yang bertanya maka guru terus melanjutkan ke materi berikutnya. Selama proses pembelajaran peneliti mencatat partisipasi belajar siswa dalam lembar pengamatan yang telah disiapkan.

Pada kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa), sehingga siswa tidak memiliki aktivitas lain selain mendengarkan penjelasan dari guru dan membaca materi yang ada di buku paket. Guru sesekali bertanya kepada siswa sambil menjelaskan materi di depan kelas, namun hanya ada beberapa siswa yang memberikan jawaban maupun tanggapan. Pada akhir pembelajaran guru juga tidak memberikan soal evaluasi namun hanya menyuruh siswa untuk belajar di rumah membaca materi berikutnya. Dan ketika guru meminta siswa menyimpulkan materi pelajaran hanya beberapa siswa yang menjawabnya. Guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan dan menghimbau siswa agar tidak ramai sendiri pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan pertama ini peneliti membagikan angket untuk diisi oleh siswa. Hasil dari pemberian angket menunjukkan bahwa 61,90% dari jumlah keseluruhan siswa senang terhadap pelajaran IPS. Karena siswa senang dengan pelajaran IPS maka 55,95% siswa kurang setuju jika pelajaran IPS kurang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Sebanyak 76,19% siswa setuju untuk menyerahkan tugas tepat waktu, 71,43% setuju untuk memahami materi dalam IPS, dan 79,76% siswa setuju untuk bertanya jika belum paham. Berdasarkan hasil dari beberapa item angket tersebut, pada dasarnya siswa memiliki partisipasi belajar yang cukup baik, guru hanya perlu menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan partisipasi belajar siswa.

Berikut adalah salah satu foto yang diambil ketika pembelajaran IPS di kelas V sedang berlangsung.



Gambar 3. Situasi Pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri Playen III

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan siswa dalam kelas pada tahap pra tindakan. Siswa saling mengobrol dengan siswa lain sehingga kondisi kelas menjadi ramai dan tidak kondusif untuk belajar. Siswa kurang terlibat aktif saat proses belajar berlangsung sehingga partisipasi belajar siswa juga rendah.

Pertemuan kedua tahap pra tindakan dilaksanakan pada hari Jumat, 17 Mei 2013. Suasana kelas cukup gaduh ketika guru bersama dengan peneliti memasuki ruang kelas. Setelah mengkondisikan siswa agar duduk dengan tertib, guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan bertanya tentang materi pertemuan sebelumnya. Ketika guru bertanya mengenai materi yang telah dipelajari, hanya beberapa siswa yang duduk dimeja depan menjawab apa yang ditanyakan oleh guru. Sebagian siswa lain mengobrol dan bercanda dengan teman yang lain. Guru harus mengingatkan siswa agar memperhatikan dengan baik dan tidak mengobrol sendiri.

Materi untuk pertemuan hari ini adalah membahas mengenai tokoh-tokoh pahlawan yang berperan dalam kemerdekaan RI. Pada kesempatan hari ini, guru membawa media pembelajaran berupa gambar tentang tokoh-tokoh pahlawan. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang sama yaitu ceramah diselingi tanya jawab. Sebelum masuk ke materi inti siswa diminta untuk membuka buku paket dan membaca materi secara bergantian. Siswa yang membaca ditunjuk secara acak oleh guru, diharapkan dengan cara seperti itu siswa yang lain dapat menyimak dan mendengarkan. Beberapa siswa masih ada yang ramai dan beberapa siswa yang membicarakan topik lain.

Saat siswa selesai membacakan biografi singkat mengenai tokoh pahlawan tertentu, kemudian guru menunjukkan gambar tokoh pahlawan tersebut di depan kelas sambil menjelaskan kepada siswa. Saat guru menunjukkan gambar tokoh pahlawan, siswa sempat tenang dan memperhatikan gambar yang diperlihatkan oleh guru. Namun ketika guru mulai menjelaskan materi, siswa kembali ramai dan sibuk mengobrol sendiri.

Guru tidak memberikan LKS kepada siswa sehingga siswa sibuk dengan aktivitas masing-masing. Sebelum pembelajaran berakhir guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Siswa tidak ada yang merespon atau bertanya, oleh karena itu guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan. Siswa banyak yang tidak mau mengerjakan pada awalnya, siswa kurang serius dalam mengerjakan soal sehingga hasil yang diperoleh juga kurang maksimal.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama tahap pratindakan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang optimal. Partisipasi belajar siswa belum begitu terlihat selama pelaksanaan tahap pratindakan. Berikut akan disajikan hasil observasi tiap aspek partisipasi belajar pada tahap pratindakan yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan.

1) Observasi siswa

a) Partisipasi bertanya

Dalam kegiatan pembelajaran, partisipasi siswa untuk bertanya kepada guru maupun teman berfungsi untuk mengembangkan minat dan rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan memahami informasi, dan meningkatkan kemampuan dalam mengemukakan pendapatnya. Selama proses pembelajaran IPS, hanya ada beberapa siswa yang bertanya, hal ini dikarenakan guru banyak menjelaskan materi kepada siswa, sedangkan siswa hanya mendengarkan. Kegiatan siswa selama pembelajaran berfokus pada mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku paket. Berdasar hasil pengamatan partisipasi bertanya dapat dicermati pada tabel berikut ini.

Tabel 8. Hasil Pengamatan Partisipasi Bertanya Pra Tindakan

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	-	-	-
2 (cukup)	S2, S4, S5, S7, S8, S10, S12, S13, S16, S18, S19	11	52,38 %
1 (kurang)	S1, S3, S6, S9, S11, S14, S15, S17, S20, S21	10	47,62 %
Jumlah	21	21	100 %

Dari tabel tersebut dapat diamati bahwa siswa yang mendapat skor 2 dengan kategori cukup sebanyak 11 siswa atau sebesar 52,38%. Untuk siswa yang mendapat skor 1 dengan kategori kurang sebesar 10 siswa atau 7,62%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa partisipasi bertanya siswa masih tergolong rendah, karena kurangnya keaktifan siswa untuk bertanya maka partisipasi belajarnya juga belum optimal.

Pada saat guru menjelaskan materi, hampir sebagian besar siswa ramai dan sibuk dengan aktivitasnya sendiri. Siswa banyak yang mengobrol di luar topik pembahasan, siswa yang duduk di bagian belakang gaduh karena kurang mendapat perhatian dari guru. Jadi ketika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan materi pelajaran, hampir sebagian besar siswa hanya diam.

b) Menjawab pertanyaan dari guru

Ketika mengawali pembelajaran, guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Kegiatan tanya jawab ini bertujuan untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Pertanyaan yang diajukan oleh guru adalah pertanyaan yang hanya sampai pada tataran ingatan. Misalnya pada awal pembelajaran guru bertanya “Siapakah yang merumuskan dasar negara kita anak-anak?”. Pertanyaan dari guru ditujukan kepada seluruh kelas, namun setelah itu guru tidak bertanya kepada salah satu anak, sehingga semua siswa menjawab dengan serentak. Anak tidak didorong untuk menjawab pertanyaan secara individu, akibatnya ada beberapa anak yang ikut-ikutan menjawab tanpa memahami pertanyaan yang diajukan oleh guru. Berikut akan disajikan data

hasil pengamatan aspek partisipasi menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Tabel 9. Hasil Pengamatan Partisipasi Menjawab Pra Tindakan

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	S1, S4, S10, S16	4	19,05 %
2 (cukup)	S2, S3, S5, S6, S7, S8, S11, S12, S13, S15, S17, S20, S21	13	61,90 %
1 (kurang)	S9, S14, S18, S19	4	19,05 %
Jumlah	21	21	100 %

Dari jumlah keseluruhan siswa, terdapat 4 siswa atau 19,05% yang aktif bertanya kepada guru. Siswa yang aktif tersebut duduk di bagian depan kelas. Untuk 13 siswa atau 61,90% mendapat kategori cukup, siswa ini menjawab pertanyaan dari guru dengan kurang bersungguh-sungguh. Sedangkan sebanyak 4 siswa atau 19,05% mendapat skor 1 dengan kategori kurang. Kurangnya partisipasi siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru karena jawabannya sudah tercantum di dalam buku paket sehingga siswa kurang memiliki keinginan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Guru dapat merangsang siswa dengan memberikan pertanyaan yang lebih mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sehingga siswa dapat memiliki rasa ingin tahu untuk belajar sesuatu.

c) Mengerjakan tugas secara tuntas

Selama pembelajaran IPS berlangsung guru tidak memberikan lembar kerja (LKS) kepada siswa sehingga siswa tidak memiliki aktivitas belajar di dalam kelas. Siswa hanya diberi tugas untuk membaca materi yang ada di buku paket secara bergantian. Pada pertemuan kedua, siswa diberi tugas

untuk mengerjakan soal pilihan ganda yang ada dibuku paket. Berikut data pengamatan tentang kegiatan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Tabel 10. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tugas Pra Tindakan

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	-	-	-
2 (cukup)	S1, S3, S4, S5, S7, S9, S10, S12, S13, S14, S18, S20	12	57,14 %
1 (kurang)	S2, S6, S8, S11, S15, S16, S17, S19, S21	9	42,86 %
Jumlah	21	21	100 %

Dari hasil pengamatan, siswa yang cukup aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru sebesar 12 siswa atau 57,14%. Sedangkan sebanyak 9 siswa atau sebesar 42,86% kurang aktif dalam mengerjakan tugas. Pada awalnya banyak siswa yang mengeluh untuk mengerjakan soal tersebut, namun guru tetap memberikan dorongan agar siswa mau mengerjakan. Siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, hal ini diamati dari siswa yang banyak bercanda dengan teman ketika mengerjakan tugas, siswa mengerjakannya sambil mengobrol dengan teman sebangku, atau sambil bermain. Akibatnya banyak waktu yang terbuang, tugas yang diberikan kepada siswa menjadi tidak efisien, dan siswa belum dapat mengumpulkan tugas tepat waktu.

d) Berdiskusi

Pada tahap pratindakan ini proses diskusi yang dilakukan oleh siswa belum terlihat optimal. Diskusi yang dilakukan selama proses pembelajaran

hanya bertanya jawab tentang materi yang ada di buku paket. Diskusi yang dilakukan oleh guru dan siswa hanya dalam cakupan sederhana, masalah atau topik yang digunakan dalam diskusi terbatas pada materi yang sedang dipelajari.

Tabel 11. Hasil Pengamatan Diskusi Pra Tindakan

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	-	-	-
2 (cukup)	S1, S2, S4, S5, S6, S7, S8, S10, S11, S14, S15, S16, S18, S19,	14	66,67 %
1 (kurang)	S3, S9, S12, S13, S17, S20, S21	7	33,33%
Jumlah	21	21	100 %

Dari data di atas, siswa yang mendapat skor cukup dalam diskusi adalah 14 siswa atau 66,67%, sedangkan yang kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi sebesar 7 siswa atau 33,33%. Siswa kurang terlibat aktif dalam diskusi karena guru lebih mengkondisikan siswa untuk menjadi pendengar. Siswa hanya diminta untuk melakukan tanya jawab secara singkat, tanpa didorong untuk mengembangkan pendapatnya.

Hal ini terlihat pada pertemuan kedua tahap pra tindakan, yaitu saat guru membawa media gambar ke dalam kelas. Siswa hanya diminta untuk mendiskusikan siapa tokoh tersebut dan bagaimana perannya dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Akibatnya siswa hanya sekedar menjawab siapa tokoh yang ada dalam gambar, tanpa memahami bagaimana proses tokoh tersebut memperjuangkan kemerdekaan.

e) Mencatat materi pelajaran

Dalam proses pembelajaran tahap pra tindakan ini guru memberikan catatan berupa point-point tertentu yang sekiranya penting bagi siswa. Pada pertemuan pertama guru memberi catatan tentang usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Hanya beberapa siswa yang mau mencatat di buku masing-masing. Berikut hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam mencatat materi pelajaran di kelas.

Tabel 12. Hasil Pengamatan Kegiatan Mencatat Pra Tindakan

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	-	-	-
2 (cukup)	S1, S2, S4, S5, S7, S9,S10, S13, S15, S16, S19, S20	11	52,38 %
1 (kurang)	S3, S6, S8, S11, S12, S14, S17, S18, S20, S21	10	47,62 %
Jumlah	21	21	100 %

Sebanyak 11 siswa atau sebesar 52,38% cukup aktif dalam mencatat materi di buku catatan masing-masing. Dan 11 siswa lainnya kurang aktif dalam mencatat materi. Kurangnya kemauan siswa untuk mencatat karena di buku paket sudah ada materinya. Jadi ketika guru menulis di depan kelas, siswa ramai sendiri. Ada siswa yang mengobrol dengan teman sebangku, ada siswa yang sibuk dengan mainannya. Siswa juga masih mengalami kesulitan dalam membuat ringkasan sehingga sebagian besar siswa belum mencatat dalam buku catatan masing-masing.

f) Menyelesaikan soal di depan kelas

Salah satu aspek yang menunjukkan adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah partisipasi siswa untuk menyelesaikan soal di depan

kelas. Pada pertemuan pertama siswa diminta oleh guru untuk mengerjakan soal tentang materi yang berkaitan dengan upaya mempersiapkan kemerdekaan. Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang telah diberikan guru di depan kelas. Berikut pengamatan tentang aktivitas siswa dalam menyelesaikan soal di depan kelas.

Tabel 13. Hasil Pengamatan Menyelesaikan Soal Pra Tindakan

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	-	-	-
2 (cukup)	S1, S4, S5, S10, S12, S17, S19, S20	9	42,86 %
1 (kurang)	S2, S3, S6, S7, S8, S9, S11, S13, S14, S15, S16, S18, S21	12	57,14 %
Jumlah	21	21	100 %

Dari jumlah keseluruhan siswa, masih banyak siswa yang belum terlibat dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru yaitu sebanyak 12 siswa atau sebesar 57,14%. Siswa yang cukup aktif ada 9 siswa atau 42,86%. Siswa belum terlibat aktif dalam mengerjakan soal karena siswa lebih diarahkan untuk mendengar penjelasan dari guru. Untuk mendorong siswa agar aktif dalam mengerjakan soal siswa dapat diberi reward ketika selesai mengerjakan soal sehingga siswa akan semakin termotivasi untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.

g) Mengerjakan tes secara individu

Pada akhir pertemuan kedua guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan secara individual oleh masing-masing siswa. Soal evaluasi ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari.

Tabel 14. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tes Pra Tindakan

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	-	-	-
2 (cukup)	S1, S2, S4, S5, S6, S7, S9, S10, S11, S14, S16, S18, S21	13	61,90 %
1 (kurang)	S3, S8, S12, S13, S15, S17, S19, S20	8	38,10 %
Jumlah	21	21	100 %

Dari 21 siswa, terdapat 13 siswa yang mendapat skor 2 yaitu sebanyak 13 siswa atau 61,90%. Untuk 8 siswa lainnya, dengan persentase 38,10% mendapat skor 1. Berdasar data tersebut, maka dapat dikatakan bahwa siswa kurang maksimal dalam mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru. Pada awalnya siswa mengeluh untuk mengerjakan tes evaluasi yang diberikan oleh guru. Karena tidak begitu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi maka banyak siswa yang bingung ketika mengerjakan soal evaluasi. Siswa gaduh berusaha mencari jawaban dari siswa lainnya, hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang siap menerima soal yang diberikan oleh guru.

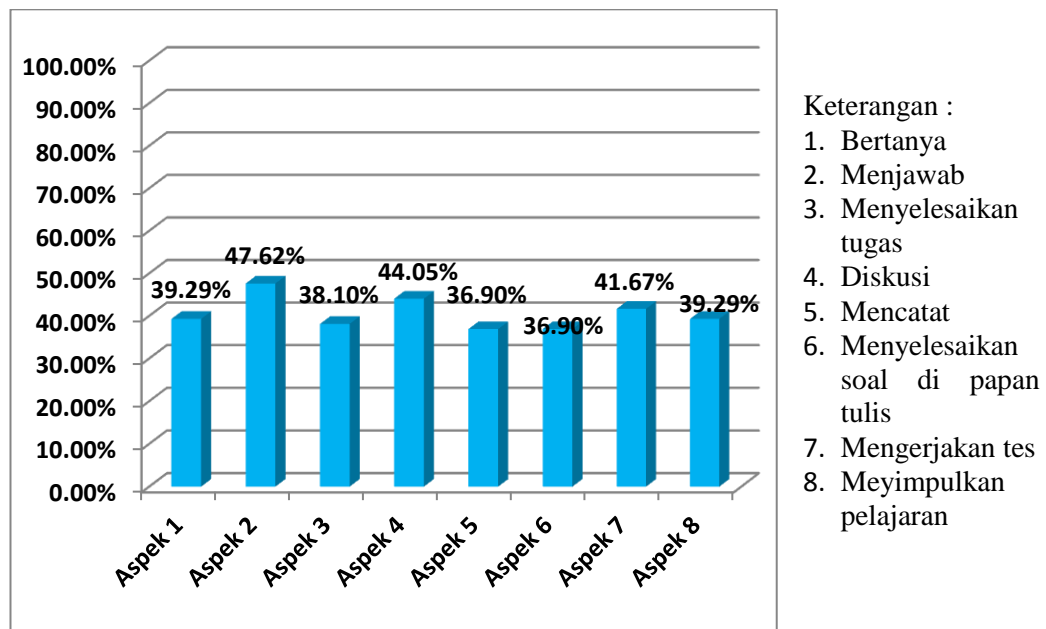
h) Menyimpulkan materi pelajaran

Setiap akhir pembelajaran guru bertanya tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan hari ini. Siswa didorong untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran melalui pertanyaan yang diajukan oleh guru. Memberikan kesimpulan diakhir pembelajaran berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa untuk menggeneralisasikan materi yang dipelajari. Berikut daftar siswa yang mengikuti kegiatan menyimpulkan pelajaran.

Tabel 15. Hasil Pengamatan Menyimpulkan Materi Pra Tindakan

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	-	-	-
2 (cukup)	S1, S2, S3, S5, S6, S8, S10, S12, S13, S15, S16, S19, S21	13	61,90 %
1 (kurang)	S4, S7, S9, S11, S14, S17, S18, S20	8	38,10 %
Jumlah	21	21	100 %

Sebanyak 13 siswa sudah berusaha cukup baik untuk menyimpulkan materi pelajaran. Untuk siswa yang kurang aktif yaitu 8 siswa atau sebesar 38,10% kurang begitu terlibat dalam kegiatan menyimpulkan pelajaran karena siswa tersebut ramai sendiri. Siswa yang duduk di bagian belakang kelas kurang mendapat perhatian dari guru, sehingga siswa tidak memperhatikan guru. Setelah siswa diminta untuk menarik kesimpulan selanjutnya guru memberikan refleksi. Berikut ini akan disajikan hasil perolehan skor tiap aspek partisipasi belajar tahap pra tindakan.



Gambar 4. Diagram Batang Skor Rata-rata Aspek Partisipasi Tahap Pra Tindakan

Perolehan skor rata-rata dari partisipasi bertanya siswa adalah 39,29%, partisipasi menjawab 47,62%, menyelesaikan tugas 38,10%, diskusi 44,05%, mencatat materi pelajaran 36,90%, menyelesaikan soal dipapan tulis 36,90%, mengerjakan tes 41,67%, dan menyimpulkan materi 39,29%. Perolehan skor rata-rata yang didapat siswa masih menunjukkan kategori kurang, sehingga perlu tindakan agar partisipasi belajar siswa selama pembelajaran IPS dapat ditingkatkan.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi pra tindakan, peneliti berdiskusi dengan guru mengenai data yang diperoleh dari angket, wawancara, dan hasil pengamatan tentang partisipasi belajar dan data yang diperoleh menunjukkan bahwa partisipasi belajar siswa di kelas V SD Negeri Playen III masih kurang optimal.

Refleksi yang dilakukan oleh guru dengan peneliti memperoleh suatu kesimpulan bahwa perlu adanya suatu metode pembelajaran baru. Dalam meningkatkan partisipasi bertanya guru dapat mengajukan pertanyaan yang sifatnya lebih kritis, sehingga siswa akan tertarik untuk memperhatikan dan mengajukan pertanyaan bila belum memahami.

Untuk mengembangkan partisipasi menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan soal di depan kelas, dan menyimpulkan pelajaran, guru harus menggunakan metode pembelajaran dimana kegiatan-kegiatan belajar terpusat pada siswa. Kegiatan diskusi perlu ditingkatkan karena dapat melatih kerjasama antar siswa, pemilihan topik diskusi harus

mengembangkan rasa keingintahuan siswa, sehingga siswa lebih tertarik untuk memperoleh jawaban atas rasa keingin tahuannya. Siswa harus memiliki aktivitas di dalam kegiatan belajar. Pola pengajuan pertanyaan dari guru harus diubah, ketika guru selesai bertanya kepada seluruh kelas, maka dilanjutkan dengan bertanya kepada salah satu siswa sehingga siswa akan terdorong untuk bertanggung jawab secara individu. Dalam memberikan catatan di depan kelas, guru bisa menggunakan peta konsep yang lebih memudahkan siswa dalam belajar.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran IPS menggunakan metode pembelajaran *role playing* berlangsung selama dua siklus. Setiap siklus penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tahap implementasi tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Berikut akan disajikan hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan dari siklus I dan siklus II.

a. Pelaksanaan tindakan siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan pada siklus ini adalah peneliti bersama dengan kolabolator melakukan diskusi untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Guru kelas bertugas untuk melaksanakan pembelajaran seperti biasanya dan membimbing siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, dan tugas peneliti adalah mengamati siswa dan guru selama pembelajaran IPS. Waktu pembelajaran

dalam sekali pertemuan adalah 2 x 35 menit. Rencana tindakan yang dilakukan oleh peneliti dan kolabolator pada siklus I adalah sebagai berikut.

- a) Peneliti bersama dengan kolabolator mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- b) Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan alat perekam gambar.
- c) Peneliti bersama dengan kolabolator melakukan diskusi mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing*.
- d) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan dalam mengorganisasikan kegiatan belajar siswa selama pembelajaran IPS.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada hari Rabu, 22 Mei 2013 pukul 09.15-10.45 dan hari Jumat, 24 Mei 2013 pukul 10.00-11.35. Kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut.

a) Siklus I pertemuan pertama (Rabu, 22 Mei 2013)

Pada pertemuan pertama siklus I, guru mengawali pelajaran dengan menyampaikan apersepsi kepada siswa. Apersepsi yang disampaikan oleh guru berfungsi untuk mengingatkan siswa kembali tentang materi. Selain itu guru juga memberikan semangat dan motivasi kepada siswa. Guru

melakukan tanya jawab dengan siswa untuk merangsang keaktifan siswa. Siswa sedikit gaduh ketika guru menjelaskan, guru mengingatkan siswa agar memperhatikan. Selanjutnya guru menjelaskan mengenai metode pembelajaran *role playing* kepada siswa, serta bagaimana langkah-langkahnya.

Siswa terlihat antusias dan bersemangat tentang pelajaran pada pagi hari ini. Selanjutnya guru menjelaskan tahap pemilihan partisipan, ketika guru menawarkan peran-peran yang hendak dimainkan banyak siswa yang mengangkat tangan untuk menjadi partisipan. Mereka berlomba agar bisa memerankan tokoh-tokoh dalam materi yang hendak dipelajari. Guru menunjuk beberapa siswa secara acak untuk menentukan peran, guru kemudian membimbing dan mengarahkan siswa dalam pembagian tokoh.

Untuk mendorong siswa agar lebih aktif mengungkapkan pendapatnya guru mengadakan suatu diskusi kecil untuk membahas mengenai bagaimana tokoh-tokoh tersebut diperankan, bagaimana karakternya, bagaimana sifatnya, dan hal lain yang berkaitan dengan peran tersebut. Guru membimbing jalannya diskusi kelas dengan bertindak sebagai moderator. Siswa aktif mengungkapkan pendapatnya ketika berdiskusi, namun ada beberapa siswa yang kurang serius dalam mengikuti diskusi. Setelah siswa mengetahui bagaimana karakter dari tokoh yang akan diperankan selanjutnya guru memberikan pengarahan mengenai cara memerankan tokoh-tokoh tersebut.

