

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2
KECEMEN, MANISRENGGO, KLATEN**

SKRIPSI

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



Oleh
Dedi Rizkia Saputra
NIM 09108244079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 KECEMEN, MANISRENGGO, KLATEN, JAWA TENGAH” yang disusun oleh DEDI RIZKIA SAPUTRA, NIM 09108244079 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing Skripsi I



Hidayati, M. Hum
NIP 19560721 198501 2 002

Yogyakarta, 19 Januari 2015
Pembimbing Skripsi II

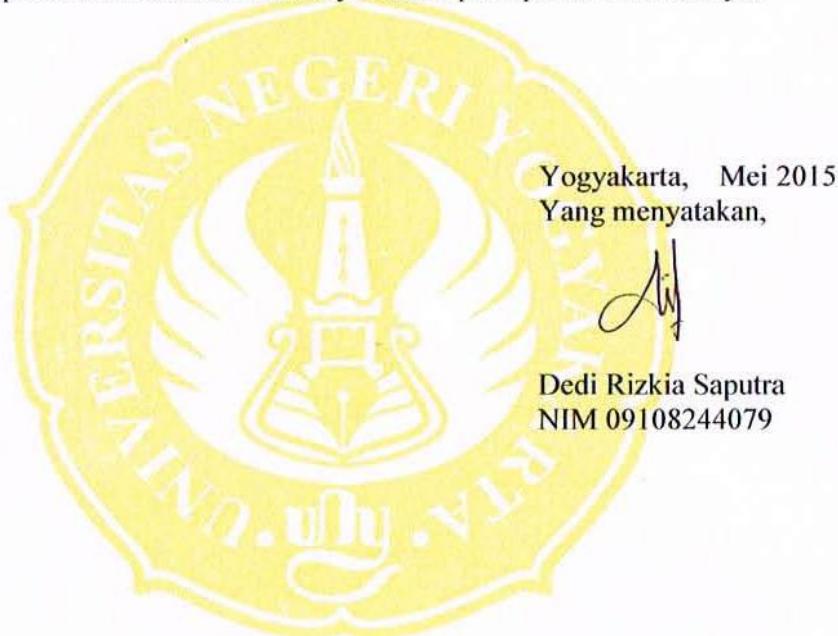


Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd.
NIP 198204252005012001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak ada 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 yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 KECEMEN, MANISRENGGO, KLATEN, JAWA TENGAH” yang disusun oleh Dedi Rizkia Saputra, NIM 09108244079 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 April 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hidayati, M.Hum	Ketua Penguji		20 Mei 2015
Sekar Purbarini K, S.I.P.M.Pd	Sekretaris Penguji		7 Mei 2015
Dr. Christina Ismaniati, M.Pd.	Penguji Utama		20 Mei 2015
Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd.	Penguji Pendamping		12 Mei 2015

Yogyakarta, 16 JUN 2015

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

Teacher is someone who inspires the student to give of her best in order to
discover what she already knows.

(Paulo Coelho)

Hasil belajar yang dicapai siswa tergantung pada metode mengajar yang
dipergunakan oleh guru.

(Moh Surya)

PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa dan hanya dengan rahmat
dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini,
karya ini saya persembahkan untuk :

Bapak dan Ibu sekeluarga yang setia memberikan do'a, kasih sayang, dukungan,
pengorbanan, bimbingan dan motivasi serta dampingan selama ini.

Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 KECEMEN
MANISRENGGO KLATEN JAWA TENGAH**

Oleh
Dedi Rizkia Saputra
NIM 09108244079

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten Jawa Tengah.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 14 siswa dan objeknya adalah pembelajaran IPS siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskritif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 57.14% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67.86 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71.43% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 75 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 92.2%. Selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten" dapat diselesaikan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini dapat terlaksana berkat bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

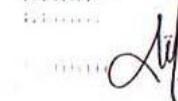
1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta beserta stafnya yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Hidayati, M.Hum, selaku Ketua Jurusan PPSD FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu dalam penulisan proposal skripsi ini.
4. Hidayati, M.Hum, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, dan motivasi yang luar biasa kepada penulis.
5. Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan nasehat, bimbingan, dan motivasi terkait dengan hal-hal akademik kepada penulis.

6. Sumaryati, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Kecemen yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Anita Nurhidayati, S.Pd. selaku guru kelas V SD Negeri 2 Kecemen yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten, Jawa Tengah atas kerjasama yang diberikan selama penulis melakukan penelitian.
9. Wahyu Aji, Miftahurr̦ziq, Arif, Yudha, Harjoko dan seluruh keluarga S9B yang telah memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis.
10. Kawan-kawan komunitas ME dan SMI FC yang telah mengajarkan semangat yang luar biasa kepada penulis.

Semoga karya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya. Terimakasih.

Yogyakarta, Mei 2015

Penulis



Dedi Rizkia Saputra
NIM 09108244079

DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Definisi Operasional.....	12

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang IPS	13
1. Arti Ilmu Pengetahuan Sosial	13
2. Karakteristik Mata Pelajaran IPS	14
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS di SD.....	15
B. Tinjauan tentang Hasil Belajar IPS	17
1. Pengertian Belajar	17

2. Pembelajaran	19
3. Motivasi Belajar	20
4. Hasil Belajar IPS	23
C. Metode Role Playing	27
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	27
2. Metode Pembelajaran Role Playing	29
3. Langkah-Langkah Metode Role Playing	31
4. Alasan Penggunaan Role Playing di Kelas	33
5. Pendekatan Role Playing.....	35
D. Hasil Penelitian yang Relevan.....	35
E. Karakteristik Siswa SD	37
F. Kerangka Pikir.....	44
G. Hipotesis Tindakan.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	46
B. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	47
C. Tempat dan Waktu Penelitian	47
D. Metode Penelitian.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Teknik Analisa Data	56
G. Indikator Keberhasilan	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	60
B. Deskripsi Subyek dan Obyek Penelitian.....	60
C. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan.....	60
D. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I.....	65
1. Perencanaan Tindakan Siklus I	65
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	66
3. Pelaksanaan Observasi Siklus I.....	74
4. Refleksi Tidakan Siklus I	81
E. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II.....	83

1. Perencanaan Tindakan Siklus II.....	84
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	85
3. Pelaksanaan Observasi Siklus II.....	92
4. Refleksi Tidakan Siklus II.....	95
F. Pembahasan Hasil penelitian.....	97
G. Keterbatasan Penelitian.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 Kategori Skor Penelitian.....	59
Tabel 2 Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal.....	61
Tabel 3 Hasil Wawancara dengan Siswa.....	62
Tabel 4 Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal.....	64
Tabel 5 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	75
Tabel 6 Hasil Observasi Siswa siklus I.....	77
Tabel 7 Hasil Observasi Penggunaan Metode Role Playing siklus I..	80
Tabel 8 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	90
Tabel 9 Hasil Observasi Siswa siklus II.....	92
Tabel 10 Hasil Observasi Penggunaan Metode Role Playing siklus II..	94

DAFTAR GAMBAR

	hal	
Gambar 1	Penilaian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart.....	48
Gambar 2	Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal.....	65
Gambar 3	Foto Siswa Bermain Peran sebagai Tukang Potong Rambut.....	71
Gambar 4	Foto Siswa Bermain Peran sebagai Dokter.....	72
Gambar 5	Foto Siswa mengerjakan Tes Hasil Belajar Siklus I.....	74
Gambar 6	Grafik Peningkatan Nilai Siswa Siklus I.....	76
Gambar 7	Foto Siswa Bermain Peran Produsen dan Konsumen.....	87
Gambar 8	Foto Siswa Bermain Peran sebagai Pemilik toko.....	88
Gambar 9	Grafik Peningkatan Nilai Siswa Siklus II.....	91
Gambar 10	Grafik Peningkatan Nilai Siswa Siklus I dan Siklus II.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Lembar Pengamatan terhadap Aktivitas Siswa.....	108
Lampiran 2 Lembar Pengamatan terhadap Aktivitas Guru.....	109
Lampiran 3 Lembar Pengamatan Penerapan Role Playing.....	110
Lampiran 4 Lembar Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I.....	111
Lampiran 5 Lembar Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II.....	113
Lampiran 6 Lembar Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I.....	114
Lampiran 7 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	115
Lampiran 8 Soal Evaluasi Siklus I.....	118
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	120
Lampiran 10 Soal Evaluasi Siklus II.....	123
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	125
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	130
Lampiran 13 Hasil dokumentasi nilai IPS awal siswa dari Guru.....	135
Lampiran 14 Hasil wawancara Guru dan Siswa sebelum Tindakan.....	136
Lampiran 15 Hasil Observasi Pembelajaran IPS Sebelum Tindakan.....	138
Lampiran 16 Hasil Pengamatan terhadap Aktivitas Siswa.....	139
Lampiran 17 Hasil Pengamatan terhadap Aktivitas Guru.....	141
Lampiran 18 Lembar Hasil Pengamatan Penerapan Role Playing.....	143
Lampiran 19 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa.....	145
Lampiran 20 Dokumentasi.....	146
Lampiran 21 Permohonan Validasi Instrument.....	157