Siswa yang menjadi kelompok partisipan mempelajari naskah bermain peran secara sederhana, siswa mempelajari naskah dengan berdiskusi bersama teman, dan siswa mempraktikkan pengucapan dialog dengan teman sebangku. Saat siswa yang lain tidak mendapatkan peran, maka guru menunjuknya sebagai kelompok pengamat yang bertugas mencatat jalannya bermain peran yang dilakukan oleh temannya. Mereka bertugas mengawasi dan mencatat proses bermain peran pada lembar pengamatan yang telah dibagikan oleh guru.

Siswa bermain peran dengan arahan dari guru, selama bermain peran berlangsung guru bertindak sebagai narator sambil membimbing dan mengarahkan siswa untuk bermain peran. Siswa yang bertindak sebagai pengamat memperhatikan teman yang maju di depan kelas, dan mencatat hal-hal yang berkaitan tentang kelebihan dan kekurangan teman saat bermain peran. Setelah bermain peran selesai guru kemudian meminta siswa yang bertindak sebagai kelompok pengamat untuk berdiskusi, setelah itu guru meminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya bila ada yang memiliki pendapat berbeda.

Guru dan siswa kemudian bersama-sama membahas hasil diskusi serta proses bermain peran yang telah dilaksanakan. Ternyata banyak sekali siswa yang mengungkapkan pendapatnya mengenai bermain peran yang dilakukan oleh temannya. Guru memberikan penekanan mengenai karakter dari tokoh yang diperankan siswa serta bagaimana kaitannya dengan materi yang

dipelajari. Seseekali guru melemparkan pertanyaan kepada siswa, dan respon siswa sangat baik. Mereka antusias ingin menjawab pertanyaan dari guru.

Beberapa menit sebelum pelajaran berakhir, guru melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, selanjutnya guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran pada hari ini. Guru menasihati siswa agar dalam pertemuan berikutnya siswa dapat bermain peran lebih baik lagi. Kemudian guru menyampaikan gambaran umum rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan menutup pelajaran.

b) Siklus I pertemuan kedua (Jumat, 24 Mei 2013)

Saat guru bersama dengan peneliti memasuki ruang kelas, siswa sudah duduk dengan rapi di tempat duduk masing-masing. Mereka telah siap untuk mengikuti pelajaran IPS, sehingga guru tidak kesulitan mengkondisikan kelas. Pada siklus I pertemuan kedua ini guru mengawali pelajaran dengan menyampaikan apersepsi kepada siswa. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya guru berdiskusi untuk mengulas bermain peran pada pertemuan sebelumnya.

Guru menjelaskan materi yang akan dijadikan bahan dalam bermain peran kesempatan hari ini masih memiliki tema yang sama dengan pertemuan sebelumnya yaitu perjuangan mempertahankan kemerdekaan. Guru memberikan catatan ringkas dari materi pelajaran di papan tulis, dan siswa mencatatnya dalam buku masing-masing. Beberapa siswa ada yang semula malas mencatat, tapi guru tetap memberi motivasi agar mau mencatat.

Guru membimbing siswa dalam pembagian kelompok, siswa yang pada pertemuan sebelumnya bertindak sebagai partisipan akan berganti tugas menjadi kelompok pengamat. Sedangkan kelompok yang pada hari sebelumnya menjadi kelompok pengamat akan berganti menjadi kelompok partisipan. Guru memberi waktu kepada siswa untuk membaca dan mempelajari naskah yang telah disiapkan oleh guru. Siswa diberi kebebasan untuk menggunakan dialognya sendiri, dengan catatan memiliki tema yang sama.

Guru mengarahkan siswa untuk memahami karakter dari masing-masing tokoh yang akan diperankan dengan saling berdiskusi. Beberapa siswa bertanya mengenai bagaimana pengucapan naskah dialog dalam bahasa asing. Setiap pertanyaan yang diajukan oleh siswa, guru tidak langsung menjawabnya, tetapi memberikan kesempatan pada siswa lain untuk menjawabnya.

Setelah persiapan selesai, guru kembali membimbing dan mengarahkan siswa untuk bermain peran dengan baik. Sebagian siswa sangat cermat memperhatikan kapan waktunya untuk berganti peran. Siswa kelompok pengamat juga memperhatikan temannya dengan seksama, sesekali mereka bertanya dengan teman sebangku mengenai pengamatan yang dilakukan.

Saat bermain peran selesai, guru memberikan *reward* kepada semua siswa. Kemudian guru meminta siswa untuk berdiskusi kembali mengenai bermain peran pada pelajaran kali ini. Guru mendorong siswa agar mampu

mengungkapkan pendapatnya dan memberikan penilaian kepada teman yang lain. Banyak siswa yang antusias untuk membacakan hasil pengamatannya. Guru memberikan kesempatan kepada siswa agar menyampaikan pendapatnya. Selanjutnya guru merefleksi hasil bermain peran bersama-sama dengan siswa. Guru memberikan penekanan dan menghubungkan bermain peran yang dilakukan siswa dengan kehidupan nyata sehari-hari. Guru berusaha mengembangkan pola pikir siswa dengan memberikan suatu contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah merefleksi dari bermain peran yang telah dilakukan, siswa diajak untuk berdialog saling bertukar pengalaman mengenai bagaimana bermain peran dan guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru membagikan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Siswa mengerjakan soal tersebut secara individu dan mengumpulkannya kembali kepada guru. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru memberikan *reward* kepada semua siswa, dan mengingatkan siswa agar lebih rajin belajar.

3) Pengamatan atau observasi

Kegiatan ini dilaksanakan oleh empat orang observer, observer mengamati dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya.

a) Observasi siswa

Untuk mendapatkan data mengenai partisipasi belajar maka hal-hal yang diamati adalah aktivitas siswa yang meliputi mengajukan pertanyaan,

menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas di papan tulis, ikut serta dalam diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, mengerjakan tes secara individu, menyimpulkan materi, dan mencatat materi selama pembelajaran.

1. Partisipasi bertanya

Pada awal pembelajaran siswa terlihat memperhatikan penjelasan dari guru, namun ada beberapa siswa masih ramai sendiri di kelas. Guru masih bertanya kepada seluruh siswa sehingga jawaban yang diperoleh masih bersifat klasikal. Selanjutnya guru mengenai metode *role playing*, saat guru menggunakan kata “*role playing*” beberapa siswa langsung bertanya kepada siswa apa yang dimaksud dengan *role playing* itu. Beberapa siswa kemudian memperhatikan penjelasan yang diberikan tentang metode *role playing* dan bagaimana langkah-langkahnya.

Siswa mulai tertarik dengan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Siswa seksama memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru, saat guru menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, pada saat itu pula beberapa siswa mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Berikut hasil pengamatan partisipasi bertanya selama proses pembelajaran.

Tabel 16. Hasil Pengamatan Partisipasi Bertanya Siklus I

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-		-
3 (baik)	S5, S7, S12, S16, S17	5	23,81 %
2 (cukup)	S1, S2, S3, S4, S8, S10, S11, S13, S14, S15, S18, S19, S20, S21	14	66,67 %
1 (kurang)	S6, S9	2	9,52 %
Jumlah	21	21	100 %

Dari data di atas dapat diamati bahwa siswa yang mendapat skor 2 dengan kategori cukup partisipatif dalam menjawab pertanyaan sebesar 14 siswa atau 66,67%. Sebanyak 5 siswa dengan persentase 23,81% sudah aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa sudah berani bertanya untuk hal-hal yang kurang dipahami dan siswa tidak malu lagi untuk bertanya kepada guru atau teman sebangkunya jika mendapat kesulitan.

2. Partisipasi menjawab

Untuk tahap selanjutnya guru kemudian memilih partisipan. Saat tahap pemilihan partisipan ini siswa sangat antusias dan bersemangat agar mendapatkan peran. Siswa berebut ingin memainkan tokoh-tokoh dalam cerita, guru mencoba membagi peran dengan adil sehingga keadaan kelas tidak terlalu gaduh. Hasil pengamatan pada siklus I tentang partisipasi menjawab pertanyaan adalah sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Pengamatan Partisipasi Menjawab Siklus I

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	S1, S10, S16	3	14,28 %
2 (cukup)	S2, S4, S5, S6, S7, S8, S9, S12, S13, S14, S15, S17, S18, S20	14	66,67 %
1 (kurang)	S3, S11, S19, S21	4	19,05 %
Jumlah	21	21	100 %

Data di atas menggambarkan bahwa persentase siswa yang mendapat skor 2 sebesar 66,67%. Artinya sebagian besar siswa cukup aktif untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan baik. Hanya ada 4 siswa atau 19,05% yang belum berusaha menjawab pertanyaan dari guru.

Siswa sangat bersemangat membaca dan memahami naskah peran yang akan dimainkan. Jadi ketika guru bertanya tentang bagaimana karakter dari masing-masing tokoh, siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Pertanyaan yang diajukan guru lebih mengarahkan pada pemecahan masalah, tidak terbatas pada tahap mengingat. Siswa mulai berani mengembangkan pendapatnya untuk menjawab pertanyaan dari guru.

3. Mengerjakan tugas secara tuntas

Saat bermain peran dimulai siswa kelompok pengamat memperhatikan ketika ada teman yang maju di depan kelas. Siswa mencatat dalam lembar pengamatan yang disediakan. Siswa mengerjakan LKS dengan seksama, siswa memperhatikan dan menuliskan hasil pengamatannya dengan baik dari awal sampai akhir bermain peran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengerjakan tugas secara tuntas. Tabel dibawah ini menyajikan data hasil pengamatan persentase siswa dalam mengerjakan tugas secara tuntas.

Tabel 18. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tugas Siklus I

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	S1, S7, S10, S12, S13, S20	6	28,57 %
2 (cukup)	S2, S3, S4, S5, S6, S9, S11, S14, S16, S17, S18, S19, S21	13	61,91 %
1 (kurang)	S8, S15	2	9,52 %
Jumlah	21	21	100 %

Sebesar 61,91% siswa atau 13 siswa dari keseluruhan jumlah siswa sudah mengerjakan tugas yang diberikan guru secara tuntas. Siswa yang mendapatkan skor 3 dengan kategori baik sebanyak 6 siswa, artinya dalam

mengerjakan tugas, siswa mengerjakannya dengan sungguh-sungguh, siswa mengerjakan dengan memperhatikan petunjuk yang diberikan guru, dan dalam mengumpulkan tugasnya siswa dapat tepat waktu.

4. Berdiskusi

Kegiatan diskusi yang dilakukan siswa dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode role playing ada pada tahap menentukan karakter tokoh dan ketika melakukan evaluasi terhadap bermain peran yang telah dilakukan. Ketika guru meminta siswa untuk berdiskusi mengenai bagaimana peran-peran tersebut harusnya diperankan, siswa masih malu, siswa saling menunjuk siswa lainnya agar mau mengungkapkan pendapatnya terlebih dahulu. Setelah ada siswa yang ditunjuk oleh guru untuk membacakan hasil pengamatannya, siswa lain mulai mengungkapkan pendapatnya. Tabel hasil pengamatan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas.

Tabel 19. Hasil Pengamatan Kegiatan Diskusi Siklus I

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	S2, S5, S16, S17, S20	5	23,81 %
2 (cukup)	S1, S4, S6, S7, S8, S10, S11, S12, S13, S15, S18, S19, S21	13	61,91 %
1 (kurang)	S3, S9, S14	3	14,28 %
Jumlah	21	21	100 %

Sebanyak 13 siswa atau sebesar 61,91% siswa mulai aktif dalam kegiatan diskusi, hal ini menggambarkan bahwa kegiatan diskusi sudah banyak melibatkan siswa untuk berperan serta di dalamnya. Siswa yang kurang terlibat aktif dalam diskusi hanya 3 siswa atau sebesar 14,28%.

Saat ada siswa yang memberi masukan atau saran, siswa yang lain ada yang menambahi, ada siswa yang malah mengejek temannya yang sudah tampil di depan kelas. Ketika suasana kelas sudah mulai gaduh guru menengahi siswa agar dapat fokus pada diskusi. Diskusi yang dirancang oleh guru sudah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menyampaikan pendapatnya secara lisan. Topik diskusi juga menarik sehingga siswa mau terlibat dalam kegiatan diskusi, siswa dapat saling bekerja sama dengan siswa lainnya untuk memecahkan suatu topik permasalahan.

5. Mencatat materi atau penjelasan guru

Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* siswa mencatat materi dalam bentuk ringkasan yang memudahkan siswa untuk belajar. Dengan mencatat materi berarti siswa sudah memiliki aktivitas fisik, siswa tidak hanya diam di dalam kelas. Berikut persentase siswa yang sudah mencatat materi atau penjelasan guru ketika pembelajaran berlangsung.

Tabel 20. Hasil Pengamatan Kegiatan Mencatat Siklus I

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	S1, S4, S5, S10, S12, S16	6	28,57 %
2 (cukup)	S2, S3, S6, S7, S8, S9, S11, S13, S15, S17, S18, S19	12	57,14 %
1 (kurang)	S14, S20, S21	3	14,29 %
Jumlah	21	21	100 %

Siswa yang memperoleh skor 3 dengan kategori baik sudah mencapai 57,14% atau sebanyak 12 siswa sudah memiliki catatan selama

pembelajaran. hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki partisipasi belajar cukup baik dalam pembelajaran.

6. Menyelesaikan soal di papan tulis

Tujuan guru memberikan soal latihan di papan tulis adalah agar siswa dapat terdorong untuk aktif di dalam kelas, dengan mengerjakan soal di depan kelas maka akan melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang dikerjakan. Berikut tabel hasil kegiatan siswa dalam menyelesaikan soal di papan tulis.

Tabel 21. Hasil Pengamatan Menyelesaikan Soal Siklus I

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	S4, S8, S10, S12, S17	5	23,81 %
2 (cukup)	S1, S2, S3, S5, S7, S9, S11, S13, S14, S15, S16, S19, S20, S21	14	66,67 %
1 (kurang)	S6, S18	2	9,52 %
Jumlah	21	21	100 %

Dari 21 siswa, terdapat 14 siswa, 66,67% yang cukup aktif dalam mengerjakan soal di papan tulis. Sebanyak 2 siswa atau sebesar 9,52% kurang aktif dalam mengerjakan soal di depan kelas, sedangkan 5 siswa tergolong aktif dalam mengerjakan soal di papan tulis.

7. Mengerjakan tes secara individu

Soal evaluasi diberikan oleh guru setiap akhir siklus, pemberian soal evaluasi ini untuk mengukur pemahaman tiap siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Berikut disajikan tabel hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 22. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tes Siklus I

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	S1, S5, S10, S13, S19	5	23,80 %
2 (cukup)	S2, S3, S4, S6, S7, S8, S9, S11, S16, S17, S18, S20, S21	13	61,91 %
1 (kurang)	S12, S14, S15	3	14,29 %
Jumlah	21	21	100 %

Sebanyak 16 siswa atau sebesar 76,19% siswa sudah mengerjakan tes dengan baik. Dalam mengerjakan soal evaluasi siswa mengerjakan dengan bersungguh-sungguh. Ada yang berpikir sambil melihat langit-langit kelas, ada siswa yang menunduk untuk berpikir, ada juga siswa yang berusaha membuka buku untuk mengetahui jawabannya padahal guru sudah memberi perintah untuk tidak membuka buku paket atau buku catatan. Saat guru meminta untuk mengumpulkan soal evaluasi, siswa langsung bergegas mengumpulkan dengan berebut maju ke meja guru. Ada siswa yang bingung menengok kesana kemari karena ada soal yang belum dijawab. Beberapa siswa ada yang sudah mengumpulkan jawabannya dimeja guru kemudian saling bertanya dengan siswa lain untuk mencocokkan apakah jawaban mereka sama atau tidak.

8. Menyimpulkan materi diakhir pembelajaran

Setiap pertemuan yang telah dilakukan siswa selalu diminta oleh guru untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa dibimbing dalam merangkai kalimatnya agar dapat menyampaikan kesimpulan kepada siswa yang lainnya. Kegiatan menyimpulkan pelajaran ini berfungsi untuk mengembangkan dan mengaitkan pelajaran yang didapat dengan

pengetahuan lain yang bermanfaat bagi siswa. Berikut hasil pengamatan kegiatan siswa dalam menyimpulkan hasil pembelajaran.

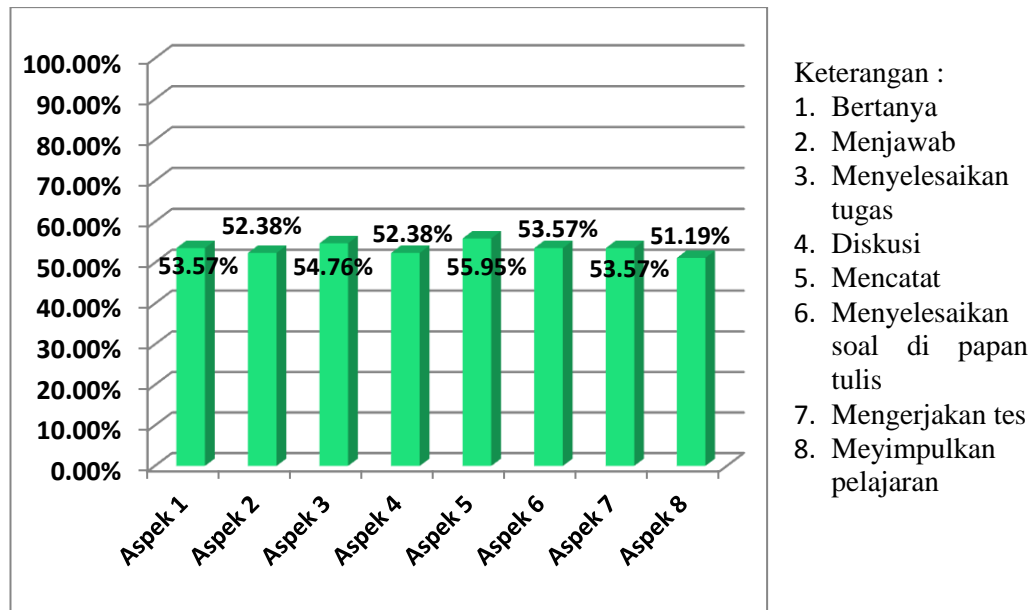
Tabel 23. Hasil Pengamatan Menyimpulkan Materi Siklus I

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	-	-	-
3 (baik)	S4, S5, S7, S9, S13, S16	6	28,57 %
2 (cukup)	S1, S2, S3, S6, S8, S10, , S14, S15, S17, S18, S19, S20	12	57,14 %
1 (kurang)	S11, S12, S21	3	14,29 %
Jumlah	21	21	100 %

Sebanyak 12 siswa cukup aktif dalam menyimpulkan materi pelajaran. Selama proses pembelajaran masih ada 3 atau sebesar 14,29% siswa yang kurang aktif dalam menyimpulkan pelajaran, sedangkan siswa yang mendapat skor 3 dengan kategori baik sebanyak 6 siswa atau sebesar 28,57%.

Cara menyimpulkan materi pelajaran sudah menggunakan bahasa yang baik dan benar, meskipun ada beberapa siswa yang ikut-ikutan temannya dalam menyampaikan kesimpulan di akhir pelajaran. Mereka sangat antusias mengulas bermain peran yang telah dilakukan, saat berbagi pengalaman siswa juga sangat antusias menyampaikan pendapatnya kepada siswa lainnya. sambil menunggu siswa yang belum selesai mengumpulkan soal evaluasi guru bertanya bagaimana kesan-kesan siswa setelah bermain peran.

Berikut ini akan dipaparkan data perolehan skor dari setiap aspek partisipasi belajar siklus I.



Gambar 5. Diagram Batang Skor Rata-rata Aspek Partisipasi Siklus I

Perolehan skor rata-rata tahap tindakan siklus I adalah partisipasi bertanya siswa adalah 53,57%, partisipasi menjawab 52,38%, menyelesaikan tugas 57,46%, diskusi 52,38%, mencatat materi pelajaran 55,95%, menyelesaikan soal di papan tulis 53,57%, mengerjakan tes 53,57%, dan menyimpulkan materi 51,19%. Perolehan skor rata-rata yang didapat siswa menunjukkan kategori cukup baik, sehingga penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa selama pembelajaran IPS.

b) Observasi guru

Dalam kegiatan membuka pelajaran guru sudah cukup baik ketika menyampaikan apersepsi dengan bercerita, ada penekanan pada bagian-bagian tertentu, sebelum kegiatan inti guru menyampaikan pesan-pesan

kepada siswa agar memperhatikan dengan baik. Cara mengkondisikan siswa sudah cukup baik, guru menegur siswa secara verbal, dalam penguasaan ruang guru cukup baik, guru hanya perlu sesekali keliling kelas, tidak hanya terpaku di depan kelas saja. Hal ini perlu dilakukan untuk memantau siswa lain yang bertindak sebagai kelompok pengamat. Penguasaan materi pembelajaran baik, penyampaian materi kepada siswa mudah dimengerti.

Volume suara, kejelasan vokal, kelancaran bicara, dan variasi intonasi sangat baik dari awal sampai akhir pembelajaran. Guru menjelaskan materi dan langkah-langkah dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang diselingi bahasa Jawa, guru juga menyelipkan unsur humoris ketika pembelajaran sehingga suasana kelas tidak terlalu tegang. Suara guru mampu mencapai bagian belakang kelas, cara guru mengarahkan dan membimbing siswa ketika bermain peran baik, guru dapat mengarahkan siswa satu persatu.

Selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sudah cukup baik. Guru membentuk kelompok dengan variatif, dengan menunjuk siswa secara acak. Guru bahkan memberi contoh terlebih dahulu kepada siswa bagaimana memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam peran. Alokasi waktu yang digunakan guru lebih banyak diberikan kepada siswa untuk mencoba bagaimana memainkan peran, guru lebih bertindak sebagai pemberi bimbingan dan arahan. Cara guru mengorganisasikan materi pelajaran sudah baik, guru mampu membangun komunikasi yang

baik dengan siswa seperti memberikan *reward*, kata-kata pujian yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. pada akhir pembelajaran guru sudah memberikan pesan kepada siswa agar lebih rajin belajar.

4) Refleksi

Tahap refleksi berfungsi untuk mengetahui apakah implementasi tindakan dari penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan partisipasi belajar dalam pembelajaran IPS. Refleksi dilaksanakan secara bertahap untuk memperbaiki kegiatan yang telah dan akan dilakukan. Setelah dilaksanakannya tindakan pada siklus I pertemuan pertama pada pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran *role playing*, partisipasi belajar siswa meningkat cukup baik. Siswa menjadi lebih antusias dan memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung, lebih aktif bertanya jawab, lebih berani mengemukakan pendapat ketika berdiskusi, mau mencatat, dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, dan berani menyimpulkan pelajaran. Skor rata-rata yang diperoleh siswa sudah berada pada kategori cukup baik.

Dengan begitu pada pertemuan berikutnya guru perlu memiliki kiat-kiat tertentu untuk memberikan stimulus agar kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengungkapkan pendapatnya semakin meningkat. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* juga membawa perubahan perilaku siswa yaitu menjadi lebih terbuka dan tidak pemalu lagi untuk menyampaikan pendapatnya atau bertanya. Selain itu guru perlu lebih mengkondisikan kelas dengan baik, guru tidak hanya terfokus di depan

kelas saja tetapi harus *move* ke bagian belakang kelas untuk memantau siswa yang lain. Guru perlu membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan pengamatan terhadap proses bermain peran.

b. Pelaksanaan tindakan siklus II

1) Perencanaan

Pada pelaksanaan tindakan siklus II , perencanaan tindakan didasarkan pada evaluasi siklus I sehingga nantinya bisa memperbaiki kekurangan yang masih terjadi pada siklus I. Selain untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I, perencanaan tindakan pada siklus II juga berfungsi untuk memaksimalkan setiap aspek partisipasi belajar siswa. Rencana tindakan yang dilakukan peneliti bersama dengan kolabolator pada siklus II adalah sebagai berikut.