Lampiran 22	Pernyataan Validator Expert Judgement.....	158
Lampiran 23	Surat ijin dari fakultas.....	159
Lampiran 24	Surat Keterangan Wiyata Bhakti.....	160
Lampiran 25	Surat Pernyataan Kepala Sekolah.....	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:44-45) proses belajar mengajar di sekolah didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik melakukan proses belajar. Selanjutnya, pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada dalam melakukan anak didik proses belajar (Nana Sudjana dalam Syaiful Bahri Djamarah, 2002:45). Untuk itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Potensi anak

didik perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran di bangku persekolahan dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pendidikan berkualitas pada jenjang berikutnya.

Penyelenggaraan pendidikan Sekolah Dasar hendaknya ditujukan untuk memberikan bekal dasar yang sesuai dengan karakteristik usia anak. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran melibatkan pemilihan penyusunan dan informasi dalam suatu lingkungan yang sesuai dan cara siswa berinteraksi dengan informasi tersebut, seperti halnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga negara yang cinta damai. Pembelajaran IPS di SD merupakan salah satu program yang dikembangkan secara kurikuler di persekolahan, agar menjadi salah satu alat fungsional guna mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu seperti yang tertuang dalam UU Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi:

Mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan keterangan di atas, pendidikan IPS dapat membentuk watak dan kepribadian peserta didik, agar menjadi manusia yang bermartabat,

berwawasan tinggi dan menjadi warga negara yang baik yang berguna bagi dirinya, masyarakat,bangsa dan negara.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Arsyad Azhar (2009: 15) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Uno Hamzah (2008:2) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran

diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Sumiati dan Asra, 2009: 91). Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam

mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*). Kondisi ini dipertegas pendapat yang disampaikan oleh Thomas Armstrong dalam bukunya *Sekolah Para Juara* juga mendeskripsikan model pembelajaran klasik yang antara lain memunculkan asumsi-asumsi: *Pertama*, para guru cenderung memisahkan atau memberikan identifikasi kepada para muridnya sebagai murid-murid yang pandai di satu sisi, dan murid-murid yang bodoh di sisi lain. *Kedua*, suasana kelas cenderung monoton dan membosankan. Hal ini dikarenakan para guru biasanya hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan dalam mengajar, yaitu cerdas berbahasa dan cerdas logika. *Ketiga*, mungkin seorang guru agak sulit dalam membangkitkan minat atau gairah murid-muridnya karena proses pembelajaran yang kurang kreatif (Hermansyah, 2003:18).

Teori di atas sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten pada materi Kegiatan Ekonomi Indonesia. Berdasarkan pengamatan awal siswa belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran siswa terlihat pasif serta hanya mendengarkan

penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan. Berdasarkan perolehan dokumen nilai harian dari guru pada ulangan harian semester 1 materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia”, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu jika 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 60 untuk mata pelajaran IPS. Kenyataannya baru 57% siswa yang memenuhi kriteria tersebut dengan nilai rata-rata lebih dari 60.

Dukungan lain, berdasarkan wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 2 Kecemen, bahwa masalah yang melatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, antara lain; metode pembelajaran ceramah yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran IPS di sekolah, siswa menjadi sulit memahami materi tentang kegiatan perekonomian Indonesia. Kreatifitas guru kurang menarik perhatian siswa, karena pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode yang sesuai dengan materi serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kelengkapan penyajian materi. Berdasarkan fakta tersebut dapat dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan metode konvensional sudah tidak efektif lagi pelaksanaannya karena tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sebab dengan metode pembelajaran yang menarik tentu akan membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah *Role Playing* atau metode bermain peran. *Role playing* juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1996:101).

Metode *role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, karena pada dasarnya semua metode pembelajaran saling melengkapi satu sama lain. Penggunaan *role playing* di dalam proses pembelajaran dapat dikolaborasikan, bergantung dari karakteristik materi pokok pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Kelebihan metode *role playing* sebagaimana dijelaskan Nana Sudjana (2009:89) yaitu: 1) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. 2) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. 3) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. 4) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, serta 5)

Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan metode *role playing* menurut Miftahul Huda (2013:211) kelemahan antara lain: a) Banyaknya waktu yang dibutuhkan b) Kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik c) Keidakmungkinan menerapkan rpp jika suasana kelas tidak kondusif. d) Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga e) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui materi ini.

Dengan demikian, dalam metode pembelajaran *role playing* siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui metode *role playing* siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya (Kiromim Baroroh, 2011:162).

Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berfikir dan memecahkan masalah. Siswa juga dididik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Dengan demikian, melalui metode *role playing* dalam pelajaran IPS dalam materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia”, siswa akan dilatih sejak dini untuk mengenal, mengerti dan memahami kegiatan-kegiatan

ekonomi yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. Metode *role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan siswa dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam suasana yang menyenangkan.

Sebagai tindak lanjut, penulis terdorong membantu memperbaiki pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Kecemen dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten pada materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia” yang diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, serta alternatif pembelajaran yang akan peneliti lakukan, maka masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPS.
2. Pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia” kurang menarik.
3. Kondisi siswa pasif belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran IPS.
4. Bentuk pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah

C. Pembatasan Masalah

Sesuai uraian identifikasi masalah di atas dan karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, maka penelitian ini hanya dibatasi pada rendahnya hasil belajar IPS pada siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo,

Klaten tahun pelajaran 2013/2014. Metode role playing belum pernah diterapkan, guru hanya menerapkan metode ceramah dan kurang inovatif dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pada pelajaran IPS.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten tahun pelajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten tahun pelajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode pembelajaran IPS, sehingga siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan mampu mengembangkan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS SD
- 2) Melatih konsentrasi, ketrampilan dan pemahaman tentang kegiatan perekonomian Indonesia pada diri siswa dalam pembelajaran IPS
- 3) Siswa mampu memahami perilaku ekonomi atau meningkatkan kemampuan belajar IPS yang lebih baik melalui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran IPS.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, serta sebagai motivasi belajar IPS, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar IPS siswa.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan tentang metode pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menentukan RPP dalam pembelajaran IPS
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan rekomendasi dalam pengembangan proses pembelajaran pada materi IPS.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil test evaluasi siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Role Playing*.

2. Metode *Role Playing*

Role Playing atau metode bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan metode pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPS yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaanya siswa menjadi aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian ketika siswa bermain peran akan terdorong motivasi belajar sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang IPS

1. Arti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS merupakan rancangan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, dimana kemampuan tersebut diperlukan untuk memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis (Permendiknas, 2006: 263).

Menurut Martorella, pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “Pendidikan” daripada “transfer konsep” karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Etin Solihatin, 2008: 14).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kegiatan dasar manusia secara sosial yang disajikan secara ilmiah yang tumbuh sesuai dengan perkembangan siswa di lingkungannya. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak

diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang baik, bertanggung jawab, serta demokratis. Sehingga, melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan siswa memiliki kesadaran dalam kehidupan sosial di lingkungan masyarakat serta dapat terbina menjadi warga negara yang baik.

2. Karakteristik Mata pelajaran IPS

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Adapun karakteristik siswa kelas V SD, menurut simpulan Piaget (Danim, 2010: 106) adalah termasuk dalam fase operasional konkret (7-11/12 tahun). Pengembangan operasi konkret menuju tahapan selanjutnya memerlukan aktifitas di pihak anak, menulis sajak lebih efektif dari pada membaca sajak, turut serta bermain dalam suatu pementasan lebih berguna dari pada menontonnya, semua itu membantu anak dalam proses pengembangan kognitif (Danim, 2010: 106). Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (*kongkrit*) dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (*abstrak*). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Mata pelajaran IPS memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut: (1) IPS merupakan gabungan dan unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama. (2) Standar kompetensi dan kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur kelimuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu. (3) Standar komptensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah social yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner. (4) Standar Kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa sddan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah social serta upaya–upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan (Trianto, 2010: 175).

3. Ruang lingkup Mata pelajaran IPS di SD

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan anak akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan

lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dari pendidikan IPS tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjebadani tercapai tujuan.

Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran pendidikan IPS benar-benar mampu mengondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadikan manusia dan warga negara yang baik, yaitu mencakup (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman,/kesamaan/perbedaan (5) konflik dan konsesus, (6) pola (patron) (7) tempat, (8) kekuasaan (power) (9) nilai kepercayaan (10) kedilan dan pemerataan, (11) kelangkaan (12) kekhususan, (13) budaya kultur dan (14) Nasionalisme. (Trianto, 2010: 173).