- a) Peneliti bersama dengan kolabolator mempersiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa.
- b) Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan berupa lembar observasi, catatan lapangan, dan alat perekam gambar.
- c) Peneliti bersama dengan kolabolator melakukan diskusi mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing*.
- d) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian siklus II ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu hari Rabu, 29 Mei 2013 pukul 09.15-10.45 dan hari Sabtu, 01 Juni 2013 pukul 10.00-11.35.

a) Siklus II pertemuan pertama (Rabu, 29 Mei 2013)

Guru mengawali kegiatan pelajaran dengan menyampaikan apersepsi kepada siswa. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan bercerita mengenai perjuangan bangsa Indonesia untuk mempertahankan kemerdekaan. Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan seksama. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai. Sebelum memasuki materi yang hendak dipelajari, guru mengulas kembali kekurangan dan kesalahan yang masih terjadi pada siklus I seperti ekspresi dan tinggi rendah suara. Hal tersebut perlu dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa agar lebih baik lagi dalam bermain peran sehingga partisipasi belajar siswa juga meningkat. Peneliti bersama *observer* mengamati proses pembelajaran menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan yang telah disusun.

Siswa kemudian diberi pengarahan tentang gambaran bermain peran yang hendak dilaksanakan dan materi yang akan dipelajari. Guru memberikan catatan kepada siswa di papan tulis berupa peta konsep untuk memudahkan siswa dalam belajar. Siswa mencatat materi yang ditulis guru di buku catatan masing-masing. Saat siswa mencatat suasana kelas cukup kondusif, siswa mencatat tanpa ramai terlebih dahulu.

Selanjutnya guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok partisipan. Siswa sangat antusias agar bisa terpilih menjadi kelompok partisipan. Siswa sangat bersemangat dengan proses pembelajaran IPS pada setiap pertemuannya. Tanpa harus menunjuk siswa, siswa sudah berlomba-

lomba mengangkat tangan agar bisa ikut dalam kelompok partisipan. guru bertindak sebagai mediator dalam pembentukan kelompok agar siswa tidak berebut dengan siswa yang lainnya.

Sebelum bermain peran dimulai guru mengingatkan agar siswa lebih bersungguh-sungguh dalam bermain peran sehingga hasilnya bisa jauh lebih baik, guru bersama dengan siswa juga mengubah *setting* tempat duduk agar lebih menyerupai seperti tempat perundingan. Siswa memahami penjelasan guru dengan baik, sambil bertanya jika ada bagian yang belum dipahami. Setelah kelompok partisipan terbentuk, guru memulai diskusi kelas untuk menentukan bagaimana karakter dari masing-masing tokoh. Guru memberi pertanyaan untuk merangsang pendapat siswa agar mau menjawab apa yang diajukan oleh guru.

Guru bertugas memimpin jalannya diskusi, siswa sudah mulai mengemukakan pendapatnya dengan baik. Untuk pertemuan siklus II ini guru menambahkan mimik atau ekspresi ketika memerankan tokoh-tokoh tersebut. Siswa pada awalnya bingung dengan penjelasan guru tentang mimik muka, tetapi setelah dijelaskan kembali mereka mulai memahami. Guru kemudian membagikan lembar pengamatan kepada kelompok pengamat. Guru kembali menekankan bahwa siswa diperbolehkan berkreaitivitas dalam mengembangkan tulisannya yang bersifat kritikan membangun kepada temannya.

Seperti bermain peran sebelumnya, guru tetap bertindak sebagai narator sambil membimbing siswa. Pada pertemuan pertama siklus II ini

siswa mulai kelihatan ekspresinya dalam bermain peran, mereka lebih mampu mendalami peran yang dimainkan. Suara siswa mulai ada yang bervariasi, sudah banyak siswa yang menghayati peran yang dimainkannya. Setelah bermain peran selesai kelompok yang bertugas sebagai pengamat mulai berdiskusi dan mempresentasikan hasil pengamatannya dengan bergantian. Hampir siswa mengungkapkan pendapat dengan baik walau masih ada kesamaan dengan beberapa siswa yang lain. Guru tetap menerima semua pendapat dari siswa untuk dijadikan bahan evaluasi nantinya.

Guru kemudian melakukan diskusi dan evaluasi mengenai proses bermain peran yang telah dilaksanakan. Guru membimbing siswa untuk menghubungkan karakter dari tokoh yang dimainkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penghubungan konsep peran dengan kehidupan nyata siswa bertujuan agar siswa lebih memahami dan mengerti bahwa dalam kehidupan ada peran yang berbeda. Sebelum pelajaran diakhiri guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami dan meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan hari ini. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan berebut, siswa ada yang tidak mau mengalah untuk menyampaikan pendapatnya. Guru memberikan penekanan pada bagian tertentu untuk memperbaiki proses bermain peran pada pertemuan selanjutnya.

b) Siklus II pertemuan kedua (Sabtu, 01 Juni 2013)

Saat memasuki ruang kelas, siswa telah mempersiapkan diri untuk belajar IPS. Siswa sudah mengeluarkan buku paket dan buku catatan

masing-masing. Pada pertemuan kedua siklus II ini, guru memberikan apersepsi dengan cerita mengenai materi perjuangan diplomasi bangsa Indonesia yang akan dipelajari pada hari ini. Guru kemudian meminta siswa untuk mempersiapkan diri, kelompok yang berperan sebagai partisipan bergantian dengan kelompok pengamat, begitu pula sebaliknya. Siswa ternyata sudah memahami langkah-langkah dalam bermain peran dengan baik. Siswa sudah mempersiapkan dan berlatih naskah peran di rumah terlebih dahulu. Guru membagikan lembar pengamatan kepada kelompok pengamat guna mengamati proses bermain peran. Sebelum siswa bermain peran guru memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa agar bisa mengekspresikan peran yang dimainkannya.

Guru juga membimbing kelompok pengamat untuk menuliskan hasil pengamatannya di lembar yang telah dibagikan. Setelah bermain peran selesai, siswa bersama dengan guru melakukan refleksi terhadap bermain peran. Guru kemudian membimbing siswa untuk saling berbagi pengalaman selama pelajaran IPS menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Siswa saling berbagi mengenai hal-hal yang dirasakan selama proses pembelajaran, bagaimana kesan bermain memerankan tokoh-tokoh tertentu pada masa perjuangan.

Siswa dapat mengemukakan pendapatnya dengan baik, siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru selama proses pembelajaran. Pengalaman yang diungkapkan oleh siswa bervariasi, guru menerima semua respon siswa dengan baik. Saat guru meminta siswa untuk

menyimpulkan pelajaran maka siswa sangat antusias untuk menyimpulkan pelajaran apa yang telah dipelajari.

Setelah itu guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan secara individu oleh masing-masing siswa. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri, siswa serius dalam mengerjakan. Tidak ada siswa yang berusaha membuka buku paket atau buku catatan. Siswa mengerjakannya dengan tenang, tidak ada siswa yang ramai, bertanya kepada teman sebangkunya. Hanya ada siswa yang sedikit gaduh karena berebut stippo dengan temannya. Ketika sudah menyelesaikan soal evaluasi siswa segera mengumpulkannya di meja guru tanpa berebut dengan siswa lain. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru memotivasi siswa agar lebih rajin belajar untuk mempersiapkan diri ujian kenaikan kelas.

3) Pengamatan atau observasi

Peneliti bersama dengan observer lain melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Berikut hasil pengamatan pada siklus II.

a) Observasi terhadap siswa

Observasi terhadap siswa adalah kegiatan mengamati delapan aspek partisipasi belajar selama pembelajaran IPS. Observasi dilakukan pada setiap siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari pengamatan pada siklus II ini dicatat dalam lembar observasi yang telah disediakan.

1. Partisipasi bertanya

Untuk mengembangkan pertanyaan yang efektif, menurut pendapat W. Gulo (2002: 103) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu kehangatan dan antusias, bertanya dan menjawab dilakukan dalam situasi yang cukup hangat dan antusias. Siswa merasa tertarik untuk melakukan bermain peran lagi. Siswa sudah cukup komunikatif dalam menyampaikan pertanyaan kepada guru. Siswa juga sudah dapat mengembangkan pendapatnya untuk diajukan dalam forum diskusi. Pertanyaan yang diajukan siswa seputar tentang bagaimana alur atau skenario bermain peran yang akan dilakukan dan bagaimana karakter dari tokoh-tokoh yang akan dimainkan.

Karena siswa sudah merasa tertarik untuk bermain peran, maka rasa keingintahuannya yang tinggi akan mendorong siswa untuk bertanya baik kepada guru maupun teman jika ada materi yang belum dipahami. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan partisipasi bertanya pada tahap tindakan siklus II.

Tabel 24. Hasil Pengamatan Partisipasi Bertanya Siklus II

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	S10, S12, S13	3	14,28 %
3 (baik)	S1, S2, S3, S4, S5, S7, S8, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S21, S11	15	71,44 %
2 (cukup)	S6, S9, S20	3	14,28 %
1 (kurang)	-	-	-
Jumlah	21	21	100 %

Dari jumlah keseluruhan siswa, sebanyak 71,44% mendapat skor 3 dengan kategori baik. Hal ini juga mengindikasikan bahwa partisipasi siswa

dalam bertanya selama pembelajaran cukup tinggi. Untuk siswa yang mendapatkan skor 2 atau dalam kategori kurang hanya 3 siswa dengan persentase 14,28%.

2. Partisipasi menjawab pertanyaan

Selama proses pembelajaran pada siklus II berlangsung, siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Salah satu aktivitas siswa yang dapat diamati adalah ketika menjawab pertanyaan. Ketika mengawali pembelajaran, guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari, maka siswa akan menjawab pertanyaan dari guru tanpa harus ditunjuk oleh guru.

Dengan upaya mendorong siswa untuk aktif melalaui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya. Siswa mampu memanggil kembali ingatan mereka (*recall*) untuk menjawab pertanyaan dari guru, atau untuk memecahkan masalah yang muncul dalam pembelajaran. berikut data mengenai partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran siklus II

Tabel 25. Hasil Pengamatan Partisipasi Menjawab Siklus II

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	S1, S7, S10, S13	4	19,05 %
3 (baik)	S2, S3, S4, S5, S6, S9, S11, S2, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21	15	71,43 %
2 (cukup)	S8, S14	2	9,52 %
1 (kurang)	-	-	-
Jumlah	21	21	100 %

Dari data diatas dapat diamati bahwa persentase siswa yang aktif menjawab pertanyaan adalah 71,43%. Indikator ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat besar. Siswa tidak hanya pasif, mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi siswa mulai aktif untuk mencari dan menemukan pengetahuannya sendiri dengan arahan dan bimbingan dari guru. Siswa yang berada pada kategori cukup aktif hanya sebesar 9,52%.

3. Mengerjakan tugas secara tuntas

Dalam metode bermain peran, siswa terbagi menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok partisipan dan kelompok pengamat. Kelompok pengamat diberi LKS yang berfungsi untuk mencatat hasil pengamatan terhadap teman-temannya yang sedang bermain peran. Alokasi waktu yang diberikan guru sudah mencukupi, sehingga dalam menyelesaikan tugas siswa dapat mengerjakannya secara tuntas, siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sehingga siswa dapat tepat waktu dalam mengumpulkan hasil pengamatannya.

Tabel 26. Hasil Pengamatan Mengerjakan Tugas Siklus II

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	S1, S2, S7, S16, S17	5	23,81 %
3 (baik)	S3, S4, S5, S6, S9, S10, S12, S13, S14, S15, S20, S21, S8, S11, S18, S19	16	76,19 %
2 (cukup)	-	-	-
1 (kurang)	-	-	-
Jumlah	21	21	100 %

Dari jumlah siswa, sebesar 76,19% atau sebanyak 16 siswa dapat mengerjakan tugas secara tuntas dan mengumpulkannya tepat waktu. Sebagian besar siswa mendapat skor 3, yang berarti dalam kategori baik. Siswa yang berada pada kategori sangat baik sebesar 23,81%.

4. Berdiskusi

Kegiatan diskusi merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan kerja sama antar siswa selama pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, diskusi diawal pembelajaran digunakan untuk membahas bagaimana karakter dari tokoh yang akan diperankan. Berikut adalah data mengenai kegiatan diskusi yang dilaksanakan pada tahap tindakan siklus II.

Tabel 27. Hasil Pengamatan Kegiatan Diskusi Siklus II

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	S4, S7, S10, S12	4	19,05 %
3 (baik)	S1, S2, S3, S5, S8, S9, S11, S13, S14, S15, S16, S17, S18, S20, S21	15	71,43 %
2 (cukup)	S6, S19	2	9,52 %
1 (kurang)	-	-	-
Jumlah	21	21	100 %

Sebesar 71,43% siswa sudah turut terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelas, siswa sudah berani menyampaikan pendapat, berani mengungkapkan pemikiran yang berbeda, mampu berkomunikasi secara lisan dengan baik. Hanya 2 siswa atau sebesar 9,52% yang kurang aktif selama kegiatan diskusi. Melalui diskusi ini siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik, antara siswa yang satu dengan yang lain dapat bekerjasama untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Pada

akhir pembelajaran siswa berdiskusi mengenai hasil pengamatan dan menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Dalam pelaksanaan diskusi siklus II, masih ada siswa yang belum fokus ikut serta dalam diskusi. Interaksi siswa untuk saling bertukar pendapat, berbagi pengalaman sudah terlihat dengan baik. Siswa sudah menyadari tanggung jawab masing-masing, sehingga dalam diskusi suasanannya tidak gaduh. Siswa saling bergantian dalam mengungkapkan pendapatnya, tugas guru adalah membimbing jalannya diskusi.

5. Mencatat materi atau penjelasan guru

Pada siklus II ini kegiatan siswa untuk mencatat siswa hanya dilakukan pada saat awal pembelajaran yaitu saat membuat peta konsep materi yang akan dipelajari, juga saat mengamati proses bermain peran. Dengan mencatat siswa akan memiliki bahan belajar, dengan mencatat maka secara tidak langsung siswa memasukkan informasi ke dalam memori ingatan mereka. Berikut tabel hasil pengamatan kegiatan mencatat materi pelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Tabel 28. Hasil Pengamatan Kegiatan Mencatat Siklus II

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	S5, S9, S17	3	14,28 %
3 (baik)	S1, S2, S3, S4, S6, S7, S8, S10, S12, S13, S15, S16, S19, S20, S21	15	71,44 %
2 (cukup)	S11, S14, S18	3	14,28 %
1 (kurang)	-	-	-
Jumlah	21	21	100 %

Sebanyak 15 siswa atau 71,44% sudah berpartisipasi secara aktif dalam mencatat materi pelajaran di kelas. Tiga orang siswa atau sebesar 14,28% masih mendapat skor 2 dengan kriteria cukup. Siswa ini masih kurang begitu semangat untuk membuat catatannya sendiri. Dengan kegiatan mencatat ini siswa memiliki aktivitas fisik, disamping aktivitas psikisnya. Sebesar 4 siswa atau sebesar 19,05% kurang terlibat dalam mencatat materi pelajaran di kelas. Dalam mencatat materi pelajaran, catatan siswa ada yang terlihat rapi, diberi tanda dengan *stabillo* untuk bagian-bagian yang penting.

6. Menyelesaikan soal di papan tulis

Dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru siswa sudah cukup partisipatif, kegiatan ini dapat diamati ketika guru meminta siswa untuk mengisi bagan peta konsep yang ada di depan kelas, siswa berebut untuk maju ke depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa keinginan siswa untuk mencoba mengerjakan soal yang ada dipapan tulis cukup tinggi. Berikut ini disajikan tabel dari kegiatan menyelesaikan soal yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung.

Tabel 29. Hasil Pengamatan Kegiatan Menyelesaikan Soal Siklus II

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	S5, S3, S11, S13	4	19,05 %
3 (baik)	S1, S2, S4, S6, S7, S8, S9, S10, S12, S14, S15, S16, S17, S20, S21	15	71,43 %
2 (cukup)	S18, S19	2	9,52 %
1 (kurang)	-	-	-
Jumlah	21	21	100 %

Sebanyak 15 siswa atau sebesar 71,43% sudah partisipatif dalam mengerjakan soal secara individu. Dari jumlah keseluruhan siswa, terdapat 2 siswa yang berada pada kategori cukup partisipatif dengan perolehan skor 2, sedangkan siswa yang mendapat skor maksimal 4 ada empat orang dengan persentase 19,05% mendapat skor 4 dengan kriteria sangat baik. Dengan berani tampil di depan kelas maka siswa akan memiliki kepercayaan diri untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa secara bergantian mengerjakan soal yang diberikan guru, guru juga banyak menyelipkan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

7. Mengerjakan tes secara individu

Pemberian soal evaluasi diberikan oleh guru setiap akhir siklus, soal tersebut dikerjakan secara individu oleh siswa. Butir soal yang diberikan berupa pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Dalam mengerjakan tes secara individu guru selalu memberikan motivasi kepada siswa agar mengerjakannya dengan bersungguh-sungguh. Karena yang diberikan oleh guru maka siswa harus mengerjakannya sendiri tanpa membuka buku atau bertanya dengan siswa lainnya. Siswa yang memperhatikan dengan baik akan mudah dalam mengerjakannya, masih ada beberapa siswa yang mengerjakan soal sambil bercanda dengan temannya. Setelah guru mengingatkan untuk serius maka siswa tersebut langsung mengerjakannya kembali. Berikut data pengamatan kegiatan mengerjakan tes yang dilakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 30. Hasil Pengamatan Kegiatan Mengerjakan Tes Siklus II

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	S2, S3, S4, S16	4	19,05 %
3 (baik)	S1, S5, S6, S7, S8, S9, S10, S11, S12, S13, S14, S15, S17, S18, S19, S21	16	76,19 %
2 (cukup)	S20	1	4,76 %
1 (kurang)	-	-	-
Jumlah	21	21	100 %

Mengerjakan tugas individu merupakan salah satu indikator untuk mengukur pencapaian kompetensi yang dimiliki siswa setelah mempelajari materi tertentu. Sebanyak 16 siswa atau sebesar 76,19% siswa sudah mengerjakan tes individu dengan baik, siswa memperhatikan petunjuk kerja sebelum mengerjakan soal, siswa membaca soal dengan seksama, dan ketika mengerjakan soal siswa tidak gaduh, suasana kelas tenang sehingga siswa dapat mengerjakan soal dengan baik. Waktu untuk membahas soal juga memadai, tidak terlalu menghabiskan waktu pelajaran.

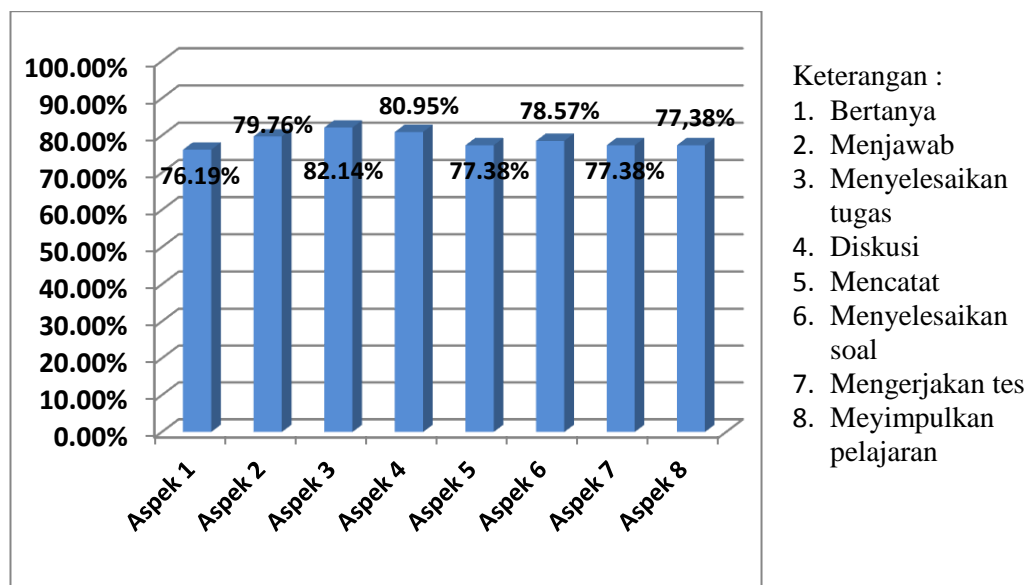
8. Menyimpulkan materi diakhir pelajaran

Pada tahap menyimpulkan materi pada pertemuan pertama terlihat beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya. Guru memberikan teguran dan memberikan pertanyaan pada siswa yang kurang memperhatikan. Hal ini dimaksudkan agar siswa tersebut kembali memperhatikan pelajaran. Pada pertemuan selanjutnya, siswa sudah terbiasa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dengan bimbingan guru. Data hasil pengamatan kegiatan menyimpulkan pelajaran yang dilakukan siswa.

Tabel 31. Hasil Pengamatan Menyimpulkan Siklus II

Skor	Nama Siswa	Frekuensi	Persentase
4 (sangat baik)	S5, S12, S13	3	14,28 %
3 (baik)	S1, S2, S3, S4, S6, S7, S10, S11, S14, S15, S16, S17, S18, S19, S20, S21	16	76,19 %
2 (cukup)	S8, S9	2	9,52 %
1 (kurang)	-	-	-
Jumlah	21	21	100 %

Dari data di atas dapat dilihat bahwa partisipasi siswa dalam menyimpulkan pelajaran sudah baik, sebesar 76,19% siswa terlibat aktif. Siswa sudah mampu mengorganisasikan materi yang didapat untuk membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Terdapat 2 siswa atau sebesar 9,52% kurang aktif dalam menyampaikan kesimpulan pelajaran. Cara menyampaikan materi juga sudah menggunakan pola bahasa yang baik dan benar, sehingga siswa yang lainnya dapat memahami maksud tiap-tiap siswa ketika menyampaikan kesimpulan pelajaran. Berikut data hasil observasi siklus II.



Gambar 6. Diagram Batang Skor Rata-rata Aspek Partisipasi Siklus II

Dari diagram di atas, partisipasi belajar siswa diamati selama pembelajaran IPS berlangsung. Pengamatan dilakukan oleh peneliti bersama dengan kolabolator. Perolehan skor rata-rata tahap tindakan siklus II adalah partisipasi bertanya siswa adalah 76,19%, partisipasi menjawab 79,76%, menyelesaikan tugas 82,14%, diskusi 80,95%, mencatat materi pelajaran 77,38%, menyelesaikan soal dipapan tulis 78,57%, mengerjakan tes 77,38%, dan menyimpulkan materi 77,38%. Perolehan skor rata-rata yang didapat siswa menunjukkan kategori sangat baik, sehingga penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa selama pembelajaran IPS.

b) Observasi terhadap guru

Suasana kondisi kelas pada siklus II lebih kondusif untuk melaksanakan proses pembelajaran. Gerak guru dalam mengkondisikan kelas sudah baik, guru berkeliling kelas, tidak hanya fokus di depan kelas saja sehingga semua siswa mendapat perhatian dari guru. Guru berinteraksi dengan baik sehingga partisipasi belajar siswa juga meningkat. Guru memiliki inisiatif untuk memberikan *reward* bagi semua siswa sehingga siswa lebih termotivasi. Penyampaian materi dan langkah-langkah pembelajaran lebih detail dan bervariasi, pemberian contoh yang dilakukan guru dapat membantu siswa memahami peran yang akan dimainkan.

Ketika berdiskusi kelas, guru membimbing dengan baik sehingga semua pendapat siswa dapat tersampaikan. Pengorganisasian waktu dan materi sudah baik, materi dapat terselesaikan dalam batas waktu yang sesuai

dengan RPP yang telah dibuat. Cara guru berbicara, kejelasan vokal, ekspresi yang ditampilkan guru sudah baik. Suara mampu mencapai bagian belakang kelas, dan guru sudah memberikan penekanan nada saat memotivasi siswa agar mempersiapkan diri untuk mengikuti ujian kenaikan kelas.

4) Refleksi

Setelah melakukan observasi atau pengamatan maka tahap selanjutnya adalah refleksi. Pada tahap refleksi ini, peneliti bersama dengan kolabolator mendiskusikan kembali implementasi tindakan yang telah dilaksanakan. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa setelah diadakan tindakan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS, partisipasi belajar siswa meningkat.

Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa yang pada awalnya masih pasif menjadi lebih aktif, siswa mampu memperhatikan dengan baik ketika pembelajaran berlangsung, mereka mampu mengungkapkan pendapatnya dengan baik, dan siswa yang ramai ketika pembelajaran berkurang.

Berdasarkan hasil pengamatan antara peneliti dengan kolabolator maka diperoleh kesimpulan bahwa implementasi tindakan pada siklus II ini berjalan sesuai tahapan perencanaan dan mengalami peningkatan dari siklus I. Siswa bisa menemukan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mempresentasikan hasil diskusi, dan menyimpulkan pelajaran. Siswa lebih mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Adanya implementasi tindakan dari siklus I sampai dengan siklus II membuat partisipasi belajar siswa selama pelajaran berlangsung menjadi meningkat lebih baik. Selain meningkatkan partisipasi belajar penggunaan metode pembelajaran *role playing* juga mampu meningkatkan kerjasama, tanggungjawab, dan disiplin diri dalam diri siswa.

Perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung juga meningkat, hal ini dapat dilihat dari hanya sedikit siswa yang ramai atau sibuk mengobrol dengan teman yang lain. Kondisi tersebut dapat diatasi dengan memberikan arahan serta motivasi kepada siswa yang masih ramai sendiri sehingga tidak mengganggu teman yang lain. Siswa menjadi lebih mandiri dan fokus ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Mereka mampu mengerjakan soal dengan baik, tanpa banyak gaduh, serta tepat dalam mengumpulkan tugas.

Dari beberapa data angket yang dibagikan setelah pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa siswa menyambut baik penerapan metode *role playing* di dalam kelas. Sebanyak 83,33% siswa sangat menyukai pelajaran IPS dengan *role playing*, 82,14% siswa setuju jika dengan *role playing* lebih menumbuhkan keberanian untuk berpendapat, sebanyak 86,90% siswa menganggap pelajaran IPS menjadi menyenangkan. Hasil dari data angket dapat dilihat pada lampiran 15.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data informasi awal siswa yang diperoleh, partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong cukup rendah. Hasil observasi

yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang optimal dalam melibatkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada awal penelitian, perolehan skor rata-rata dari partisipasi bertanya siswa adalah 39,29%, partisipasi menjawab 47,62%, menyelesaikan tugas 38,10%, diskusi 44,05%, mencatat materi pelajaran 36,90%, menyelesaikan soal dipapan tulis 36,90%, mengerjakan tes 41,67%, dan menyimpulkan materi 39,29%. Perolehan skor rata-rata yang didapat siswa masih menunjukkan kategori kurang, sehingga perlu tindakan agar partisipasi belajar siswa selama pembelajaran IPS dapat ditingkatkan.

Melihat hasil pengamatan tersebut partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih dikategorikan kurang optimal. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran guru lebih mendominasi kelas sehingga siswa cenderung pasif. Oleh karena itu diperlukan suatu upaya untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang lebih meningkatkan partisipasi belajar siswa. Salah satu upaya untuk memperbaiki kondisi tersebut adalah menggunakan metode pembelajaran yang tepat agar mampu mengembangkan daya kreativitas siswa yang mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Berdasar hal tersebut kemudian peneliti bersama dengan kolabolator melakukan penelitian tindakan di kelas V SD Negeri Playen III. Peneliti bersama kolabolator menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS. Dengan diterapkannya metode pembelajaran tersebut bisa memperbaiki proses dan hasil pembelajaran ke arah yang lebih baik. Pelaksanaan tindakan

dilakukan dalam dua tahap yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, mulai dari tahap perencanaan, implementasi tindakan, observasi, dan refleksi. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Hasil dari tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II adalah sebagai berikut.

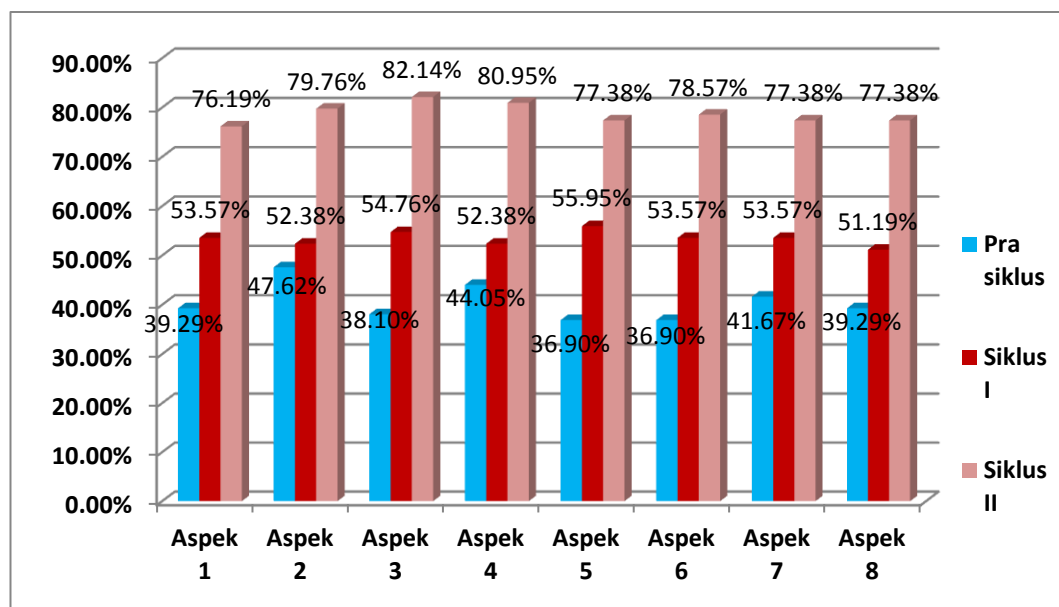
Tabel 32. Hasil Observasi Tahap Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Aspek yang Diamati	Skor Mak	Pra Tindakan			Siklus I			Siklus II		
		Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria	Skor	%	Kriteria
Bertanya	84	33	39,29%	K	45	53,57%	B	64	76,19 %	SB
Menjawab pertanyaan	84	40	47,62%	K	44	52,38%	B	67	79,76 %	SB
Mengerjakan tugas secara tuntas	84	32	38,10%	K	46	54,76%	B	69	82,14 %	SB
Berdiskusi	84	37	44,05%	K	44	52,38%	B	68	80,95 %	SB
Mencatat materi	84	31	36,90 %	K	45	55,95%	B	65	77,38 %	SB
Menyelesaikan soal yang diberikan guru	84	31	36,90 %	K	44	53,57%	B	66	78,57 %	SB
Mengerjakan tes secara individu	84	35	41,67 %	K	44	53,57%	B	65	77,38 %	SB
Menyimpulkan materi pelajaran	84	33	39,29 %	K	43	51,19%	B	65	77,38 %	SB
Jumlah	672	272	323,82%	-	355	426,77%	-	529	629,75%	-
Rata-rata	84	34	40,48%	K	44,38	53,35%	B	66,1	78,72%	SB

Dari diagram di atas, dapat dilihat peningkatan perolehan skor rata-rata kelas pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II. Pada siklus I partisipasi bertanya memiliki nilai rata-rata 53,57%, partisipasi menjawab pertanyaan dari

guru 52,38%. Partisipasi untuk mengerjakan tugas secara tuntas 54,76%, berdikusi sebesar 52,38%, mencatat penjelasan guru 55,95%, menyelesaikan soal di papan tulis 53,57%, mengerjakan tes secara individu sebesar 53,57%, dan menyimpulkan materi pelajaran sebesar 51,19%. Semua aspek dalam partisipasi belajar berada pada kategori baik pada pelaksanaan siklus I.

Untuk siklus II partisipasi bertanya memiliki nilai rata-rata 76,19%, partisipasi menjawab pertanyaan dari guru 79,76%. Partisipasi untuk mengerjakan tugas secara tuntas 82,14%, berdikusi sebesar 80,95%, mencatat penjelasan guru 77,38%, menyelesaikan soal di papan tulis 78,57%, mengerjakan tes secara individu sebesar 77,38%, dan menyimpulkan materi pelajaran sebesar 77,78%. Semua aspek partisipasi belajar pada tahap siklus II meningkat, dan berada pada kategori sangat baik. Berikut diagram peningkatan perolehan skor tiap aspek dalam partisipasi belajar siswa.



Gambar 7. Diagram Batang Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa

Adanya penerapan metode pembelajaran baru dalam pelajaran IPS ternyata memiliki manfaat yang besar bagi siswa. Pola pikir mereka terhadap IPS yang memiliki materi yang sangat banyak dan sering hafalan ternyata berubah setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* di kelas tersebut. Siswa mendapat manfaat dengan adanya penerapan model tersebut, mereka mendapat motivasi dan semangat baru untuk belajar IPS. Dengan diterapkannya metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS, peran guru juga mengalami perubahan. Guru tidak lagi bertindak sebagai sumber informasi bagi siswa, tetapi selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Dilihat dari hasil observasi kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung, guru sudah mengalami peningkatan dalam hal mengelola dan mengawasi jalannya proses pembelajaran IPS di kelas dengan menggunakan metode *role playing*.

Pada siklus I, partisipasi belajar siswa belum begitu optimal. Masih ada beberapa siswa yang kurang aktif di kelas. Kegaduhan yang ditimbulkan oleh kelompok pengamat masih kurang terkontrol dengan baik karena guru terfokus di depan kelas untuk mengawasi siswa yang sedang bermain peran. Guru juga masih bingung dalam membagi alokasi waktu untuk kelompok partisipan dan kelompok pengamat. Guru kadang perlu mengingatkan siswa dengan teguran agar lebih serius dalam bermain peran. Hanya beberapa siswa yang dapat memahami dengan baik instruksi yang diberikan guru. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, siswa yang cukup memiliki partisipasi belajar adalah siswa yang berada di bagian depan kelas. Pada siklus I ini, siswa masih terlihat malu dalam bermain peran. Siswa masih kurang berani dalam menyampaikan pendapat atau hasil

pengamatannya. Guru tetap berusaha membimbing dan mengarahkan siswa agar lebih berani untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan menyampaikan hasil pengamatannya.

Pada siklus II, kinerja guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan yang cukup baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dalam penelitian ini. Guru mampu mengalokasikan waktu dengan baik untuk membimbing dan mengarahkan kelompok partisipan dan kelompok pengamat. Guru mampu membagi kelompok secara bervariasi, dalam pelaksanaan diskusi guru bertindak sebagai moderator dengan memberikan kesempatan berdiskusi kepada siswa. Guru sudah mampu memberikan refleksi dan evaluasi terhadap proses bermain peran dengan menghubungkan dengan kehidupan nyata sehari-hari. Berikut tabel pengamatan terhadap guru selama proses pembelajaran.

Tabel 33. Hasil Pengamatan Guru dalam Menerapkan Metode *Role Playing*

No	Skor Mak	Siklus 1		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	4	3	3	4	4
2	4	3	3	4	4
3	4	3	3	3	4
4	4	3	3	3	3
5	4	2	3	3	4
6	4	3	3	3	4
7	4	3	3	3	3
8	4	3	3	3	3
9	4	2	3	3	3
10	4	2	2	3	3
Total	40	27	29	32	35
Rata-rata	4	2,7	2,9	3,2	3,5
Persentase	100%	67,5%	72,5%	80%	87,5%
Kriteria	-	Baik	Baik	Baik	Sangat baik

Persentase kinerja guru dalam pembelajaran mengalami peningkatan yang cukup baik. Pada siklus I pertemuan pertama persentase yang didapat oleh guru sebesar 67,5% dengan kriteria baik, pada pertemuan kedua skor yang diperoleh guru untuk setiap aspek (terlampir) mengalami kenaikan sehingga persentase yang diperoleh guru juga meningkat menjadi 72,5% dengan kriteria baik.

Pada siklus II skor yang diperoleh guru untuk beberapa aspek mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus II rata-rata perolehan skor naik, sehingga persentasenya juga meningkat yaitu pada pertemuan pertama sebesar 80%. Untuk siklus II pertemuan kedua ada beberapa aspek pengamatan (terlampir) mengalami kenaikan skor, seperti pada aspek pemberian refleksi dan evaluasi yang semula pada pertemuan pertama mendapat skor 3 menjadi 4. Untuk persentase siklus II pertemuan I meningkat menjadi 87,5% dengan kriteria sangat baik.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti menemukan beberapa keterbatasan dalam melaksanakan kegiatan penelitian. Beberapa keterbatasan yang ditemui adalah sebagai berikut.

1. Peneliti mengalami kesulitan dalam melakukan diskusi tahap perencanaan dengan guru kelas karena kesibukan waktu guru kelas V yaitu ibu Wiwing Yuliati, S.Pd.
2. Siswa yang belum memiliki partisipasi selama pembelajaran IPS perlu mendapatkan arahan dan perhatian dari guru, namun hal ini tidak bisa dilakukan karena guru harus segera mempersiapkan latihan ujian kenaikan kelas bagi siswa.

3. Terbatasnya waktu penelitian karena hampir mendekati ujian kenaikan kelas (UKK), sehingga proses penelitian harus segera dihentikan untuk mempersiapkan siswa mengikuti ujian kenaikan kelas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* dalam pelajaran IPS mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa kearah yang lebih baik yaitu peningkatan partisipasi dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, dalam berdiskusi, mencatat penjelasan guru, mengerjakan soal, mengerjakan tes secara individu, dan menyimpulkan pelajaran. Peningkatan dalam proses pembelajaran tersebut terjadi secara bertahap yaitu dari tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II.

Untuk perolehan skor pada siklus I, partisipasi bertanya memiliki persentase sebesar 53,57%, menjawab pertanyaan 52,38%, menyelesaikan tugas 54,76%, berdiskusi 52,38%, mencatat materi pelajaran sebesar 55,95%, mengerjakan soal 53,57%, menyelesaikan tes secara individu 53,57%, dan menyimpulkan materi pelajaran sebesar 51,19%. Pada tahap tindakan siklus II, persentase tiap aspek mengalami kenaikan menjadi partisipasi bertanya memiliki persentase sebesar 76,19%, menjawab pertanyaan 79,76%, menyelesaikan tugas 82,14%, berdiskusi 80,95%, mencatat materi pelajaran sebesar 77,38%, mengerjakan soal 78,57%, menyelesaikan tes secara individu 77,38%, dan menyimpulkan materi pelajaran sebesar 77,38%. Dari perolehan data tersebut maka penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan partisipasi belajar di kelas V SD Negeri Playen III.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *role playing*, maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SDN Playen III untuk pertemuan berikutnya dapat disesuaikan dengan tema atau materi yang akan dipelajari dengan melihat kondisi siswa.
2. Peningkatan partisipasi belajar siswa dengan metode pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SDN Playen III dapat menjadi masukan dan inspirasi bagi guru lain untuk menerapkan metode pembelajaran ini di kelas lainnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti dapat memberi saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi guru

Guru dapat menggunakan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan partisipasi belajar pada materi yang lainnya.

2. Bagi siswa

Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga disarankan siswa tetap aktif dan kreatif untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki dalam pembelajaran.

3. Bagi pihak sekolah

Dengan adanya penelitian tindakan kelas maka penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

4. Bagi peneliti lain

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan tentang penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa, maka disarankan untuk melakukan penelitian lain untuk mengetahui peningkatan aspek pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anita Cahyani.(2008). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN II Tegalrejo Purwanto Wonogiri Melalui Model Role Playing. *Abstrak Hasil Penelitian*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dwi Siswoyo. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2009). *Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. (2007). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasibuan & Moedjiono. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: PT Nusa Media.
- Kasihani Kasbolah. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Made Sumadi. (2002). Mengoptimalkan Partisipasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa melalui Strategi Pengubahan Bentuk Soal yang digunakan sebagai Contoh dengan Metode Substitusi dan Eliminasi di Kelas 1 F SLTP N 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja*. (Nomor 3 Tahun XXXXV). Halaman 6.
- Mulyani Sumantri & Johar Permana. (1998/1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Departemen dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Nana Sudjana. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. (2000). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Falah Production.

- Oemar Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Rosdakarya.
- Roestiyah N.K. (1998). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. ((2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: PT Falah Production.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Supriyadi Saputro, H Zainul Abidin, & I Wayan Utama. (2000). *Strategi Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Syaiful Bahri Djamarah. (1997). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syaiful Sagala. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: PT Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. (2009). *Mendesain Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: PT Kencana Media Group.
- Udin S.Winataputra. (2001). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. Universitas Terbuka.

Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2010). *Edisi Kedua Mengenal PTK*. Jakarta: PT Indeks.

Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: PT Kencana Prenada Media Group.

LAMPIRAN

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Playen III
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester	: V/ 2
Alokasi waktu	: 2 x pertemuan
Tanggal	: 22 Mei 2013

Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar

- 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

Indikator

- 2.4.1 Memerankan pertempuran rakyat Surabaya melawan penjajah Belanda.
- 2.4.2 Membuat laporan tentang peristiwa penting dalam rangka mempertahankan kemerdekaan di daerah masing-masing.

1. Kognitif

- a. Produk : Mampu menjelaskan peristiwa pertempuran rakyat Surabaya untuk melawan penjajah Belanda.
- b. Proses : Mempratikkan proses terjadinya pertempuran di Surabaya untuk melawan penjajah Belanda.

2. Afektif

- a. Bersedia menerima pendapat orang lain.
- b. Bekerja sama dengan teman dalam bermain peran.
- c. Mengungkapkan pendapat di dalam kelas.
- d. Bergabung dalam kegiatan diskusi di dalam kelas.

3. Psikomotor

- a. Memiliki keterampilan bermain peran dengan baik di dalam kelas.

A. Tujuan Pembelajaran

a. Kognitif

1. Produk : Setelah berdiskusi secara kelompok, siswa dapat menjelaskan peristiwa tentang pertempuran rakyat Surabaya dalam melawan penjajah Belanda dengan benar.
2. Proses : Setelah mendengar arahan dari guru, siswa dapat mempraktikkan proses terjadinya serangan 10 November di Surabaya dengan baik.

b. Afektif

1. Setelah melakukan diskusi bermain peran, siswa dapat menerima pendapat orang lain dengan baik.
2. Setelah melakukan bermain peran, siswa dapat bekerja sama dengan teman lainnya secara baik.
3. Setelah melakukan diskusi kelompok, siswa berani mengungkapkan pendapat di dalam kelompok dengan baik.
4. Setelah melakukan bermain peran, siswa dapat bergabung dalam diskusi kelompok bersama siswa lain dengan baik.

c. Psikomotor

1. Setelah melakukan bermain peran, siswa dapat memiliki keterampilan bermain peran dengan baik di depan kelas.

B. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Student center*.

Metode pembelajaran : *Role playing*.

C. Materi Pokok

Perjuangan rakyat Surabaya dalam melawan penjajah Belanda.

D. Karakter yang Diharapkan

- a. Disiplin (*discipline*), dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa harus mengikutinya dengan baik dan tertib, mengumpulkan tugas tepat waktu.

- b. Tanggung jawab (*responsibility*), dalam tahap pembelajaran dimana siswa harus bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan selama proses pembelajaran dengan baik.
- c. Kerjasama (*cooperation*), dalam tahap berdiskusi dengan siswa lain siswa diharapkan dapat saling bekerjasama dengan siswa lain, saling menghormati dengan baik.

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan pertama

- a. Kegiatan awal (3 menit)
 - 1) Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - 2) Siswa memperhatikan apersepsi yang disampaikan oleh guru.
 - 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pertemuan kali ini.
- b. Kegiatan inti (30 menit)
 - 1) Siswa memperhatikan cerita tentang kisah perjuangan rakyat Surabaya dalam melawan penjajah Belanda yang disampaikan oleh guru.
 - 2) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru berkaitan tentang materi seputar perjuangan rakyat Surabaya melawan penjajah.
 - 3) Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang prosedur atau tata cara dalam bermain peran.
 - 4) Siswa dibimbing oleh guru untuk membentuk dan memilih pemain (kelompok partisipan).
 - 5) Siswa berdiskusi tentang karakter dari tokoh yang akan diperankan.
 - 6) Siswa bersama dengan guru menyusun dan mempelajari naskah percakapan dalam bermain peran.
 - 7) Siswa dibimbing guru membentuk kelompok pengamat untuk mengamati proses bermain peran.
 - 8) Siswa mulai bermain peran dengan arahan dan bimbingan dari guru.
 - 9) Siswa mencatat pengamatan dari bermain peran dalam lembar pengamatan yang telah disediakan guru.

- 10) Siswa mendiskusikan proses bermain peran dengan teman dibimbing guru.
- 11) Siswa membacakan hasil pengamatan yang telah ditulis di lembar pengamatan.
- 12) Siswa menyimpulkan hasil diskusi dan hasil bermain peran yang telah dilakukan.

c. Penutup (2 menit)

- 1) Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan oleh guru.
- 2) Siswa menerima *reward* dari guru.
- 3) Siswa menjawab salam penutup dari guru.

Pertemuan kedua

a. Kegiatan awal (3 menit)

- 1) Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Siswa memperhatikan apersepsi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

b. Kegiatan inti (30 menit)

- 1) Siswa mengulas kembali cerita tentang kisah perjuangan rakyat Surabaya dalam melawan penjajah Belanda.
- 2) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru berkaitan tentang materi seputar perjuangan rakyat Surabaya melawan penjajah.
- 3) Siswa dibimbing guru untuk bergantian peran dengan siswa yang lainnya.
- 4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang karakter dari tokoh yang akan diperankan.
- 5) Siswa bersama dengan guru mempelajari naskah percakapan dalam bermain peran.
- 6) Siswa mulai bermain peran dengan arahan dan bimbingan dari guru.
- 7) Siswa mencatat pengamatan dari bermain peran dalam lembar pengamatan yang telah disediakan guru.

- 8) Siswa mendiskusikan proses bermain peran dengan teman dibimbing guru.
 - 9) Siswa membacakan hasil pengamatan yang telah ditulis di lembar pengamatan.
 - 10) Siswa saling mengungkapkan pengalaman yang didapat dalam proses pembelajaran.
 - 11) Siswa menyimpulkan hasil diskusi dan hasil bermain peran yang telah dilakukan.
- c. Penutup (2 menit)
- 1) Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan oleh guru.
 - 2) Siswa menerima *reward* atas partisipasi selama proses pembelajaran dari guru.
 - 3) Siswa menjawab salam penutup dari guru.

F. Alat dan Bahan Pembelajaran

- a. Buku sumber
1. Endang Susilaningsih & Linda S.Limbong. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
 2. Siti Syamsiad, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta. PT Era Pustaka Utama.

G. Penilaian

- a. Penilaian aspek kognitif
- 1) Teknik penilaian : tertulis
 - 2) Proses penilaian : proses dan akhir penilaian
- b. Penilaian aspek afektif

No.	Nama siswa	Aspek yang diamati				Nilai
		I	II	III	IV	
1						
2						
3						
4						
5						

H. Lampiran

- a. Ringkasan materi
- b. LKS
- c. Soal Evaluasi

Yogyakarta, 21 Mei 2013

Mengetahui,

Guru kelas V



Wiwing Yuliati, S. Pd.

NIP. 19720717 1992032 0 11

Peneliti



Handayani

NIM 09108244121

LAMPIRAN

Ringkasan Materi

Pertempuran 10 November di Surabaya (materi bermain peran siklus I)

Tentara Sekutu mendarat untuk pertama kali di Surabaya pada tanggal 25 Oktober 1945. Komandan pasukan Sekutu yang mendarat di Surabaya adalah **Brigjen A.W.S Mallaby**. Tentara Sekutu bertugas melucuti tentara Jepang dan membebaskan *interniran* (tawanan perang).

Awalnya, pemerintah dan rakyat Indonesia menyambut kedatangan tentara Sekutu tersebut dengan tangan terbuka. Namun, Sekutu mengabaikan uluran tangan tersebut. Pada tanggal 27 Oktober 1945, Sekutu menyerbu penjara Kalisosok. Mereka berhasil membebaskan **Kolonel Huiyer**. Kolonel Huiyer ialah seorang perwira angkatan laut Belanda yang ditawan Jepang.