Materi pelajaran IPS yang diajarkan pada kelas V semester I sesuai dengan silabus Sekolah Dasar kelas V, yaitu: (1) Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia, (2) Kenampakan Alam dan Buatan serta Pembagian Waktu di Indonesia, (3) Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia, dan (4) Kegiatan Ekonomi di Indonesia. Standar Kompetensi dalam materi ini adalah 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. Sedangkan Kompetensi

Dasar yang ingin dicapai adalah mengenal jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi di Indonesia. Dalam penelitian ini materi yang akan dibahas dan digunakan dibatasi pada materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia.

B. Tinjauan tentang Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Belajar

Beberapa ahli dalam dunia pendidikan memberikan definisi belajar sebagai berikut. Menurut Travers (Agus Suprijono, 2009:2) belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku. Dalam buku yang sama Morgan berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Sejalan dengan perumusan di atas, ada pula tafsiran lain tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slamet dalam Hamdani, 2011: 20).

Santrock dan Yussen (Sugihartono, 2007:74) mengemukakan bahwa belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Slameto (2003:2) mengemukakan belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Gagne (Dimyati, dkk, 2006: 10) mengemukakan belajar adalah seperangkat

proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Masih dalam batasan belajar, pada hakekatnya belajar adalah belajar ke perubahan dalam tingkah laku si subjek dalam situasi tertentu berkat pengalaman yang berulang-ulang (Oemar Hamalik, 2008: 48-49).

Definisi ini mengandung 3 bagian penting yaitu:

- a. Belajar adalah perubahan perilaku, ke arah yang lebih baik ataupun ke arah yang lebih buruk. Perubahan yang terjadi mungkin tidak tampak secara langsung.
- b. Belajar terjadi karena pengalaman dan latihan. Perubahan yang terjadi karena kemasakan, kelelahan dan sakit, tidak termasuk dalam belajar.
- c. Perubahan bersifat relatif permanen. Jika tidak, kemungkinan itu disebabkan karena adanya perubahan motivasi, kelelahan atau adaptasi yang bersifat sementara.

Darsono (Hamdani 2011: 22) menjelaskan bahwa belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan yang digunakan sebagai ahar kegiatan dan tolok ukur keberhasilan belajar.
- b. Belajar merupakan pengalaman sendiri. Tidak dapat diwakilkan kepada orang lain, jadi belajar bersifat individual.
- c. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan
- d. Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, pengertian belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya. Dengan demikian, seseorang dikatakan telah melakukan kegiatan belajar

apabila terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, yang sebelumnya tidak dimilikinya.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Menurut Oemar Hamalik (2008: 38) aspek-aspek tingkah laku yang muncul sebagai hasil belajar, antara lain; pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), sikap dan lain-lain. Kalau seseorang telah melakukan perbuatan belajar, maka terjadi perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut. Lebih lanjut Agus Suprijono (2009: 4) mengatakan bahwa ada sejumlah unsur yang menjadi ciri setiap perubahan tingkah laku, yaitu:

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
- d. Positif atau berakumulasi
- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan
- f. Permanen atau tetap
- g. Bertujuan dan terarah
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

2. Pembelajaran

Menurut aliran behavioristik, pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan belajar sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun aliran humanistik mendeskripsikan pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan mempelajarinya sesuai

dengan minat dan kemampuannya (Hamdani, 2011: 23). Ahli lain mnejelaskan bahwa pembelajaran adalah kemampuan dalam mengelola secara operasional dan efisien terhadap komponen-komponen yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar (Martinis Yamin, 2008: 22).

Lebih lanjut, menurut Martinis Yamin menjelaskan bahwa ada beberapa komponen yang mempengaruhi pembelajaran, yaitu:

- a. Siswa, meliputi lingkungan, budaya, geografis, intelegensi, kepribadian, bakat dan minat.
- b. Guru, meliputi latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, beban mengajar, kondisi ekonomi, motivasi kerja, komitmen terhadap tugas, disiplin, dan kreatif
- c. Kurikulum
- d. Sarana dan prasarana pendidikan, meliputi alat peraga, laboratorium, perpustakaan, ruang keterampilan, ruang BK/BP, ruang UKS, dan lain-lain
- e. Pengelolaan sekolah, meliputi pengelolaan kelas, pengelolaan guru, pengelolaan siswa, sarana dan prasarana, peningkatan tata tertib/disiplin, kepemimpinan
- f. Pengelolaan proses pembelajaran, meliputi penampilan guru, penguasaan materi/kurikulum, penggunaan metode/strategi pembelajaran, dan pemanfaatan fasilitas pembelajaran
- g. Pengelolaan dana, meliputi perencanaan anggaran (RAPBS), sumber dana, penggunaan dana, laporan dan pengawasan
- h. Monitoring dan evaluasi, meliputi kepala sekolah sebagai supervisor di sekolah, pengawas sekolah dan komite sekolah
- i. Kemitraan, meliputi hubungan sekolah dengan instansi pemerintah, hubungan dengan dunia usaha, dan tokoh masyarakat, dan lembaga pendidikan lainnya.

3. Motivasi Belajar

Sanford Filmore (dalam Hadiwinarto, 2009: 11), motivasi berasal dari kata *motive* atau motif, maka motivasi diartikan sebagai suatu kondisi kekuatan dan dorongan yang menggerakkan individu untuk mencapai suatu tujuan atau beberapa tujuan dari tingkat tertentu. Stanley Vance

(dalam Sudarwan, 2004: 15), menambahkan bahwa pada hakikatnya motivasi adalah perasaan atau keinginan seseorang yang berada dan bekerja pada kondisi tertentu untuk melaksanakan tindakan-tindakan yang menguntungkan dilihat dari perspektif pribadi dan terutama organisasi. Sementara itu Oemar Hamalik (2011: 158) menyebutkan ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi, ialah: (1) motivasi dipandang sebagai suatu proses dan (2) menentukan karakter-karakter dari proses ini dengan melihat petunjuk-petunjuk dari tingkah laku.

Persoalan motivasi bisa juga dikaitkan dengan persoalan minat. Menurut Sardiman (2007: 76), minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara yang dihubungkan dengan keinginan serta kebutuhan kehidupannya sendiri. Sementara itu, Bernard (dalam Sardiman, 2007: 76) menjelaskan bahwa minat tidak muncul secara tiba-tiba atau spontan, melainkan muncul karena adanya partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Penjelasan di atas memperjelas bahwa persoalan minat akan selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang di maksud motivasi dalam penelitian ini adalah suatu kekuatan kompleks yang terdapat dalam diri individu serta dorongan yang menggerakkan individu pada kondisi tertentu untuk memulai dan menjaga kondisi dalam mencapai suatu tujuan atau beberapa tujuan dari tingkat tertentu yang menguntungkan. Dimana dengan adanya motivasi tersebut individu tersebut akan mampu bekerja

dengan lebih semangat sehingga menjadikan hasil kerja yang lebih efektif dan efisien.

Sardiman (2007: 75) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat juga diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau serta ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk mengelak perasaan tidak suka tersebut. Kekurangan atau ketidakadaan motivasi dalam belajar, baik yang bersifat internal maupun eksternal, akan menyebabkan kurangnya semangat siswa didalam melakukan proses pembelajaran baik di rumah maupun dirumah. Sardiman (2007: 89-91) membagi motivasi belajar menjadi dua yaitu: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena ada perangsang dari luar.

Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu daya dorong atau penggerak baik yang berasal dari dalam diri maupun yang berasal dari luar diri untuk dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi belajar memegang peranan penting untuk memberikan gairah serta semangat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi saat proses pembelajaran, akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

4. Hasil Belajar IPS

Dalam proses memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan metode pembelajaran yang tepat artinya yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kehidupan sehari-hari, sehingga apa yang menjadi hasil belajar dapat terpenuhi dengan jumlah pengukuran hasil belajar di atas standar yang ada. Nana Sudjana (2009: 3) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku dapat berupa kemampuan-kemampuan peserta didik setelah melakukan aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

Selanjutnya sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009: 22-23) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi, 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima spek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi, 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Jadi hasil belajar merupakan perubahan

yang diperoleh setelah terjadinya proses belajar mengajar yang dapat dinilai melalui bentuk tes.

Selanjutnya, menurut Oemar Hamalik (2008:159) hasil belajar menunjukkan prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Nasution (2006:36) menerangkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan (Agus Suprijono, 2009: 5).