Pada tanggal 28 Oktober 1945, pos-pos Sekutu di seluruh kota Surabaya diserang oleh rakyat Indonesia. Dalam berbagai serangan itu, pasukan Sekutu terjepit. Pada tanggal 29 Oktober 1945, para pemuda dapat menguasai tempat-tempat yang telah dikuasai Sekutu. Komandan Sekutu menghubungi Presiden Sukarno untuk menyelamatkan pasukan Inggris dari bahaya kehancuran. Presiden Sukarno bersama Moh. Hatta, Amir Syarifudin, dan Jenderal D.C. Hawthorn tiba di Surabaya untuk menenangkan keadaan. Akhirnya, pada tanggal 30 Oktober 1945 dicapai kesepakatan untuk menghentikan tembak-menembak. Namun, pada sore harinya terjadi pertempuran di gedung Bank International, tepatnya di Jembatan Merah. Dalam peristiwa itu, Brigjen Mallaby tewas. Menanggapi peristiwa ini, pada tanggal 9 November 1945, pimpinan Sekutu di Surabaya mengeluarkan ultimatum. Isi ultimatum itu adalah:

“Semua pemimpin dan orang-orang Indonesia yang bersenjata harus melapor dan meletakkan senjatanya di tempat-tempat yang telah ditentukan, kemudian menyerahkan diri dengan mengangkat tangan. Batas waktu ultimatum tersebut adalah pukul 06.00 tanggal 10 November 1945. Jika sampai batas waktunya tidak menyerahkan senjata, maka Surabaya akan diserang dari darat, laut, dan udara”.

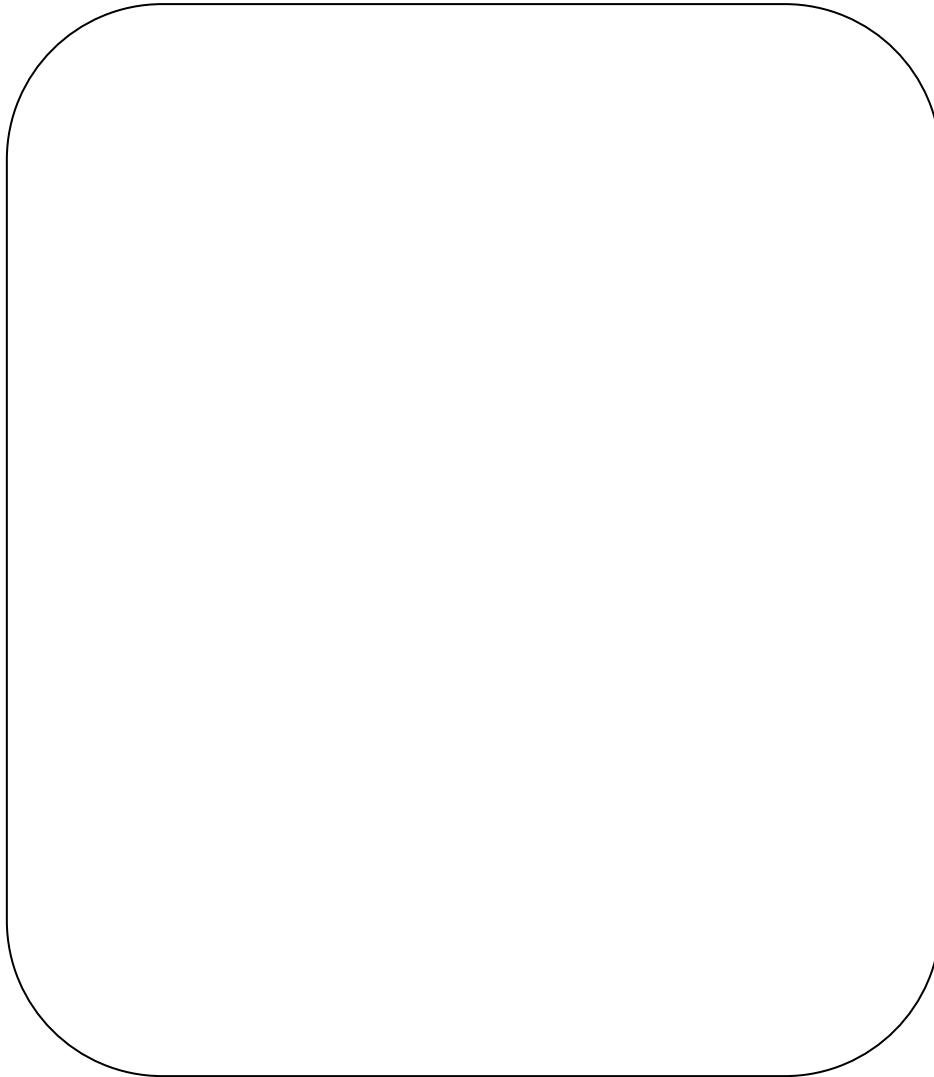
Batas waktu itu tidak diindahkan rakyat Surabaya. Oleh karena itu, pecahlah pertempuran Surabaya pada tanggal 10 November 1945. Tentara Sekutu berjumlah kira-kira 10 sampai 15 ribu orang. Mereka terdiri dari pasukan darat, laut, dan udara. Pasukan Sekutu ini merupakan gabungan dari tentara Gurkha, Inggris, dan Belanda. Dalam pertempuran yang berjalan sampai awal bulan Desember 1945 itu telah gugur beribu-ribu pejuang.

Perjuangan rakyat Surabaya ini mencerminkan tekad perjuangan seluruh rakyat Indonesia. Untuk memperingati kepahlawanan rakyat Surabaya itu, pemerintah menetapkan tanggal 10 November sebagai **Hari Pahlawan**.

LKS (Lembar Kerja Siswa)

Petunjuk kerja

1. Amatilah bagaimana temanmu bermain peran di depan kelas.
2. Isilah lembar pengamatan di bawah ini dengan baik.
3. Jangan lupa tulis nama dan nomor kalian.



Selamat mengerjakan!!!!!!

Soal Evaluasi

1. Pemimpin pasukan Sekutu yang tewas dalam peristiwa 30 Oktober 1945 di Surabaya, adalah ...
 - a. Kolonel Huiyer
 - b. Brigjen Bethel
 - c. Brigjen Mallaby
 - d. Brigjen T. E. D. Kelly
2. Untuk mengenang pertempuran di Surabaya, pada tanggal 10 November diperingati sebagai hari ...
 - a. Pahlawan
 - b. Kebangkitan Nasional
 - c. Infantri
 - d. Sumpah Pemuda
3. Tokoh yang mengobarkan semangat perjuangan rakyat Surabaya lewat pidato-pidatonya adalah ...
 - a. Ir. Sukarno
 - b. Jenderal Sudirman
 - c. Bung Tomo
 - d. Mohammad Toha
4. Komandan Resimen Banyumas yang gugur dalam Pertempuran Ambarawa adalah ...
 - a. Letkol M. Sarbini
 - b. Letkol Isdiman
 - c. Kol Sudirman
 - d. Sastrodiharjo
5. Setiap tanggal 15 Desember di peringati sebagai hari untuk mengenang pertempuran di Ambarawa.
 - a. Pahlawan
 - b. Kebangkitan Nasional
 - c. Infantri
 - d. Sumpah Pemuda
6. Tujuan tentara sekutu di Jawa Tengah adalah untuk....
 - a. Membeli rempah-rempah
 - b. Mengurus tawanan perang dan tentara
 - c. Berdagang
 - d. Menjajah Indonesia
7. Kolonel yang dibebaskan dari penjara Kali sosok adalah...
 - a. Kolonel Huiyer
 - b. Brigjen Bethel
 - c. Brigjen Mallaby
 - d. Brigjen T. E. D. Kelly
8. Tempat pertempuran yang menewaskan Brigjen Mallaby berada di
 - a. Jembatan Ancol
 - b. Surabaya
 - c. Jembatan Merah
 - d. Semarang
9. Kita sebagai pelajar perlu meneladani sikap-sikap para pahlawan kecuali....
 - a. Rajin belajar
 - b. Pantang menyerah
 - c. Sombong
 - d. Jujur
10. Kolonel yang menggantikan Letkol Isdiman setelah gugur di medan pertempuran adalah....
 - a. Letkol M. Sarbini
 - b. Letkol Isdiman
 - c. Kol Sudirman
 - d. Sastrodiharjo

NASKAH BERMAIN PERAN

(Pada tanggal 25 Oktober 1945 tentara sekutu mendarat pertama kali di Surabaya. Mereka di pimpin oleh Brigjen A.W.S Mallaby. Mereka bertugas untuk melucuti senjata pasukan Jepang dan membebaskan tawanan perang. Awalnya rakyat Indonesia menyambut baik kedatangan mereka. Namun pada tanggal 27 Oktober mereka menyerbu penjara Kalisosok dan membebaskan Kolonel Huiyer.)

A.W.S Mallaby : Ayo,,kita bebaskan konel Huiyer yang dipenjara. Kita akan menyerang mereka diam-diam. Semua pasukan harus siap!!!!

Pasukan Belanda : Siap komandan!!! (berteriak serentak)

(Karena mereka menyerang penjara dan membebaskan Kolonel Huiyer yang merupakan perwira Belanda maka rakyat Indonesia menjadi marah kepada pasukan sekutu. Akhirnya terjadilah perang antara pasukan sekutu dan pejuang rakyat Indonesia.)

Pasukan 1 Indonesia : Ayo kita serang pos-pos pasukan Belanda!!!!

Pasukan 2 Indonesia : Serbuuuu.....!!!

Pasukan 3, 4 dan 5 Indonesia : Ayo berjuang melawan penjajah!!!

(Semua pasukan Indonesia berlari untuk menyerbu pos-pos pasukan Belanda, terjadilah pertempuran antara pasukan Belanda melawan pasukan Indonesia, terjadilah tembak menembak antara pasukan Belanda dan pasukan Indonesia. Dooorrr.....dooorrr...)

Pasukan 1,2,3,4,5 Belanda : Ayo kita lawan mereka!!!! (bersama-sama)

Pasukan 1 dan 2 Indonesia : Kalahkan pasukan Belanda!!!!

Pasukan 3 dan 4 Indonesia :Perjuangkan kemerdekaan Indonesia!!!!

Pasukan 5 Indonesia :Mati untuk Indonesia!!!

Bung Tomo : Ayo saudara-saudara ku, kita lawan para penjajah di bumi pertiwi kita. Kita raih kemerdekaan untuk anak cucu kita. Kobarkan semangat juang mu untuk Indonesia!!!! Maju, terjang dengan langkah yang gempita. Jangan sampai kalah saudara-saudara ku!!!!

Pasukan 1 Belanda : Kita akan kalah. Mereka terus menyerang kita komandan!!

A.W.S Mallaby : Tidak apa-apa, terus serang mereka. Tembak mereka!!!

Pasukan 2, 3,4 Belanda : Siap komandan!!!! (bersama-sama)

Pasukan 5 Belanda : Serang!!!!!!

(Karena ada pidato yang berisi semangat dari Bung Tomo maka para pejuang Indonesia semakin gencar melakukan serangan kepada pasukan Belanda. Dan pada akhirnya perang tersebut menewaskan komandan A.W.S Mallaby di Jembatan Merah. Karena pasukan sekutu semakin kalah akhirnya mereka meminta bantuan Ir. Soekarno untuk menghentikan perang dan pihak Belanda mengeluarkan ultimatum.)

Pasukan 5 Belanda : Kita harus minta bantuan Soekarno untuk menghentikan perang.

Pasukan 3 dan 4 Belanda: Iya...mari kita menuju kediaman Soekarno.

Ir. Soekarno : Tenanglah saudara-saudara ku...pasukan Sekutu sudah menyerah. Mereka tidak akan menyerang lagi. Kita harus menenangkan keadaan agar aman dan tentram.

(Kemudian Kolonel Huiyer mengeluarkan ultimatum atau peringatan kepada rakyat Surabaya)

Kolonel Huiyer : “Semua pemimpin dan orang-orang Indonesia yang bersenjata harus melapor dan meletakkan senjatanya di tempat-tempat yang telah ditentukan, kemudian menyerahkan diri dengan mengangkat tangan. Batas waktu ultimatum ini adalah pukul 06.00 tanggal 10 November. Jika sampai batas waktunya tidak menyerahkan senjata, maka Surabaya akan diserang dari laut, darat dan udara”.

Pasukan 1 Indonesia : Kita tidak mau menyerah pada kalian! (sambil menunjuk kepada pasukan sekutu)

Pasukan 2 Indonesia : Benar kami akan berjuang sampai kami mati!!!

Pasukan 3 dan 4 Indonesia : Benar..kami adalah pejuang yang mengabdikan diri demi kemerdekaan bangsa Indonesia!!!

Pasukan 5 Indonesia : Benar saudara ku...mari kita tetap berperang melawan penjajah!!!

Bung Tomo : Teruslah berjuang untuk anak cucu kita wahai saudaraku!!!!
Jangan biarkan bangsa ini dijajah orang asing!!! Mari perjuangkan bangsa ini
walau nyawa sebagai taruhannya!!!

Pasukan Indonesia : Merdeka!!!!!! Bebaskan bangsa ini dari belenggu
penjajahan!!!!!! (berteiak serentak sambil menerjang pasukan Belanda)

Pasukan Belanda : Serang pasukan!!!!

(Karena tidak mau menyerah akhirnya terjadi perang lagi antara pasukan
sekutu dan pasukan Indonesia, terjadi pertumpahan darah. Banyak tentara
Indonesia yang meninggal di medan pertempuran karena melawan penjajah.
Walupun hanya berbekal bambu runcing, namun pejuang Indonesia memiliki
tekad yang membara demi bumi pertiwi).

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Playen III
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester	: V/ 2
Alokasi waktu	: 2x pertemuan
Tanggal	: 29 Mei 2013

Standar Kompetensi

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar

- 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

Indikator

2.4.1 Mampu menjelaskan agresi militer Belanda terhadap wilayah Republik Indonesia..

2.4.2 Menyebutkan keteladan para tokoh-tokoh pejuang kemerdekaan.

1. Kognitif

- a. Produk : Mampu menjelaskan peristiwa agresi militer Belanda terhadap Republik Indonesia..
- b. Proses : Mempratikkan proses terjadinya agresi militer Belanda terhadap wilayah Republik Indonesia.

2. Afektif

- a. Bersedia menerima pendapat orang lain.
- b. Bekerja sama dengan teman dalam bermain peran.
- c. Mengungkapkan pendapat di dalam kelas.
- d. Bergabung dalam kegiatan diskusi di dalam kelas.

3. Psikomotor

- a. Memiliki keterampilan bermain peran dengan baik di depan kelas.

A. Tujuan Pembelajaran

a. Kognitif

1. Produk : Setelah berdiskusi secara kelompok, siswa dapat menjelaskan peristiwa agresi militer Belanda dengan benar.
2. Proses : Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat mempraktikkan proses terjadinya agresi militer Belanda dengan baik.

b. Afektif

1. Setelah melakukan diskusi bermain peran, siswa dapat menerima pendapat orang lain dengan baik.
2. Setelah melakukan bermain peran, siswa dapat bekerja sama dengan teman lainnya secara baik.
3. Setelah melakukan diskusi kelompok, siswa berani mengungkapkan pendapat di dalam kelompok dengan baik.
4. Setelah melakukan bermain peran, siswa dapat bergabung dalam diskusi kelompok bersama siswa lain dengan baik.

c. Psikomotor

1. Setelah melakukan bermain peran, siswa dapat memiliki keterampilan bermain peran dengan baik di depan kelas.

B. Metode Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran : *Student center*.

Metode pembelajaran : *Role playing*.

C. Materi Pokok

Agresi militer Belanda terhadap wilayah Republik Indonesia.

D. Karakter yang Diharapkan

- a. Disiplin (*discipline*), dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa harus mengikutinya dengan baik dan tertib, mengumpulkan tugas tepat waktu..

- b. Tanggung jawab (*responsibility*), dalam tahap pembelajaran dimana siswa harus bertanggung jawab terhadap peran yang dimainkan selama proses pembelajaran dengan baik.
- c. Kerjasama (*cooperation*), dalam tahap berdiskusi dengan siswa lain siswa diharapkan dapat saling bekerjasama dengan siswa lain, saling menghormati dengan baik.

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan pertama

- a. Kegiatan awal (3 menit)
 - 1) Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - 2) Siswa memperhatikan apersepsi yang disampaikan oleh guru.
 - 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pertemuan kali ini.
- b. Kegiatan inti (30 menit)
 - 1) Siswa memperhatikan cerita tentang agresi militer Belanda terhadap wilayah Indonesia yang disampaikan oleh guru.
 - 2) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru berkaitan tentang materi seputar agresi militer Belanda.
 - 3) Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang prosedur atau tata cara dalam bermain peran.
 - 4) Siswa dibimbing oleh guru untuk membentuk dan memilih pemain (kelompok partisipan).
 - 5) Siswa berdiskusi tentang karakter dari tokoh yang akan diperankan.
 - 6) Siswa bersama dengan guru menyusun dan mempelajari naskah percakapan dalam bermain peran.
 - 7) Siswa dibimbing guru membentuk kelompok pengamat untuk mengamati proses bermain peran.
 - 8) Siswa mulai bermain peran dengan arahan dan bimbingan dari guru.
 - 9) Siswa mencatat pengamatan dari bermain peran dalam lembar pengamatan yang telah disediakan guru.

- 10) Siswa mendiskusikan proses bermain peran dibimbing guru.
 - 11) Siswa membacakan hasil pengamatan yang telah ditulis di lembar pengamatan.
 - 12) Siswa menyimpulkan hasil diskusi dan hasil bermain peran yang telah dilakukan.
- c. Penutup (2 menit)
- 1) Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan oleh guru.
 - 2) Siswa menerima *reward* dari guru.
 - 3) Siswa menjawab salam penutup dari guru.

Pertemuan kedua

- a. Kegiatan awal (3 menit)
- 1) Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - 2) Siswa memperhatikan apersepsi yang disampaikan oleh guru.
 - 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- b. Kegiatan inti (30 menit)
- 1) Siswa mengulas kembali cerita tentang agresi militer Belanda terhadap wilayah Republik Indonesia.
 - 2) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru berkaitan tentang materi seputar agresi militer Belanda terhadap wilayah Indonesia.
 - 3) Siswa dibimbing guru untuk bergantian peran dengan siswa yang lainnya.
 - 4) Siswa berdiskusi tentang karakter dari tokoh yang akan diperankan.
 - 5) Siswa bersama dengan guru mempelajari naskah percakapan dalam bermain peran.
 - 6) Siswa mulai bermain peran dengan arahan dan bimbingan dari guru.
 - 7) Siswa mencatat pengamatan dari bermain peran dalam lembar pengamatan yang telah disediakan guru.
 - 8) Siswa mendiskusikan proses bermain peran dengan teman dibimbing guru.

- 9) Siswa membacakan hasil pengamatan yang telah ditulis di lembar pengamatan.
 - 10) Siswa saling mengungkapkan pengalaman yang didapat dalam proses pembelajaran.
 - 11) Siswa menyimpulkan hasil diskusi dan hasil bermain peran yang telah dilakukan.
- c. Penutup (2 menit)
- 1) Siswa memperhatikan motivasi yang disampaikan oleh guru.
 - 2) Siswa menerima *reward* atas partisipasi selama proses pembelajaran dari guru.
 - 3) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam
 - 4) Siswa menjawab salam penutup dari guru.

F. Alat dan Bahan Pembelajaran

- 1) Buku sumber
 - a. Endang Susilaningsih & Linda S.Limbong. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
 - b. Siti Syamsiad, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta. PT Era Pustaka Utama.
- 2) Media pembelajaran : video

G. Penilaian

- a. Penilaian aspek kognitif
 - 1) Teknik penilaian : tertulis
 - 2) Proses penilaian : proses dan akhir penilaian
- b. Penilaian aspek afektif

No.	Nama siswa	Aspek yang diamati				Nilai
		I	II	III	IV	
1						
2						
3						
4						
5						

Keterangan :

I : Keaktifan

II : Kerjasama

III : Keberanian

IV : Menghargai pendapat

Skor :

Baik sekali : 5 Baik : 4

Cukup : 3 Kurang : 2

Nilai : $\frac{\text{jumlah skor siswa}}{\text{jumlah skor maksimum (20)}} \times 100$

c. Penilaian aspek psikomotor

Teknik penilaian : non tes (pengamatan)

Rubrik penilaian :

No.	Nama	Aspek Penilaian	
		Gerak atau tingkah laku ketika bermain peran	Mimik muka/ekspresi ketika bermain peran
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Kolom aspek yang dinilai diisi dengan nilai antara 60-90.

Keterangan :

A : 81-90 (Baik sekali)

B : 71-80 (Baik)

C : 61-70 (Cukup)

d. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) apabila sebesar 70 % siswa dari jumlah keseluruhan siswa mendapat nilai sebesar 70.

H. Lampiran

- a. Ringkasan materi.
- b. Lembar Kerja Siswa (LKS).
- c. Soal Evaluasi.

Yogyakarta, 28 Mei 2013

Mengetahui,
Guru kelas V



Wiwing Yuliati, S. Pd.
NIP. 19720717 1992032 0 11

Peneliti



Handayani
NIM 09108244121

Lampiran Ringkasan Materi

2. Usaha Perdamaian dan Agresi Militer Belanda (materi siklus II).

a. Perjanjian Linggajati

Pimpinan tentara Inggris menyadari, sengketa Indonesia dengan Belanda tidak mungkin diselesaikan melalui peperangan. Inggris berusaha mempertemukan kedua belah pihak di meja perundingan. Melalui meja perundingan diharapkan konflik bisa diatasi. Pada tanggal 10 November 1946 diadakan perundingan antara Indonesia dan Belanda. Perundingan ini dilaksanakan di Linggajati. Linggajati terletak di sebelah selatan Cirebon. Dalam perundingan itu delegasi Indonesia dipimpin oleh Perdana Menteri **Sutan Syahrir**. Sementara delegasi Belanda dipimpin oleh **Van Mook**.

Pada tanggal 15 November 1946, hasil perundingan diumumkan dan disetujui oleh kedua belah pihak. Secara resmi, naskah hasil perundingan ditandatangani oleh Pemerintah Indonesia dan Belanda pada tanggal 25 Maret 1947. Hasil Perjanjian Linggajati sangat merugikan Indonesia karena wilayah Indonesia menjadi sempit.

Berikut ini isi perjanjian Linggajati.

1. Belanda hanya mengakui kekuasaan Republik Indonesia atas Jawa, Madura, dan Sumatera.
2. Republik Indonesia dan Belanda akan bersama-sama membentuk
3. Negara Indonesia Serikat yang terdiri atas:
 - a. Negara Republik Indonesia,
 - b. Negara Indonesia Timur, dan
 - c. Negara Kalimantan.
3. Negara Indonesia Serikat dan Belanda akan merupakan suatu *uni* (kesatuan) yang dinamakan Uni Indonesia-Belanda dan diketuai oleh Ratu Belanda.

b. Agresi Militer Belanda I

Meskipun sudah ada Perjanjian Linggajati, Belanda tetap berusaha untuk menjajah Indonesia. Pada tanggal 21 Juli 1947, Belanda menyerang wilayah

Republik Indonesia. Tindakan ini melanggar Perjanjian Linggajati. Belanda berhasil merebut sebagian Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Akibatnya wilayah kekuasaan Republik Indonesia semakin kecil.

Serangan militer Belanda ini dikenal sebagai **Agresi Militer Belanda I**. Peristiwa tersebut menimbulkan protes dari negara-negara tetangga dan dunia internasional. Wakil-wakil dari India dan Australia mengusulkan kepada PBB (Perserikatan Bangsa-bangsa) agar mengadakan sidang untuk membicarakan masalah penyerangan Belanda ke wilayah Republik Indonesia.

c. Perjanjian Renville (17 Januari 1948)

Pada tanggal 1 Agustus 1947, Dewan Keamanan PBB memerintahkan agar pihak Indonesia dan Belanda menghentikan tembak-menembak. Akhirnya pada tanggal 4 Agustus 1947, Belanda mengumumkan gencatan senjata. Gencatan senjata adalah penghentian tembak-menembak di antara pihak-pihak yang berperang. PBB membantu penyelesaian sengketa antara Indonesia dan Belanda dengan membentuk Komisi Tiga Negara (KTN) yang terdiri atas Australia, dipilih oleh Indonesia; Belgia, dipilih oleh Belanda; Amerika Serikat, dipilih oleh Australia dan Belanda. Perundingan dilakukan di atas kapal *Renville*, yaitu kapal Angkatan Laut Amerika Serikat. Oleh karena itu, hasil perundingan ini dinamakan

Perjanjian Renville. Dalam perundingan itu Negara Indonesia, Belanda, dan masing-masing anggota KTN diwakili oleh sebuah delegasi.

1. Delegasi Indonesia dipimpin oleh Mr. Amir Syarifuddin.
2. Delegasi Belanda dipimpin oleh R. Abdul Kadir Wijoyoatmojo.
3. Delegasi Australia dipimpin oleh Richard C. Kirby.
4. Delegasi Belgia dipimpin oleh Paul van Zeeland.
5. Delegasi Amerika Serikat dipimpin oleh Frank Porter Graham.

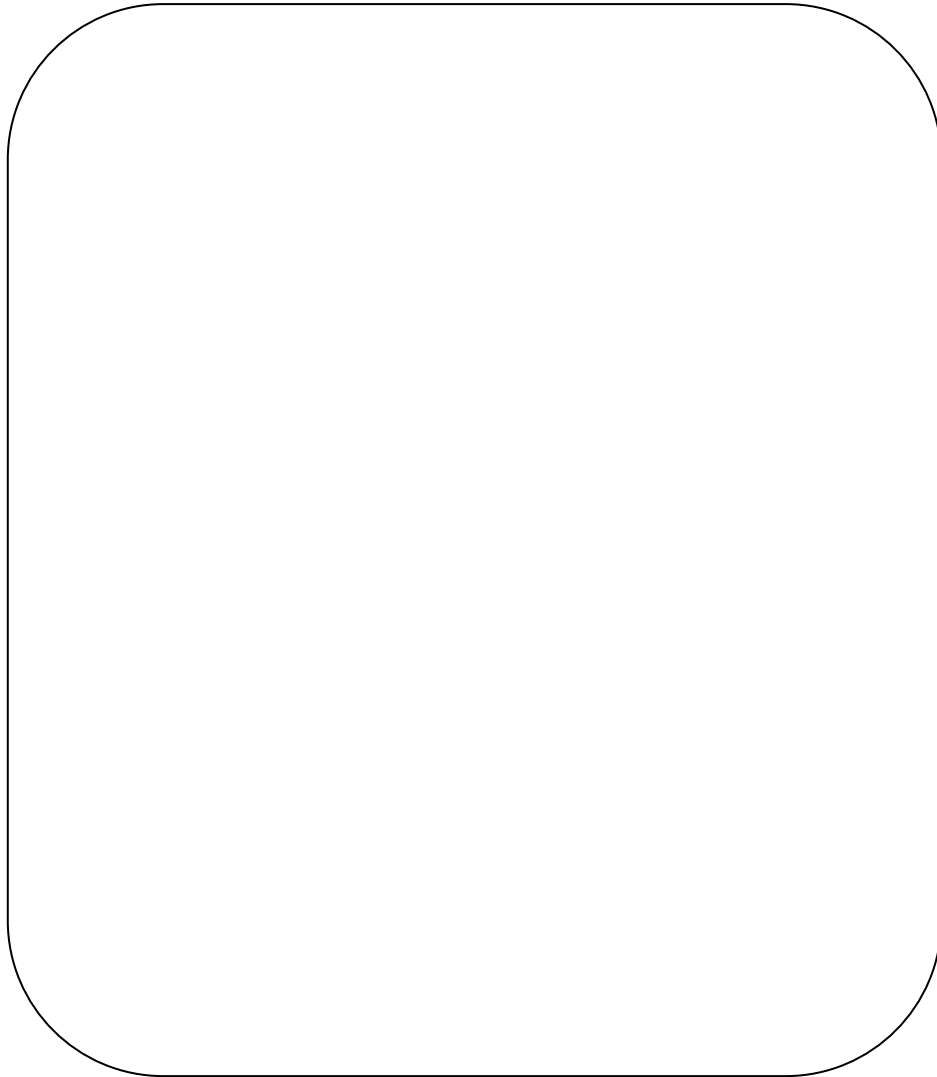
Isi perjanjian Renville adalah sebagai berikut.

1. Belanda hanya mengakui daerah Republik Indonesia atas Jawa Tengah, Yogyakarta, sebagian kecil Jawa Barat, dan Sumatera.
2. Tentara Republik Indonesia ditarik mundur dari daerah-daerah yang telah diduduki Belanda

LKS (Lembar Kerja Siswa)

Petunjuk kerja

1. Amatilah bagaimana temanmu bermain peran di depan kelas.
2. Isilah lembar pengamatan di bawah ini dengan baik.
3. Jangan lupa tulis nama dan nomor kalian.



Selamat mengerjakan!!!!!!

Soal Evaluasi

Nama :

No absen/Kelas :

1. Dalam perundingan Linggarjati, wakil Indonesia dipimpin oleh ...
 - a. Sutan Syahrir
 - b. Mohammad Hatta
 - c. Sukarno
 - d. Amir Syarifudin
2. Daerah Linggarjati berada di provinsi ...
 - a. Jakarta
 - b. Jawa Barat
 - c. Jawa Tengah
 - d. Daerah Istimewa Yogyakarta
3. Pada perjanjian Linggarjati, Belanda menguasai wilayah Indonesia kecuali daerah ...
 - a. Jawa
 - b. Madura
 - c. Kalimantan
 - d. Sumatera
4. Pada tanggal 21 Juli 1947 Belanda menyerang wilayah Indonesia yang dikenal dengan peristiwa....
 - a. Agresi Militer Belanda II
 - b. Pertempuran Surabaya
 - c. Pertempuran Ambarawa
 - d. Agresi Militer Belanda I
5. Dalam perundingan Renville, wakil Indonesia dipimpin oleh ...
 - a. Sutan Syahrir
 - b. Mohammad Hatta
 - c. Sukarno
 - d. Amir Syarifudin
6. Tentara Belanda dalam Perundingan Linggarjati dipimpin oleh
 - a. Mansergh
 - b. Sir Philip Cristison
 - c. A.W.S. Mallaby
 - d. H.J. Van Mook
7. Perundingan antara Indonesia dan Belanda di atas kapal milik Amerika Serikat adalah perundingan
 - a. Renville
 - b. Roem-Royen
 - c. Linggarjati
 - d. KMB
8. Saat Agresi Militer Belanda II ibukota Indonesia pindah ke kota....
 - a. Surabaya
 - b. Yogyakarta
 - c. Semarang
 - d. Jakarta
9. Negara yang dipilih oleh Indonesia dalam perjanjian Renville adalah negara ...
 - a. Amerika Serikat
 - b. Australia
 - c. Belgia
 - d. India
10. Dalam menangani sengketa antara Indonesia dengan Belanda PBB membentuk KTN yang terdiri dari negara ...
 - a. Amerika Serikat, Australia, dan Belgia
 - b. Australia, Belgia, dan Perancis
 - c. Belgia, India, dan Meksiko
 - d. India, Perancis, dan Amerika

USAHA PERDAMAIAN DAN AGRESI MILITER BELANDA

Para pemimpin negara Indonesia mulai menyadari bahwa perang membuat rakyat menderita. Oleh karena itu mereka berusaha dengan jalan lain yaitu dengan usaha diplomasi atau perundingan. Berdasarkan pemikiran tersebut maka pada tanggal 10 November 1946 diadakan perundingan antara Indonesia dengan Belanda di daerah Linggarjati (Jawa Barat).

Sutan Syahrir (Indonesia) : Selamat siang...saya adalah perwakilan dari Indonesia. Nama saya Sutan Syahrir.

Van Mook (Belanda) : Good afternoon...saya dari pihak Belanda. My name is Van Mook. (lalu mereka berjabat tangan)

Sutan Syahrir : Langsung saja mari kita mulai perundingan ini mister.

Van Mook : Baiklah. Kita tahu bahwa perang ini membawa kerugian bagi tentara saya. Banyak tentara saya yang tewas di medan pertempuran.

Sutan Syahrir : Sama mister. Para pejuang saya juga banyak yang meninggal dalam pertempuran ini. Pihak saya juga merugi banyak mister..

Van Mook : hem...lalu mari kita buat suatu kesepakatan yang saling menguntungkan.

Sutan Syahrir : Menurut mister,,kesepakatan apa yang akan kita buat dalam perundingan ini?

Van Mook : Kesepakatan kita adalah

1. Belanda hanya akan mengakui kekuasaan Republik Indonesia atas Jawa, Madura dan Sumatera.
2. Republik Indonesia dan Belanda akan bersama-sama membentuk Negara Indonesia Serikat yang terdiri atas: Negara Republik Indonesia, Negara Indonesia Timur, dan Negara Kalimantan.
3. Negara Indonesia Serikat dan Belanda akan merupakan suatu *uni* (kesatuan) yang dinamakan Uni Indonesia-Belanda dan diketuai oleh Ratu Belanda.

Sutan syahrir : Itu merugikan pihak saya mister, wilayah saya semakin sempit. Tapi untuk mencegah terjadinya perang yang merugikan bangsa saya, saya akan menyetujuinya mister.

Van Mook : Baiklah itu kesepakatan antara Indonesia dan Belanda. (lalu mereka berjabat tangan tanda dan menandatangani bahwa perundingan ini berhasil disepakati)

Akhirnya pada tanggal 15 November 1946 hasil dari perjanjian Linggarjati diumumkan dan disetujui kedua belah pihak. Namun penyerangan Belanda atas wilayah Indonesia menimbulkan banyak protes dari negara-negara lain. Akhirnya pada tanggal 1 Agustus 1947 Dewan Keamanan PBB membantu menyelesaikan sengketa Indonesia Belanda dengan membentuk KTN (Komisi Tiga Negara). Mereka berunding diatas kapal perang Renville, yang kemudian dikenal dengan perjanjian Renville.

Dewan Keamanan PBB : Baiklah, karena masih ada penyerangan yang dilakukan oleh pihak Belanda maka kita perlu segera menyelesaikan sengketa ini agar perang dapat dihentikan. Maka dari itu saya berwenang untuk membentuk KTN.

Amir Syarifudin (Indonesia) : Saya siap mewakili Indonesia!!!

Abdul Kadir Wijoyoatmojo (Belanda) : Saya juga siap mister.

Dewan Keamanan PBB : Sekarang masing-masing pihak silahkan memilih wakil dari negara lain yang akan membantu dalam perundingan ini.

Syarifudin (Indonesia) : Saya memilih wakil dari Australia yaitu mister Richard C. Kirby.

Abdul Kadir Wijoyoatmojo (Belanda) : Saya memilih wakil dari Belgia yaitu mister Paul Van Zeeland.

Dewan Keamanan PBB : Sekarang pihak Australia dan Belgia, silahkan memilih negara yang akan menjadi pihak penengah bagi perundingan ini.

Paul van Zeeland (Belgia) : Saya memilih Amerika serikat sebagai pihak penengah.

Richard C. Kirby (Australia) : Saya juga memilih Amerika Serikat karena Amerika merupakan negara yang kuat.

Dewan keamanan PBB : Silahkan mister Frank Porter Graham maju ke meja perundingan sebagai pihak penengah. Dan mari kita mulai perundingan ini.

Amir Syarifudin (Indonesia) : Seperti kita tau bahwa pihak Belanda telah menyerang wilayah Indonesia. Penyerangan itu melanggar perjanjian Linggarjati yang telah disepakati.

Abdul Kadir Wijoyoatmojo (Belanda) : Penyerangan itu wajar menurut saya. Belanda ingin membuat suatu negara kesatuan dimana kita bisa memerintah dengan adil antara rakyat Indonesia dengan Belanda.

Amir Syarifudin (Indonesia) : Tapi itu tetap saja melanggar perjanjian Linggarjati. Banyak rakyat Indonesia yang terbunuh karena penyerangan itu!!!

Paul van Zeeland (Belgia) : Apa yang menjadi maksud Belanda menurut saya adalah ide yang baik. Saya membela pihak Belanda.

Richard C. Kirby (Australia) : Tapi saya sebagai negara yang dekat dengan Indonesia tidak setuju dengan Belanda. Saya lihat mereka terus berusaha menjajah Indonesia.

Setelah beberapa lama saling berdebat dan tidak ada yang mau mengalah, akhirnya pihak penengah yaitu delegasi dari Amerika Serikat berhasil memutuskan isi perjanjian Renville.

Frank Porter Graham (Amerika Serikat) : Marilah kita buat suatu kesepakatan mister. Belanda hanya mengakui daerah Republik Indonesia atas Jawa Tengah, Yogyakarta, sebagian kecil Jawa Barat, dan Sumatera. Tentara Republik Indonesia ditarik mundur dari daerah-daerah yang telah diduduki Belanda.

Pihak Indonesia pun akhirnya menyetujui isi perjanjian Renville meskipun sangat merugikan pihak Indonesia karena wilayah Indonesia semakin sempit. Tanggal 19 Desember 1948 mereka menyerang daerah Indonesia lagi, serangan itu dinamakan Agresi Militer Belanda II yang menyebabkan ibukota negara Indonesia pindah di Jogjakarta.

Lampiran 3. Lembar Observasi Partisipasi Belajar

LEMBAR OBSERVASI PARTISIPASI BELAJAR SISWA

A. Identitas : Kelas V SD Negeri Playen III
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Hari/tanggal :
 Siklus :

B. Petunjuk pengisian

Berilah skor untuk setiap siswa berdasarkan skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung.

Keterangan skala jawaban: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

INDIKATOR	SKALA NILAI	NO ABSEN																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Mengajukan pertanyaan jika ada yang belum jelas	4																					
	3																					
	2																					
	1																					
Menjawab pertanyaan yang diajukan guru	4																					
	3																					
	2																					
	1																					
Mengerjakan tugas secara tuntas	4																					
	3																					
	2																					
	1																					

INDIKATOR	SKALA NILAI	NO ABSEN																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Ikut serta dalam diskusi	4																					
	3																					
	2																					
	1																					
Mengerjakan soal di papan tulis	4																					
	3																					
	2																					
	1																					
Mengerjakan tes secara individu	4																					
	3																					
	2																					
	1																					
Menyimpulkan materi pelajaran	4																					
	3																					
	2																					
	1																					
Mencatat materi pelajaran dengan baik	4																					
	3																					
	2																					
	1																					

Peneliti

Lampiran 4. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Pra Tindakan

**Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS
Pratindakan**

No	Nama	Indikator								Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	S1	1	3	2	2	2	2	2	2	16	Baik
2	S2	2	2	1	2	2	1	2	2	14	Kurang
3	S3	1	2	2	1	1	1	1	2	14	Kurang
4	S4	2	3	2	2	2	2	2	1	16	Baik
5	S5	2	2	2	2	2	2	2	2	16	Baik
6	S6	1	2	1	2	1	1	2	2	13	Kurang
7	S7	3	2	2	2	2	1	2	1	16	Baik
8	S8	2	2	1	2	1	1	1	2	13	Kurang
9	S9	1	1	2	1	2	1	2	1	11	Kurang
10	S10	2	3	2	2	2	2	2	2	17	Baik
11	S11	1	2	1	2	1	1	2	1	11	Kurang
12	S12	2	2	2	1	1	2	1	2	13	Kurang
13	S13	2	2	2	1	2	1	1	2	13	Kurang
14	S14	1	1	2	2	1	1	2	1	12	Kurang
15	S15	1	2	1	2	2	1	1	2	12	Kurang
16	S16	2	3	1	2	2	2	2	2	16	Baik
17	S17	1	2	1	1	1	2	1	1	11	Kurang
18	S18	2	1	2	2	1	1	2	1	12	Kurang
19	S19	2	1	1	2	2	2	1	2	13	Kurang
20	S20	1	2	2	1	1	2	1	1	12	Kurang
21	S21	1	2	1	1	1	1	2	2	12	Kurang
Jumlah		33	40	32	37	31	31	35	33	274	
Persentase		39,29 %	47,62 %	38,10 %	44,05 %	36,90 %	36,90 %	41,67 %	39,29 %	40,78 %	
Rata-rata		1,57	1,90	1,52	1,76	1,48	1,48	1,67	1,57	13,05	
Nilai Maksimal		4	4	4	4	4	4	4	4	32	

Lampiran 5. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siklus I

Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Tahap Tindakan Siklus I

No	Nama	Indikator								Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	S1	2	3	3	2	3	2	3	2	20	Baik
2	S2	2	2	2	3	2	2	2	2	17	Baik
3	S3	2	1	2	1	2	2	2	2	14	Kurang
4	S4	2	2	2	2	3	3	2	3	19	Baik
5	S5	3	2	2	3	3	2	3	3	21	Baik
6	S6	1	2	2	2	2	1	2	2	14	Kurang
7	S7	3	2	3	2	2	2	2	3	19	Baik
8	S8	2	2	1	2	2	3	2	2	16	Baik
9	S9	1	2	2	1	2	2	2	3	15	Kurang
10	S10	2	3	3	2	3	3	3	2	21	Baik
11	S11	2	1	2	2	2	2	2	1	14	Kurang
12	S12	3	2	3	2	3	3	1	1	18	Baik
13	S13	2	2	3	2	2	2	3	3	19	Baik
14	S14	2	2	2	1	1	2	1	2	13	Kurang
15	S15	2	2	1	2	2	2	1	2	14	Kurang
16	S16	3	3	2	3	3	2	2	3	21	Baik
17	S17	3	2	2	3	2	3	2	2	19	Baik
18	S18	2	2	2	2	2	1	2	2	19	Baik
19	S19	2	1	2	2	2	2	3	2	16	Baik
20	S20	2	2	3	3	1	2	2	2	17	Baik
21	S21	2	1	2	2	1	2	2	1	13	Kurang
Jumlah		45	44	46	44	45	44	44	43	355	
Persentase		53,57 %	52,38 %	54,76 %	52,38 %	55,95 %	53,57 %	53,57 %	51,19 %	53,35 %	
Rata-rata		2,14	2,10	2,19	2,10	2,14	2,10	2,10	2,05	17,33	
Nilai Maksimal		4	4	4	4	4	4	4	4	32	

Lampiran 6. Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siklus II

Hasil Observasi Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Tahap Tindakan Siklus II

No	Nama	Indikator								Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	S1	3	4	4	3	3	3	3	3	26	Sangat baik
2	S2	3	3	4	3	3	3	3	2	24	Sangat baik
3	S3	3	3	3	3	3	3	3	3	24	Sangat baik
4	S4	3	3	3	4	3	3	4	3	26	Sangat baik
5	S5	3	3	3	3	4	4	3	4	27	Sangat baik
6	S6	2	3	3	2	3	3	3	3	22	Baik
7	S7	3	4	4	4	3	3	3	3	27	Sangat baik
8	S8	3	2	3	3	3	3	3	2	22	Baik
9	S9	2	3	3	3	4	3	3	2	23	Baik
10	S10	4	4	3	4	3	3	3	3	27	Sangat baik
11	S11	2	3	3	3	2	3	3	3	22	Baik
12	S12	4	3	3	4	3	3	3	4	27	Sangat baik
13	S13	4	4	3	3	3	4	3	4	28	Sangat baik
14	S14	3	2	3	3	2	3	3	3	22	Baik
15	S15	3	3	3	3	3	3	3	3	24	Sangat baik
16	S16	3	3	4	4	3	3	4	3	27	Sangat baik
17	S17	3	3	4	3	4	3	3	3	26	Sangat baik
18	S18	3	3	3	3	2	2	3	3	22	Baik
19	S19	3	3	3	2	3	2	3	3	22	Baik
20	S20	2	3	3	3	3	3	2	3	22	Baik
21	S21	3	3	3	3	3	3	3	3	24	Sangat baik
Jumlah		64	67	69	68	65	66	65	65	529	
Persentase		76,19 %	79,76 %	82,14 %	80,95 %	77,38 %	78,57 %	77,38 %	77,38 %	78,72 %	
Rata-rata		3,05	3,19	3,29	3,24	3,10	3,11	3,10	3,10	24,81	
Nilai Maksimal		4	4	4	4	4	4	4	4	32	

Lampiran 7. Lembar Observasi Guru Siklus I

Lembar Observasi Guru Dalam Pembelajaran IPS

Menggunakan Metode *Role Playing*

A. Identitas : SD Negeri Playen III
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Hari/tanggal : Rabu/22 Mei 2013
Siklus : I
Pertemuan : 1

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda check (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung.

Keterangan skala: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan apersepsi.			✓		Guru bercerita tentang perjuangan rakyat Surabaya dalam melawan penjajah Belanda.
2	Guru membagi siswa dalam kelompok partisipan dan kelompok pengamat.			✓		Guru membagi siswa dengan cara menunjuk siswa untuk memainkan tokoh yang ada dalam cerita.
3	Guru membahas karakter dari masing-masing tokoh.			✓		Dalam membahas karakter tokoh, guru melakukannya dengan tanya jawab bersama siswa.
4	Guru membimbing siswa ketika bermain peran.			✓		Guru bertindak sebagai narator sambil mengarahkan urutan para tokoh yang tampil di depan kelas.
5	Guru membimbing siswa dalam menuliskan hasil pengamatannya.		✓			Guru terfokus di depan kelas, sehingga siswa yang bertindak sebagai kelompok pengamat kurang mendapat perhatian dari guru.
6	Guru membimbing diskusi untuk membahas bermain peran yang telah dilaksanakan.			✓		Guru sudah aktif dalam membimbing diskusi kelas, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
7	Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan hasil pengamatannya			✓		Siswa yang bertugas sebagai kelompok pengamat belum semua mendapat kesempatan untuk menyampaikan hasil pengamatannya, guru hanya menunjuk beberapa siswa saja untuk menyampaikan hasil pengamatannya.
8	Guru membimbing siswa untuk saling berbagi pengalaman.			✓		Guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mengungkapkan kesan-kesannya selama pembelajaran IPS.
9	Guru memberikan refleksi dan evaluasi setelah bermain peran.		✓			Refleksi yang disampaikan guru masih terbatas pada karakter tokoh saja, belum sampai pada tahap mengaitkan dengan situasi kehidupan nyata.
10	Guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil dari bermain peran		✓			Penilaian yang dilakukan guru masih bersifat sederhana, yaitu guru memberikan penilaian kepada siswa secara umum, misalnya siswa A sudah bagus.

Pengamat



Handayani

NIM 09108244121

Lembar Observasi Guru Dalam Pembelajaran IPS
Menggunakan Metode *Role Playing*

A. Identitas : SD Negeri Playen III
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Hari/tanggal : Jumat/24 Mei 2013
Siklus : I
Pertemuan : 2

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda check (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung.

Keterangan skala: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan apersepsi.			✓		Guru mengulas kembali bermain peran pada pertemuan sebelumnya dan melakukan tanya jawab dengan siswa.
2	Guru membagi siswa dalam kelompok partisipan dan kelompok pengamat.			✓		Guru mengarahkan siswa untuk saling bertukar peran dengan tertib.
3	Guru membahas karakter dari masing-masing tokoh.			✓		Guru membimbing siswa untuk lebih mendalami karakter tokoh, dan guru menjelaskan tentang penyampaian ekspresi ketika bermain peran.
4	Guru membimbing siswa ketika bermain peran.			✓		Guru tetap bertindak sebagai narator sambil mengarahkan siswa dalam bermain peran.
5	Guru membimbing siswa dalam menuliskan hasil pengamatannya.			✓		Guru sudah tidak terpaku di depan kelas, guru sesekali mengecek hasil pengamatan siswa.
6	Guru membimbing diskusi untuk membahas bermain peran yang telah dilaksanakan.			✓		Guru sudah baik dalam membimbing diskusi kelas, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapatnya, siswa yang belum mau berpendapat diberi motivasi oleh guru agar lebih berani.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
7	Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan hasil pengamatannya			✓		Siswa diberi dorongan agar berani menyampaikan hasil pengamatannya, setelah beberapa siswa menyampaikan hasil pengamatannya maka guru memberi kesimpulan dari pengamatan siswa.
8	Guru membimbing siswa untuk saling berbagi pengalaman.			✓		Siswa sudah diberi kesempatan untuk bercerita tentang perjuangan tokoh-tokoh lain dalam mempertahankan kemerdekaan.
9	Guru memberikan refleksi dan evaluasi setelah bermain peran.			✓		Guru memberikan refleksi dengan mendiskusikan kembali permainan peran, siswa dibimbing untuk menemukan kekurangan dari bermain peran pertama dan kedua.
10	Guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil dari bermain peran		✓			Penilaian yang dilakukan guru masih bersifat lisan, guru memberikan pujian pada siswa yang sudah tertib dan disiplin ketika pembelajaran berlangsung.