Lebih lanjut, pengertian hasil belajar berdasarkan kesimpulan adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Agus Suprijono, 2009: 7). Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono (2002:36) hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar dapat berupa:

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mepresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsipo keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi , sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani

- e. Sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya guna memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam hidupnya, dimana perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman seseorang dalam belajar tersebut, yang diperoleh dari belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat ditarik suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan, diperoleh karena ada suatu usaha atau adanya suatu proses suatu kegiatan dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SD belum mampu memahami dan memecahkan masalah sosial secara mendalam dan utuh dalam kehidupan sosial masyarakat. Maka dari itu, pembelajaran IPS di

sekolah dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan contoh sikap sebagai bekal untuk menghadapi hidup dengan segala tantangannya. Selain itu, diharapkan melalui pembelajaran IPS kelak siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat. Menurut Hidayati (2004: 16-17) alasan pentingnya mempelajari IPS pada pendidikan dasar adalah agar siswa mampu memadukan bahan, informasi dan kemampuan yang dimiliki untuk menjadi lebih bermakna. Selain alasan tersebut, siswa diharapkan lebih peka dan tanggap dalam berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab. Alasan penting lainnya adalah agar siswa dapat meningkatkan rasa toleransi dan persaudaraan sesama manusia.

Dengan demikian, hasil belajar IPS merupakan hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah memperlajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS siswa akan diukur hanya pada ranah kognitif, yaitu hasil optimal kemampuan yang diperoleh siswa dalam menguasai materi pelajaran. Penilaian atau evaluasi hasil belajar

dilakukan melalui tes tertulis berupa soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa pada setiap siklus di pertemuan terakhir.

C. Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Istilah metodologi pengajaran terdiri dari metodologi dan pengajaran. Istilah metodologi terdiri dari metode dan logi. Metode berasal dari bahasa Yunani, *metha* (= melalui atau melewati) dan *hados* (= jalan dan cara). Metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. *Logi* berasal dari kata *logos* yang artinya ilmu. Dengan demikian metodologi berarti suatu ilmu yang membicarakan tentang jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Istilah pengajaran berasal dari kata “ajar” kata “ajar” dapat dijadikan kata benda dengan menambah awalan pe- dan akhiran –an. Awalan dan akhiran pe-an dapat membedakan kata ”ajar”. Misalnya menjadi pelajar (orang yang diajar dan yang belajar). Atau pengajaran yang artinya bahan pelajaran yang disajikan atau proses penyajian bahan pelajaran (Karo-Karo, 1975: 7-8).

Metode mengajar merupakan sarana interaksi bagi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan metode dan kesesuaian antara mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis, dan sifat materi pelajaran serta kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari ketidaktepatan pemilihan metode mengajar

sering menimbulkan kebosanan, kurang dipahami, yang akhirnya siswa menjadi apatis. Oleh karena itu, untuk menghindari apatisme dan kepatuhan yang terpaksa dari siswa, guru hendaknya cermat dalam memilih dan menggunakan metode mengajar.

Pengajaran yang merupakan penerapan prinsip pedagogis dan psikologis akan tentu banyak membahas pendidikan sebagai proses teknis. Oleh karena itu metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang berfungsi sebagai alat yang digunakan dalam menyajikan bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran (Karo-Karo, 1975: 9).

Metode merupakan cara yang sebaik-baiknya mencapai tujuan di segala lapangan manusia mencari efisiensi kerja dengan menetapkan metode yang terbaik untuk mencapai sesuatu tujuan. Sesuai dengan pendapat Moh Uzer Usman (1993: 120) dikatakan bahwa metode mengajar merupakan sarana interaksi guru dengan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan metode mengajar yang dipilih dengan tujuan, jenis dan sifat materi pelajaran serta dengan kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan metode tersebut.

Selanjutnya, metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu (Martinis Yamin, 2007: 152). Ahli lain mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada siswa secara

tepat dan cepat berdasarkan waktu yang telah ditentukan sehingga diperoleh hasil yang maksimal (Thoifuri, 2008: 55).

2. Metode *Role Playing*

“*Role Playing*” (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno Hamzah, 2009: 26). Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Uno juga mengungkapkan bahwa proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil,

(2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.