Pengamat



Handayani
NIM 09108244121

Lampiran 8. Lembar Observasi Guru Siklus II

Lembar Observasi Guru Dalam Pembelajaran IPS

Menggunakan Metode *Role Playing*

A. Identitas : SD Negeri Playen III
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Hari/tanggal : Rabu/29 Mei 2013
 Siklus : II
 Pertemuan : 1

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda check (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung.

Keterangan skala: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan apersepsi.				✓	Guru bercerita tentang perjuangan rakyat Indonesia dalam melawan penjajah dengan cara diplomasi (perundingan), selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
2	Guru membagi siswa dalam kelompok partisipan dan kelompok pengamat.				✓	Guru membagi kelompok dengan cara berhitung secara berurutan, siswa yang mendapat nomor ganjil sebagai kelompok pengamat, yang mendapat nomor genap menjadi kelompok partisipan.
3	Guru membahas karakter dari masing-masing tokoh.			✓		Dalam membahas karakter tokoh, guru melakukannya dengan berdiskusi dengan siswa.
4	Guru membimbing siswa ketika bermain peran.			✓		Guru mempersiapkan <i>setting</i> ruang kelas sebelum bermain peran, guru bertindak sebagai narator sambil mengarahkan urutan para tokoh yang tampil di depan kelas.
5	Guru membimbing siswa dalam menuliskan hasil pengamatannya.			✓		Guru <i>moving</i> ke seluruh kelas sambil melihat hasil pengamatan siswa.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
6	Guru membimbing diskusi untuk membahas bermain peran yang telah dilaksanakan.			✓		Guru membimbing diskusi kelas, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapatnya.
7	Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan hasil pengamatannya			✓		Guru menunjuk siswa secara acak untuk menyampaikan hasil pengamatannya, sehingga siswa semuanya siap bila sewaktu-waktu ditunjuk oleh guru.
8	Guru membimbing siswa untuk saling berbagi pengalaman.			✓		Guru mengarahkan siswa untuk saling bertukar ide atau pengalaman tentang perjuangan rakyat Indonesia.
9	Guru memberikan refleksi dan evaluasi setelah bermain peran.			✓		Guru mengevaluasi proses bermain peran dengan memberikan penekanan dan pembetulan pada bagian-bagian tertentu, misalnya pengucapan bahasa asing.
10	Guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil dari bermain peran			✓		Penilaian yang dilakukan guru sudah baik, setiap siswa sudah dinilai dari aspek kognitif, psikomotor dan afektifnya.

Pengamat



Handayani
NIM 09108244121

Lembar Observasi Guru Dalam Pembelajaran IPS
Menggunakan Metode *Role Playing*

A. Identitas : SD Negeri Playen III
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Hari/tanggal : Sabtu/01 Juni 2013
Siklus : II
Pertemuan : 2

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda check (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung.

Keterangan skala: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Guru mengawali pembelajaran dengan menyampaikan apersepsi.				✓	Guru mendiskusikan kembali perjuangan rakyat Indonesia melalui jalur diplomasi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.
2	Guru membagi siswa dalam kelompok partisipan dan kelompok pengamat.				✓	Guru mengarahkan siswa untuk saling bertukar kelompok dengan tertib, guru mengkondisikan pergantian kelompok agar tidak gaduh.
3	Guru membahas karakter dari masing-masing tokoh.				✓	Siswa diminta untuk berdiskusi tentang karakter tokoh dengan teman sebangkunya masing-masing.
4	Guru membimbing siswa ketika bermain peran.			✓		Guru mempersiapkan <i>setting</i> ruang kelas sebelum bermain peran, sebelum bermain peran guru mengingatkan siswa agar lebih ekspresif ketika bermain peran.
5	Guru membimbing siswa dalam menuliskan hasil pengamatannya.				✓	Sebelum bermain peran dimulai, siswa yang bertugas sebagai kelompok pengamatn diberi format khusus dalam mencatat hasil pengamatannya, sehingga siswa lebih leluasa dalam menulis pengamatan.

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
6	Guru membimbing diskusi untuk membahas bermain peran yang telah dilaksanakan.				✓	Guru membimbing diskusi kelas, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berpendapat, siswa yang belum aktif di motivasi dengan diberi <i>reward</i> .
7	Guru mengarahkan siswa untuk menyampaikan hasil pengamatannya			✓		Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menyampaikan hasil pengamatannya dengan suka rela, guru meminta siswa yang lain untuk memperhatikan dan memberi tanggapan atau masukan.
8	Guru membimbing siswa untuk saling berbagi pengalaman.			✓		Guru mengarahkan siswa untuk saling bertukar ide atau pengalaman tentang perjuangan rakyat Indonesia, bagaimana pendapat siswa jika harus hidup di jaman penjajahan.
9	Guru memberikan refleksi dan evaluasi setelah bermain peran.			✓		Guru mengevaluasi proses bermain peran dengan memberikan penekanan dan pembetulan pada bagian-bagian tertentu, misalnya cara berbicara Soekarno, ekspresi, gerak gerik atau tingkah laku.
10	Guru melakukan penilaian terhadap proses dan hasil dari bermain peran			✓		Penilaian yang dilakukan guru sudah baik, setiap siswa sudah dinilai dari aspek kognitif, psikomotor dan afektifnya.

Pengamat



Handayani
NIM 09108244121

Catatan Lapangan
SD Negeri Playen III Kelas V
Tahun Pelajaran 2012/2013

Hari/Tanggal : Rabu/ 15 Mei 2013

Siklus : Pratindakan

Pukul : 08.00-10.10 WIB

Pengamat : Peneliti

Peneliti tiba di SDN Playen III pukul 08.00 WIB lalu menuju ke ruang guru untuk menyapa dan bersalaman dengan para guru dan staf. Peneliti menunggu guru kelas V yaitu ibu Wiwing Yulianti, S. Pd. yang bertindak sebagai kolaborator dalam penelitian yang hendak dilakukan. Pukul 08.45 bel istirahat berbunyi, guru kelas V kemudian masuk ke ruang guru dan *meriview* konsep penelitian yang akan di lakukan bersama peneliti. Setelah selesai *meriview* konsep penelitian, peneliti menuju ke ruang kelas V untuk berbincang-bincang dengan siswa sambil mengakrabkan diri dengan siswa.

Beberapa siswa bertanya kepada peneliti, “ Bu, kita nanti mau belajar apa bu?”.

“Kita nanti belajar IPS *bareng-bareng* ya” jawab peneliti.

“IPS hafalan terus bu, materinya banyak” jawab siswa.

Tepat pukul 09.05 jam masuk kelas berbunyi, masih ada beberapa siswa yang ngobrol dengan temannya ketika guru dan peneliti memasuki kelas. Sebelum pelajaran dimulai guru mengkondisikan siswa agar duduk di tempat duduk masing-masing. Kemudian guru membagikan angket untuk mengetahui minat siswa terhadap pelajaran IPS. Peneliti kemudian menyiapkan lembar observasi mengenai partisipasi belajar siswa sambil mengamati proses pembelajaran yang akan berlangsung.

Pelajaran IPS dimulai dengan guru meminta siswa untuk mengeluarkan buku paket masing-masing dan membuka halaman 181 tentang peristiwa Rengasdengklok. Di awal pelajaran guru menjelaskan tentang seputar peristiwa Rengasdengklok. Saat guru menjelaskan banyak siswa yang tidak memperhatikan dan tidak fokus, mereka banyak yang mengobrol dengan teman sebangkunya,

siswa yang dibagian belakang juga ramai sendiri. Hanya sedikit siswa yang memperhatikan, terutama di bagian depan.

Penyampaian materi yang dilakukan guru dengan metode ceramah diselingi tanya jawab. Ketika guru menawarkan siapa yang bisa menjawab pertanyaan, siswa tidak ada yang merespons oleh karena itu guru menunjuk siswa secara acak. Dan ketika ada siswa yang menjawab pertanyaan dari guru siswa yang lain tidak memperhatikan. Guru juga tidak memberikan catatan kepada siswa, guru lebih mengandalkan buku paket.

Selama dua jam pelajaran siswa hanya duduk mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru dan guru juga terpaku di depan kelas saja. Hanya sekali dua kali guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya. Untuk evaluasi guru memberikan 5 soal isian singkat dengan sistem mencongak. Setelah dicocokkan bersama-sama rata-rata siswa banyak yang salah dua nomor, ada beberapa siswa yang salah tiga nomor. Sebelum pelajaran selesai guru tidak menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada hari ini. Siswa diminta untuk membaca materi selanjutnya di rumah. Guru menutup pelajaran dan melanjutkan pelajaran berikutnya.

**Catatan Lapangan
SD Negeri Playen III Kelas V
Tahun Pelajaran 2012/2013**

Hari/Tanggal : Jumat/ 17 Mei 2013

Siklus : Pratindakan

Pukul : 09.00-11.00 WIB

Pengamat : Peneliti

Pada hari Jumat 17 Mei 2013 peneliti tiba di SD Negeri Playen III pukul 09.00 WIB kemudian berdiskusi dengan guru kelas V mengenai RPP untuk pelajaran IPS minggu depan. Guru meminta peneliti untuk menjelaskan prosedur pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Selanjutnya pukul 09.35 WIB guru bersama peneliti masuk ke kelas untuk melanjutkan pelajaran IPS.

Guru mengawali kegiatan pelajaran dengan meminta siswa menyiapkan buku IPS dan membuka halaman 183 materi tokoh-tokoh penting dalam kemerdekaan Indonesia. Selanjutnya guru mengulang kembali pelajaran kemarin secara singkat. Sama dengan hari-hari sebelumnya hanya sebagian siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru.

Guru menjelaskan dengan metode yang sama yaitu ceramah diselingi tanya jawab dengan siswa. Guru juga memberikan catatan di papan tulis mengenai tokoh-tokoh yang berperan dalam kemerdekaan Indonesia. Namun siswa tidak mencatat apa yang ditulis guru, siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Dalam pelajaran kali ini guru membawa media gambar untuk menunjukkan tokoh-tokoh penting seperti Soekarno, Mohammad Hatta, Fatmawati, dan lain sebagainya. Ketika guru menunjukkan gambar di depan kelas siswa sejenak memperhatikan, dan ketika guru bertanya kepada siswa siapakah nama tokoh pada gambar, beberapa siswa mengangkat tangan untuk menjawabnya.

Namun beberapa siswa ada yang diam saja, ada yang tetap ngobrol dengan teman sebangku. Suasana pelajaran agak sedikit gaduh karena ada yang memperhatikan ada yang ramai sendiri, guru hanya menegur sesekali dan mengingatkan untuk memperhatikan guru. Ketika ada siswa yang benar menebak siapa tokoh dalam gambar yang ditunjukkan kemudian guru menjelaskan menerangkan peranan penting tokoh tersebut.

Karena masih ada sisa waktu, guru menjelaskan tentang pelajaran IPS yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Siswa dijelaskan tentang *role playing* (bermain peran), siswa memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru. Guru membahas tentang naskah percakapan yang akan dilakukan oleh siswa. Karena tema bermain peran yang akan diperankan adalah pertempuran maka banyak siswa yang berusaha mengungkapkan pendapatnya tentang bagaimana naskah percakapannya.

“Bu, nanti kita tembak-tembak. Ada yang *mati* bu”, ungkap salah satu siswa.

“Dor...dor...”, lanjut siswa yang lainnya.

“Kita perang bu,” kata siswa yang lain.

Banyak siswa yang sangat antusias apa yang dijelaskan oleh guru di depan kelas, tapi suasana agak sedikit ramai. Mereka menyimak dengan baik tentang peran-peran yang dijelaskan oleh guru. Guru membahas sebagian naskah percakapan dengan siswa, sehingga siswa bisa ikut berpartisipasi sebelum bermain peran dimulai.

Tepat pukul 10.45 WIB bel pulang sekolah berbunyi, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal sebagai PR. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan berdoa menurut agama masing-masing.

**Catatan Lapangan
SD Negeri Playen III Kelas V
Tahun Pelajaran 2012/2013**

Hari/Tanggal : Rabu/ 22 Mei 2013 Siklus : I pertemuan pertama
Pukul : 09.00-11.00 WIB Pengamat : Peneliti

Pada hari Rabu, 22 Mei 2013 peneliti tiba di SD Negeri Playen III pukul 09.00 WIB kemudian berdiskusi dengan guru kelas V mengenai persiapan kegiatan belajar IPS hari ini. Pukul 09.35 guru bersama dengan peneliti memasuki kelas untuk memulai kegiatan belajar mengajar. Peneliti kemudian menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan.

Guru mengawali kegiatan pelajaran dengan memberikan apersepsi kepada siswa mengenai tokoh bung Tomo. Selanjutnya guru menjelaskan tentang langkah-langkah dalam *role playing* yang akan dilakukan oleh siswa. Guru kemudian membagi kelas menjadi dua kelompok yaitu kelompok peran dan pengamat.

“Siapa yang mau memerankan tokoh Bung Tomo?” tanya guru.

Hampir semua anak mengangkat tangannya agar bisa terpilih menjadi Bung Tomo. Siswa sangat antusias dan bersemangat dalam pelajaran kali ini. Setelah beberapa siswa terpilih untuk memerankan tokoh-tokoh dalam pertempuran 10 November kemudian mereka berlatih sebentar dengan membaca naskah percakapan.

Guru membimbing mereka bagaimana peran tersebut dimainkan. Guru menjelaskan bagaimana watak atau karakter dari Bung Tomo, Mallaby, Huiyer, pasukan Belanda, dan pasukan Indonesia.

“Bung Tomo itu harus tegas dan berwibawa, jadi nanti ketika berpidato harus keras. Pasukan Belanda nanti tidak boleh sambil *ketawa-ketawa*, ini kan perang jadi suasananya juga seperti perang”, jelas guru di depan kelas.

Ketika guru menjelaskan, semua siswa memperhatikan dengan baik. Mereka tidak gaduh, hanya sedikit siswa yang mengobrol sendiri. Dan saat bermain peran berlangsung siswa fokus pada naskah, sedangkan siswa yang bertugas sebagai pengamat juga mengamati dengan baik teman-temannya yang

maju, sambil mencatat pengamatan mereka pada kertas yang telah disediakan. Guru bertindak sebagai narator sambil mengarahkan dan membimbing siswa dalam bermain peran.

Setelah bermain peran selesai, guru meminta siswa untuk kembali duduk di tempat masing-masing. Guru kemudian memberi kesempatan pada kelompok pengamat untuk membacakan hasil pengamatannya. Banyak siswa dari kelompok pengamat membacakan hasil tulisan mereka. Setelah itu guru memberikan refleksi terhadap bermain peran yang mereka lakukan dan meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan pelajaran pada hari ini.

Sebelum pelajaran berakhir guru menjelaskan kepada siswa untuk hari Jumat kelompok pengamat akan berganti tugas memerankan tokoh-tokoh, sedangkan kelompok peran akan bergantian menjadi kelompok pengamat. Guru kemudian meminta kelompok peran mendiskusikan naskah percakapan. Siswa kemudian mulai melakukan diskusi dengan bimbingan guru. Ketika guru membimbing diskusi ada beberapa siswa yang ramai karena ingin segera istirahat. Bel istirahat berbunyi, kemudian guru menutup pelajaran dengan salam. Peneliti bersama guru kemudian menuju ruang guru untuk melakukan refleksi proses pembelajaran yang telah dilakukan.

**Catatan Lapangan
SD Negeri Playen III Kelas V
Tahun Pelajaran 2012/2013**

Hari/Tanggal : Jumat/ 24 Mei 2013 Siklus : I pertemuan kedua
Pukul : 09.00-11.00 WIB Pengamat : Peneliti

Guru dan peneliti melakukan diskusi mengenai pembelajaran yang akan dilakukan dan menyiapkan instrumen penelitian. Pada pukul 09.30 WIB guru dan peneliti masuk ke kelas V. Ada beberapa siswa yang jalan-jalan, ngobrol dengan teman, membaca buku, ada juga siswa yang masih makan ketika guru dan peneliti masuk kelas. Guru menyiapkan diri untuk memulai pelajaran dan peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan.

Guru membuka pelajaran dengan salam, kemudian mengulangi pelajaran yang lalu. Guru bertanya mengenai materi kemarin yaitu tentang pertempuran 10 November, siswa banyak yang menjawab pertanyaan dari guru. Selanjutnya guru menjelaskan materi yang akan dipelajari pada hari ini yaitu pertempuran Ambarawa. Siswa memperhatikan dengan baik ketika guru menjelaskan materi bermain peran pada hari ini. Selanjutnya guru mempersilahkan siswa untuk menyiapkan diri sebelum bermain peran di mulai.

Guru tetap bertindak sebagai narator sambil mengarahkan siswanya. Bermain peran berlangsung dengan lancar, siswa pengamat mengamati dengan seksama. Tidak ada siswa yang ramai sendiri atau mengobrol dengan teman lainnya. Siswa pengamat mencatat hasil pengamatan mereka pada kertas yang telah dibagikan oleh peneliti. Kadang siswa tertawa jika ada kelompok peran yang salah membaca.

Setelah bermain peran selesai guru meminta siswa untuk mengemukakan pendapat dan hasil pengamatannya. Kemudian guru memberikan refleksi terhadap bermain peran yang telah dilakukan oleh siswa. Guru memberi masukan bagaimana cara memerankan tokoh tersebut dengan baik. Guru memberi pesan-pesan dan menghubungkan peranan tersebut dengan kehidupan yang ada disekitar siswa. Kemudian siswa diminta untuk menyimpulkan apa yang telah dipelajari

pada hari ini, beberapa siswa mengangkat tangan untuk menyimpulkan materi yang dipelajari.

Selanjutnya guru memberikan soal evaluasi yang harus dikerjakan secara individu oleh masing-masing siswa. Siswa mengerjakan dengan mandiri, mereka mengumpulkan tepat waktu, dan sewaktu mengerjakan soal mereka tidak gaduh. Selanjutnya guru memberikan gambaran mengenai pelajaran pada pertemuan berikutnya. Guru membentuk kelompok bermain peran untuk pertemuan selanjutnya dan meminta berdiskusi kelompok di rumah mengenai naskah percakapannya.

**Catatan Lapangan
SD Negeri Playen III Kelas V
Tahun Pelajaran 2012/2013**

Hari/Tanggal : Rabu/ 29 Mei 2013 Siklus : II pertemuan pertama
Pukul : 08.00-11.00 WIB Pengamat : Peneliti

Peneliti tiba di SD Negeri Playen III pukul 08.00 WIB kemudian bertemu dengan guru kelas V untuk mempersiapkan materi pada pertemuan hari ini. Pada pukul 09.00 guru bersama peneliti memasuki kelas. Siswa telah duduk di tempat duduk masing-masing dan menyiapkan diri untuk belajar IPS. Guru membuka pelajaran dengan salam dan memotivasi siswa. Guru mengulas kembali materi pelajaran yang telah dilakukan pada siklus I secara singkat. Selanjutnya guru membacakan kembali kelompok yang telah dibentuk pada minggu sebelumnya.

Siswa yang telah ditunjuk sebagai kelompok peran sudah mempersiapkan naskah percakapannya, mereka menunjukkan pada guru. selanjutnya guru membahas sebentar naskah percakapannya. Semua siswa memperhatikan dengan baik. Sebelum bermain peran dimulai guru memberikan pesan agar bermain peran pada pertemuan kali ini lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Guru memotivasi siswa agar melakukannya lebih baik lagi.

“Ingat ya, harus serius, mimik mukanya harus benar, mimik disini bukan berarti minum ya. Tapi apa anak-anak?” tanya guru.

“Ekspresi bu...” jawab anak-anak serentak.

Sebelum bermain peran dimulai guru menata *setting* kelas. Selanjutnya bermain peran dimulai, guru bertindak sebagai narator sambil tetap mengarahkan dan membimbing siswanya. Siswa yang bertindak sebagai kelompok pengamat, serius mengamati teman-temannya yang maju. Dalam bermain peran ini, masih ada siswa yang terkesan seperti membaca. Guru berusaha membimbingnya agar lebih menghayati perannya.

Guru juga tidak hanya terpaku di depan kelas saja, guru dan peneliti juga membimbing siswa yang bertindak sebagai pengamat. Suasana pelajaran menjadi kondusif karena siswa memiliki aktivitas sendiri-sendiri. Setelah bermain peran

selesai, guru mempersilahkan siswa untuk kembali ketempat duduk masing-masing.

Kemudian siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya tentang bermain peran pada pertemuan hari ini. Siswa saling berebut untuk mengemukakan pendapatnya. Semua siswa diberi kesempatan untuk membacakan hasil pengamatannya. Mereka sangat senang, mereka mudah mengemukakan pendapatnya sendiri tanpa kesulitan. Para siswa mampu menilai peran-peran yang dilakukan oleh teman mereka sendiri.

Guru membimbing siswa untuk menghubungkan peran tersebut dengan kehidupan nyata. Siswa mengikuti pelajaran dengan fokus, mereka memperhatikan dengan baik. Mereka mampu menjelaskan bagaimana karakter dari tokoh-tokoh seharusnya diperankan.

Setelah selesai berdiskusi guru memberikan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari pada hari ini, siswa menyimpulkan materi yang mereka dapat dengan baik. Beberapa menit sebelum bel istirahat berbunyi, guru mengingatkan siswa yang besok bermain peran agar menyiapkan naskah percakapan dan mempersiapkan diri di rumah dengan baik. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

**Catatan Lapangan
SD Negeri Playen III Kelas V
Tahun Pelajaran 2012/2013**

Hari/Tanggal : Sabtu /01 Juni 2013 Siklus : II pertemuan kedua
Pukul : 08.00-11.00 WIB Pengamat : Peneliti

Pukul 08.00 WIB peneliti sudah tiba di SD Negeri Playen III, kemudian bertemu dengan guru kelas V. Peneliti kemudian mendiskusikan hasil pembelajaran sebelumnya dan mematangkan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan hari ini.

Pada pukul 09.00 WIB guru bersama dengan peneliti memasuki ruang kelas untuk memulai kegiatan belajar mengajar. Guru membuka pelajaran dengan salam dan memotivasi siswa agar lebih giat belajar untuk mencapai cita-cita. Peneliti mempersiapkan instrumen penelitian dan bersiap mengamati proses pembelajaran pada pagi hari ini.

Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran, kemudian guru membahas tentang naskah percakapan yang akan diperankan pada hari ini. Terlebih dahulu guru mengingatkan siswa agar lebih serius dalam bermain peran sehingga hasilnya bisa lebih bagus dibanding dengan hari sebelumnya. Siswa memahami apa yang dikatakan oleh guru, selanjutnya mereka mulai mempersiapkan diri masing-masing.

Bermain peran dimulai, kali ini dengan tema perundingan Roem Roen. Siswa mengamati dengan serius sambil mencatat di lembar pengamatan yang telah disediakan oleh guru. Guru membimbing mereka dengan baik, dan tetap memantau aktivitas belajar mereka.

Setelah bermain peran selesai guru memberikan reward dan ucapan terima kasih kepada kelompok peran karena telah berusaha dengan baik. Selanjutnya adalah sesi pembacaan hasil pengamatan, siswa memperhatikan dengan baik ketika ada teman yang membacakan hasil pengamatannya. Mereka sesekali bercanda, ketika ada yang mengomentari penampilannya.

Guru merefleksi dari awal tentang penampilan mereka, bagaimana mereka memerankan tokoh-tokoh tersebut. Guru memberikan pesan-pesan moral kepada

mereka. Guru menanyakan apakah mereka senang dengan pembelajaran IPS melalui bermain peran, siswa menjawab mereka sangat senang. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.

Pada akhir pelajaran, siswa menyimpulkan pelajaran yang mereka pelajari pada hari ini. Selanjutnya guru membagikan soal evaluasi yang harus dikerjakan dengan mandiri, siswa mengerjakannya dengan tenang dan tidak gaduh. Mereka selesai dengan cepat dan tepat waktu. Semua siswa menjawab seluruh pertanyaan dengan baik.

Kemudian peneliti berbincang-bincang dengan siswa mengenai pelajaran IPS dengan bermain peran. Siswa menanggapi positif tentang bermain peran dalam pelajaran IPS, mereka sangat senang sekali. Selanjutnya peneliti membagikan angket untuk mengetahui data akhir siswa. Setelah selesai peneliti mengucapkan terima kasih dan berpesan agar rajin belajar agar naik kelas. Guru mengakhiri pelajaran dengan salam dan berdoa menurut agama masing-masing.

Lampiran 10. Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara

No	Sub Variabel	Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Proses pembelajaran IPS	Bagaimana proses pembelajaran IPS di kelas yang ibu ajar selama ini?	
2	Model pembelajaran dalam IPS	Apa saja model pembelajaran yang ibu gunakan dalam pembelajaran IPS selama ini?	
3	Kendala pembelajaran IPS	Apa saja kendala yang ibu hadapi selama ini dalam mengajarkan materi dalam IPS?	
4	Mengajukan pertanyaan	Menurut pengamatan ibu apakah siswa di kelas ibu sering mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum dipahami?	
5	Menjawab pertanyaan	Bagaimana respon siswa jika ibu mengajukan pertanyaan kepada mereka?	
6	Mengerjakan tugas secara tuntas	Jika ibu memberikan tugas kepada siswa, apakah mereka mengerjakannya dengan baik?	
7	Ikut serta dalam diskusi	Ketika ibu mengadakan diskusi kelas apakah semua siswa ikut berpartisipasi di dalamnya? Adakah siswa yang cukup aktif dalam berdiskusi?	
8	Mencatat materi pelajaran	Apakah siswa sering merasa malas ketika diminta untuk mencatat? Jika iya apa saja alasan yang menyebabkan siswa itu malas?	
9	Menyelesaikan soal	Dalam menyelesaikan soal, apakah ada siswa yang suka menunda-nunda dalam mengerjakan soal?	
10	Mengerjakan tes secara individu	Apakah siswa memiliki sikap bersaing yang positif untuk mendapatkan nilai yang bagus dalam mengerjakan tes secara individu?	
11	Menyimpulkan materi pelajaran	Apakah anak sering merasa malu untuk mengungkapkan pendapatnya? Misalnya ketika ibu minta untuk menyimpulkan materi pelajaran?	

Hasil Wawancara dengan Guru

Narasumber : Ibu Wiwing Yuliati, S. Pd.

Waktu : Rabu, 15 Mei 2013

Peneliti : “Asalamualaikum. Selamat siang ibu? Mohon maaf mengganggu waktu ibu. Saya ingin meminta kesediaan ibu untuk melakukan wawancara terkait dengan partisipasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS.”

Guru : “Waalaikumsalam, iya mbak silahkan duduk. Mari duduk di sini.”

Peneliti : “Terima kasih ibu. Pertama saya ingin bertanya mengenai proses pembelajaran IPS di kelas yang ibu ajar selama ini?”

Guru :” Saya berusaha menghubungkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari, seperti kemarin pelajaran IPA itu saya gunakan sebagai apersepsi. Saya menjelaskan kaitannya antara materi IPS dengan pelajaran lainnya. Saya juga menyesuaikan metodenya dengan apa sebisa mungkin anak agar bisa aktif.”

Peneliti : “Untuk penerapan model pembelajaran IPS apakah ibu sudah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi?”

Guru : “Ya, kadang memakai gambar-gambar mbak, kadang saya fotokopikan, kadang saya dikte. Kayak waktu tokoh-tokoh pahlawan kemarin seperti Cik Di Tiro itu saya menfotokopi gambar. Tapi saya sering menggunakan buku paket karena materinya sudah lengkap.”

Peneliti : “Apa saja kendala yang ibu hadapi selama ini dalam mengajarkan materi dalam IPS?”

Guru : “Materinya banyak mbak, anak-anak itu malas jika suruh untuk belajar IPS. Mereka ramai sendiri jika diterangkan, tapi masih ada beberapa anak yang memperhatikan. Tapi jika ada anak lain yang ramai mereka menjadi tidak fokus belajar. Kurangnya waktu dalam mengajarkan IPS juga menjadi kendala, tapi untuk tahun ajaran baru ini IPS menjadi dua kali pertemuan setiap minggunya.”

Peneliti :”Begitu ya bu, jadi semula IPS hanya satu kali pertemuan untuk setiap minggu?”

Guru :”Iya mbak, dulu sini kan gurunya bukan guru kelas tetapi guru bidang studi. Baru tahunajaran ini diubah menjadi guru kelas, jadi saya juga nelajar lagi tentang materi lain karena dulu saya mengampu pelajaran Bahasa Indonesia.”

Peneliti :” Menurut pengamatan ibu apakah siswa di kelas ibu sering mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum dipahami?”

Guru :”Hanya beberapa orang mbak yang aktif, ada siswa yang aktif dan pasif jika di dalam kelas. Mereka yang aktif mau untuk menjawab pertanyaan walau kadang salah. Tetapi siswa yang duduk di belakang ramai sendiri. Jika ditanya sudah paham mereka menjawab serentak. Tapi nanti jika ulangan nilainya banyak yang kurang.”

Peneliti :” Bagaimana respon siswa jika ibu mengajukan pertanyaan kepada mereka?”

Guru :”Mereka pada dasarnya merespon dengan baik, ada yang mau menjawab mbak. Nanti jika masih salah ya saya bimbing untuk betulkan.”

Peneliti :” Jika ibu memberikan tugas kepada siswa, apakah mereka mengerjakannya dengan baik?”

Guru :” Iya mbak, mereka mengerjakan tapi dengan ramai. Itu ada siswa yang namanya DF sudah saya suruh berulang kali untuk mengerjakan tapi Cuma diam mbak. Jika saya tanya ya diam. Saya sampai bingung mau gimana dengan anak ini. Saya sudah memberi contoh tetapi dia tetap saja tidak bisa.”

Peneliti :” Ketika ibu mengadakan diskusi kelas apakah semua siswa ikut berpartisipasi di dalamnya? Adakah siswa yang cukup aktif dalam berdiskusi?”

Guru :”Saya cuma melakukan tanya jawab dengan siswa mbak. Diskusi hanya beberapa kali, siswa yang perempuan itu aktif mabak, tetapi yang laki-laki kadang suka *celelekan* jika melakukan tanya jawab.”

Peneliti :” Apakah siswa sering merasa malas ketika diminta untuk mencatat? Jika iya apa saja alasan yang menyebabkan siswa itu malas bu?”

Guru :”Mereka jarang mau mencatat mbak. Mereka bilang banyak materinya, di buku paket sudah ada. Tapi saya sering menugaskan mereka untuk mencatat biar mereka juga membaca di rumah. Kalau tidak begitu mereka tidak mau belajar mbak.”

Peneliti :” Dalam menyelesaikan soal, apakah ada siswa yang suka menunda-nunda dalam mengerjakan soal?”

Guru :”Menurut pengamatan saya tidak mbak, mereka mengerjakan soal dengan baik walau untuk pertama kalinya mereka mengerjakan dengan ramai dan bercanda.”

Peneliti :” Apakah siswa memiliki sikap bersaing yang positif untuk mendapatkan nilai yang bagus dalam mengerjakan tes secara individu?”

Guru :”Iya mbak, jika ulangan mereka belajar dengan baik. Tapi masih ada siswa yang nilainya belum mencukupi KKM. Tapi jika ada siswa yang belum mencukupi KKM biasanya saya adakan remidi.”

Peneliti :”Untuk pertanyaan terakhir ibu, apakah anak sering merasa malu untuk mengungkapkan pendapatnya? Misalnya ketika ibu minta untuk menyimpulkan materi pelajaran?”

Guru :”Hanya beberapa orang mbak yang mau menyimpulkan materi diakhir pelajaran. Tapi saya tetap memberinya penghargaan buat anak tersebut.”

Peneliti :” Banyak sekali informasi yang saya dapatkan hari ini. Saya ucapkan terima kasih banyak atas informasi, waktu dan kerjasamanya ibu. Saya mohon pamit. Assalamualaikum?”

Guru : “Oh iya, sama-sama mbak. Semoga sukses selalu. Waalaikumsalam.”

Narasumber : Ibu Wiwing Yuliati, S. Pd.

Waktu : Sabtu, 01 Juni 2013

Peneliti : "Assalamualaikum ibu. Selamat siang, maaf mengganggu waktu ibu. Saya ingin meminta kesediaan ibu untuk melakukan wawancara mengenai proses pembelajaran IPS beberapa hari terakhir ini."

Guru : "Oh ya mbak, silahkan. Mari ke ruang tamu yang suasananya lebih tenang."

Peneliti : "Terima kasih ibu. Bagaimana mengenai proses pembelajaran IPS di kelas yang ibu ajar setelah menggunakan model pembelajaran *role playing*?"

Guru : "Apa ini...saya lebih semangat, dan anak-anak menjadi lebih semangat, lebih tau oh jaman perjuangan *ki ngene ki lho*. Anak-anak itu lebih merasakan perjuangan zaman dulu, lebih semangat.."

Peneliti : "Apakah menurut pendapat ibu model *role playing* membuat partisipasi belajar siswa secara umum lebih meningkat?"

Guru : "Ya mbak..saya lihat anak-anak lebih antusias buat belajar. Mereka tidak malu lagi untuk bertanya, bisa saling bekerjasama dengan siswa lain, mereka mampu mengerjakan soal dengan baik. Tidak ramai."

Peneliti : "Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam IPS?"

Guru : "Mungkin dari persiapannya saja yang kurang waktu."

Peneliti : "Menurut pengamatan ibu apakah siswa sering mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum dipahami setelah menggunakan model *role playing*?"

Guru : "Hampir semua siswa mulai aktif bertanya jika ada hal yang belum paham. Seperti kita melakukan pengamatan kemarin siswa aktif dan tidak malu lagi kan mbak."

Peneliti : "Apakah respon siswa sudah cukup baik ketika ibu mengajukan pertanyaan kepada mereka?"

Guru :”Iya, mereka berlomba mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan yang saya ajukan, lebih berantusias mbak.”

Peneliti :” Jika ibu memberikan tugas kepada siswa, apakah mereka mengerjakannya dengan baik?”

Guru :” Iya mbak, mereka mengerjakan dengan baik, tidak *pake* ramai apalagi gaduh. Pengumpulan tugas juga lebih tepat waktu”

Peneliti :” Ketika ibu mengadakan diskusi kelas apakah semua siswa ikut berpartisipasi di dalamnya?”

Guru :”Mereka berani untuk membacakan hasil pengamatannya dengan baik. Walaupun Cuma singkat dan banyak kesamaan tapi mereka tidak malu lagi.”

Peneliti :” Dalam menyelesaikan soal, apakah ada siswa yang suka menunda-nunda dalam mengerjakan soal?”

Guru :”Menurut pengamatan saya tidak mbak, mereka mengerjakan soal dengan baik tanpa banyak yang ramai. Lebih ada perbedaannya”

Peneliti :” Apakah siswa memiliki sikap bersaing yang positif untuk mendapatkan nilai yang bagus dalam mengerjakan tes secara individu?”

Guru :”Tentu mbak, kemarin waktu mengerjakan soal evaluasi banyak anak yang mendapat nilai bagus. Anak yang nilai kurang menjadi lebih memiliki motivasi untuk belajar lebih giat.”

Peneliti :”Apakah anak sering merasa malu untuk mengungkapkan pendapatnya? Misalnya ketika ibu minta untuk menyimpulkan materi pelajaran?”

Guru :”Hanya beberapa orang mbak yang tidak mau menyimpulkan materi diakhir pelajaran. Tapi saya tetap memberi motivasi.”

Peneliti : “Apakah pembelajaran dengan *role playing* membuat pelajaran lebih bermakna bagi siswa?”

Guru : “Iya..iya benar bermakna bagi siswa. Karena disini siswa mengalami atau memerankan sendiri. Dia jadi siapa, aku jadi siapa sehingga pelajaran itu menjadi lebih menarik.”

Peneliti :” Apakah model pembelajaran *role playing* membawa dampak positif bagi siswa?”

Guru :” Lebih ini, apa istilahnya anak lebih memahami lagi. Itukan pengembangan kan, jadi tidak mengacu pelajaran IPS itu sendiri. Anak lebih paham, anak bisa belajar oh peran saya itu ini, saya harus seperti ini.”

Peneliti :” Apa saran ibu terhadap penelitian ini?”

Guru : “Apa ya..Cuma ditambah persiapannya az agar waktunya terbatas, untuk menghafalkan butuh waktu. Anda dapat lihat sendiri untuk pembagian peran anak sudah berebutan.”

Peneliti :” Terima kasih ibu untuk partisipasinya. Saya ucapkan terima kasih banyak atas informasi, waktu dan kerjasamanya ibu. Saya mohon pamit. Assalamualaikum?”

Guru : “Oh iya, sama-sama mbak. Semoga sukses selalu. Waalaikumsalam.”

Hasil Wawancara dengan Siswa

Narasumber : Rini Dwi Nurhayati

Waktu : Sabtu, 01 Juni 2013

Peneliti : “Selamat siang, maaf mengganggu *bentar* ya.”

Siswa : “Iya bu.”

Peneliti : “Menurut adik, apakah pembelajaran IPS dengan metode *role playing* lebih menyenangkan?”

Siswa : “E..iya bu lebih *asik*.”

Peneliti : “Apa saja manfaat yang adik dapat selama pembelajaran IPS menggunakan metode *role playing* atau bermain peran?”

Siswa : “Lebih mengenal *temen*, *trus tau gimana rasanya* berjuang melawan *penjajah jaman dulu*.”

Peneliti : “Apakah dengan bermain peran, adik dapat memahami materi dengan baik?”

Siswa : “Iya bu.”

Peneliti : “Apakah adik menjadi lebih berani dalam mengungkapkan pendapat, dalam menyimpulkan materi, bertanya pada guru?”

Siswa : “Tadinya *sempat* malu bu, tapi sekarang tidak malu lagi.”

Peneliti : “Bagaimana pesan kesannya selama pembelajaran IPS menggunakan metode bermain peran?”

Siswa : “Belajarnya lebih mudah, tidak menghafal. Bisa belajar sambil bermain.”

Peneliti : “Iya, terima kasih. Jangan lupa belajar untuk ujian ya.”

Siswa : “Iya bu siap.”

Lampiran 12. Angket Pra Tindakan

Angket Pra Tindakan

Nama :
 Kelas :
 Hari/tanggal :

Petunjuk pengisian : a. Isilah jawaban pernyataan dengan sejujur-jujurnya.
 b. Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Ops			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
1	Saya senang mengikuti pelajaran IPS.				
2	Saya merasa pelajaran IPS kurang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.				
3	Saya berusaha menyerahkan tugas tepat waktu.				
4	Saya berusaha memahami pelajaran ini.				
5	Saya bertanya jika belum jelas.				
6	Saya mendiskusikan materi pelajaran dengan teman.				
7	Saya mengerjakan soal latihan dengan baik.				
8	Saya mencatat materi di buku catatan.				
9	Saya tidak terlalu memperhatikan penjelasan guru.				
10	Saya berusaha menyimpulkan materi pelajaran.				

Lampiran 13. Angket Pasca Tindakan

Angket Pasca Tindakan

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk pengisian : a. Isilah jawaban pernyataan dengan sejujur-jujurnya.
 b. Pilihlah salah satu alternatif jawaban dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Opsi			
		Sangat setuju	Setuju	Kurang setuju	Tidak Setuju
1	Saya tidak menyukai pelajaran IPS dengan bermain peran (<i>role playing</i>).				
2	Melalui bermain peran dapat meningkatkan keberanian saya untuk mengungkapkan pendapat dan bertanya di kelas.				
3	Pelajaran IPS dengan bermain peran (<i>role playing</i>) membuat belajar IPS lebih menyenangkan.				
4	Belajar bermain peran (<i>role playing</i>) tidak bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.				
5	Belajar IPS dengan bermain peran membuat saya lebih memperhatikan pelajaran.				
6	Dengan bermain peran (<i>role playing</i>) pelajaran IPS jadi membosankan				
7	Bermain peran (<i>role playing</i>) membuat motivasi belajar saya meningkat.				
8	Melalui bermain peran (<i>role playing</i>) membuat kemampuan saya untuk menjawab pertanyaan meningkat				
9	Pelajaran dengan bermain peran (<i>role playing</i>) membuat saya aktif berdiskusi dengan teman.				
10	Melalui pembelajaran ini saya menjadi lebih aktif dalam belajar IPS.				

Lampiran 14. Hasil Angket Pra Tindakan

Hasil Angket Tahap Pra Tindakan

No	Nama Siswa	Indikator										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Enno Nafisah Alkhumairoh	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	25
2	Fadhiil Ijlaal Fakhrudin	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	27
3	Fian Nur Wahyudi	2	2	2	4	3	3	3	2	3	4	28
4	Hana Zusma Laila Ikhsani	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	31
5	Himawati Wulan Bandari	3	2	2	3	3	2	4	2	3	2	26
6	Muhamad Falah	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	27
7	Mutiara Eka Safitri	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	29
8	Noverian Angga Pratama	2	2	4	3	4	4	3	2	2	3	29
9	Raihan Angga Putra P.	2	2	4	3	4	3	3	2	2	3	28
10	Rini Dwi Nur Hayati	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	31
11	Risal Febrianto	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	28
12	Sari Widyaningsih	3	2	3	2	4	4	4	3	2	3	30
13	Shafa Riftika Aulia Melani	3	2	4	3	3	3	4	2	2	3	30
14	Tariq Nur Rohman	2	2	3	3	4	4	3	2	2	4	29
15	Tri Utami	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	30
16	Weni Wulandari	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	28
17	Yuhibbu Noor Hudan	2	2	3	2	3	3	3	3	2	4	27
18	Zullfa Sindi Prastika	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3	31
19	Muhamad Raihan Restianto	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	29
20	Daffa Fahreza	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	27
21	Deva Aryo Pratama Putra	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	28
Jumlah		52	47	64	60	67	68	67	50	51	68	598
Rata-rata		2,48	2,24	3,05	2,86	3,19	3,24	3,19	2,38	2,43	3,24	28,48
Persentase		61,90%	55,95%	76,19%	71,43%	79,76%	80,95%	76,79%	59,52%	60,71%	80,95%	71,19%
Kriteria		S	KS	SS	S	SS	SS	SS	S	S	SS	S

Lampiran 15. Hasil Angket Pasca Tindakan

Hasil Angket Tahap Pasca Tindakan

No	Nama Siswa	Indikator										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Enno Nafisah Alkhumairoh	3	3	4	3	4	3	3	2	4	2	31
2	Fadhiil Ijlaal Fakhrudin	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	34
3	Fian Nur Wahyudi	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32
4	Hana Zusma Laila Ikhsani	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	33
5	Himawati Wulan Bandari	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	32
6	Muhamad Falah	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	30
7	Mutiara Eka Safitri	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	31
8	Noverian Angga Pratama	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	37
9	Raihan Angga Putra P.	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	28
10	Rini Dwi Nur Hayati	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32
11	Risal Febrianto	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32
12	Sari Widyaningsih	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	32
13	Shafa Riftika Aulia Melani	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	32
14	Tariq Nur Rohman	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36
15	Tri Utami	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	34
16	Weni Wulandari	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32
17	Yuhibbu Noor Hudan	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	27
18	Zullfa Sindi Prastika	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	33
19	Muhamad Raihan Restianto	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	32
20	Daffa Fahreza	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	33
21	Deva Aryo Pratama Putra	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	33
Jumlah		70	69	73	68	68	71	67	60	68	69	676
Rata-rata		3,33	3,29	3,48	3,24	3,24	3,38	3,19	2,83	3,24	3,29	32,19
Persentase		83,33%	82,14%	86,90%	80,95%	80,95%	84,52%	79,76%	71,43%	80,95%	82,14%	80,48%
Kriteria		SS	SS	SS	TS	SS	TS	SS	S	SS	SS	

Lampiran 16. Foto-foto Kegiatan Penelitian

Lampiran Foto Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas



Gambar 2. Lokasi SD Negeri Playen III



Gambar 2. Situasi Pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Playen III



Gambar 3. Siswa Berdiskusi Mempelajari Naskah Bermain Peran



Gambar 4. Guru Menyampaikan Apersepsi



Gambar 5. Siswa Bermain Peran



Gambar 6. Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi



Gambar 7. Siswa Mengisi Angket Informasi Awal Siswa



Gambar 8. Siswa Mencatat Materi Pelajaran



Gambar 9. Guru Membimbing Siswa Dalam Bermain Peran

Lampiran 17. Surat Keterangan Expert Judgement

Pernyataan Expert Judgement

Dengan ini menyebutkan bahwa:

Nama : Mujinem, M.Hum.
NIP : 19600907 198703 2 002
Jabatan : Pembina/Lektor kepala/IV/a

Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Handayani
NIM : 09108244121
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dari variabel yang disusun, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dari skripsi yang berjudul “Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SD Negeri Playen III”.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,



Mujinem, M. Hum.

NIP 19600907 198703 2 002

Pernyataan Validator Instrumen

Dengan ini saya,

Nama : Wiwing Yuliati, S. Pd.

Jabatan : Guru kelas V

Instansi : SD Negeri Playen III

Sebagai validator atas rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen yang disusun oleh :

Nama : Handayani

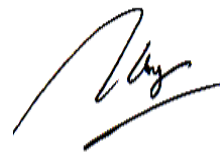
NIM : 09108244121

Jurusan : Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran dan instrumen sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Menggunakan Metode *Role Playing* pada Siswa Kelas V SD Negeri Playen III”.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Gunungkidul, Mei 2013



Wiwing Yuliati, S. Pd.

NIP.19720717 1992032 0 011

Lampiran 18. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3327/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

22 Mei 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Handayani
NIM : 09108244121
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Ngawu, Rt.06/Rw.01, Ngawu, Playen, Gunung Kidul.

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Playen III
Subyek : Siswa Kelas V SD N Playen
Obyek : Partisipasi Belajar
Waktu : Mei-Juli 2013
Judul : Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Model *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SD N Playen III

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4467N/5/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 3327/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 22 Mei 2013 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : HANDAYANI NIP/NIM : 09108244121
Alamat : Karangmalang Yogyakarta 55281
Judul : MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SDN PLAYEN III
Lokasi : SD N PLAYEN III Kota/Kab. GUNUNG KIDUL
Waktu : 23 Mei 2013 s/d 23 Agustus 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 23 Mei 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 19580120 198503 2 003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Gunung Kidul Cq. KPPTSP
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 370/KPTS/05/2013

Membaca : Surat dari Setda Prov. Daerah Istimewa Yogyakarta, Nomor : 070/4467/V/5/2013 tanggal 23 Mei 2013, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;

2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;

3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :

Nama : **HANDAYANI NIM : 09108244121**

Fakultas/Instansi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Universitas Negeri Yogyakarta

Alamat Instansi : Karangmalang Yogyakarta

Alamat Rumah : Ngawu RT. 06 RW. 01, Ngawu, Playen, Gunungkidul

Keperluan : Ijin Penelitian dengan judul " MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SDN PLAYEN III "

Lokasi Penelitian : SDN Playen III Kec. Playen Kab. Gunungkidul

Dosen Pembimbing : Sudaryanti, M.Pd

Waktunya : Mulai tanggal : 23/05/2013 sd. 23/08/2013

Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat Ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat Ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal 23 Mei 2013

An. BUPATI GUNUNGKIDUL

KEPALA



DR. AZIS SALEH

NIP. 19660603 198602 1 002

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;

**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
SDN PLAYEN III**

Alamat : Tumpak, Ngawu, Playen, Gunungkidul 55861

SURAT KETERANGAN

Nomor : 127/SD/PLY III/VIII2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN Playen III menerangkan kepada :

Nama : Handayani

NIM : 09108244121

Mahasiswa : PGSD UNY

Telah mengadakan pengambilan data penelitian mulai bulan Mei s.d Juni 2013 dengan judul :

“MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V SDN PLAYEN
III”

Demikian surat keterangan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Playen, 23 Agustus 2013

Kepala sekolah



Mugiyana, S.Pd

NIP 19600906 197912 1 003