Ahli lain menjelaskan bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Hisyam Zaini, 2008: 98). Lebih lanjut dikatakan bahwa *role playing* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

- a. Mengambil peran (*role taking*), yaitu tekanan ekspetasi-ekspetasi sosial terhadap pemegang peran, misal sebagai anak, sebagai polisi dan lain-lain.
- b. Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan penegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan
- c. Tawar menawar (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam metode *role playing* ini beberapa siswa memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang diberikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya

banyaknya macam-macam kebutuhan, berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

3. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*). Uno Hamzah (2009: 26) menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Sedangkan menurut Miftahul Huda (2013:115) menjelaskan esensi role playing adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa,

mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengekplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Selanjutnya, sintak atau langkah-langkah dalam menerapkan role playing terdiri dari tahap-tahap :

- a. Pemanasan Suasana Kelompok
 - a) Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah
 - b) Guru menjelaskan masalah
 - c) Guru menafsirkan masalah
 - d) Guru menjelaskan *role playing*
- b. Seleksi Partisipan
 - a) Guru menganalisis peran
 - b) Guru memilih pemain (siswa) yang akan memainkan peran
- c. Pengaturan Setting
 - a) Guru mengatur sesi-sesi peran
 - b) Guru menegaskan kembali tentang peran
 - c) Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah
- d. Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat
 - a) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan di bahas
 - b) Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa
- e. Pemeranannya
 - a) Guru dan siswa memulai *role playing*
 - b) Guru dan siswa mengukuhkan *role playing*
 - c) Guru dan siswa menyudahi *role playing*
- f. Diskusi Dan Evaluasi
 - a) guru dan siswa mereview pemeranannya (kejadian, posisi, kenyataan)
 - b) Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama
 - c) Guru dan siswa mengembangkan pemeranannya selanjutnya
- g. Pemeranannya Kembali
 - a) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda
 - b) Guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
- h. Diskusi Dan Evaluasi
 - a) Dilakukan sebagaimana pada tahap 6
- i. Sharing dan generalisasi pengalaman
 - a) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul
 - b) Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku. (Miftahul Huda, 2013:116)
Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam penerapan metode *role playing* antara lain:

- a. Pemilihan masalah oleh guru, yaitu mengemukakan masalah yang diangkat dari materi pokok bahasan agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mempelajarinya.
- b. Pemilihan peran, yaitu memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog atau skenario, namun siswa dapat menambahkan dialog sendiri yang sesuai dengan materi
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah para siswa yang tidak sedang bermain/tidak menjadi pemain dengan cara mengisi lembar aktifitas siswa
- e. Pemeranan/pelaksanaan, para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- f. Diskusi dan Evaluasi, membicarakan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan dari permainan/bermain peran yang telah dilakukan.

4. Alasan *Role Playing* Digunakan di Kelas

Menurut Zaini (2008: 100), alasan digunakan metode *role playing* di dalam kelas antara lain adalah:

- a. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh
- b. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis

- c. Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan
- d. Menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah
- e. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit
- f. Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan
- g. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
- h. Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik
- i. Mendorong pembelajaran seumur hidup
- j. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif
- k. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah
- l. Mengembangkan pemahaman yang empatik
- m. Memberi *feedback* yang segera bagi pelajar dan peserta didik

Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk menambah motivasi belajar siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam permainan peran, pemeran maupun tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *role playing*, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan karena dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.

5. Pendekatan *Role Playing*

Dijelaskan oleh Hisyam Zaini (2008: 107-108), bahwa sebagai suatu strategi pembelajaran, *role playing* mempunyai beberapa pendekatan. Berikut ini tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role playing*:

- a. *Role playing* sederhana (*Simple Role Playing*), tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi

metode mengajar lainnya. Peserta didik langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru, peserta didik juga diberi peran-peran khusus dan seperangkat skenario kemudian diminta memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan.

- b. *Role Playing* sebagai latihan (*Role Playing Exercises*), tipe ini merupakan *role playing* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta didik akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role playing*. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya ke dalam situasi tertentu.
- c. *Role playing* yang diperpanjang (*Extended Role Playing*). Pada tipe ini peserta membutuhkan *briefing* tentang problem atau skenario serta *briefing* tentang peran mereka sendiri. Peserta mungkin mengandaikan peran komunitas dan atau peran profesional. Waktu pelaksanaan yang sesungguhnya dari *role playing* yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam sehari atau penuh atau lebih lama lagi.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Adelia Shinta Dewi (Skripsi, 2010) yang berjudul “Penerapan Model Role Playing pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Purwodadi 3, Kecamatan Kecamatan Blimbing, Kota Malang. Hasil penelitian berupa kesimpulan

bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi 3. Hal ini tampak dari peroleh observasi tentang aktivitas siswa serta rata-rata postes yang terus meningkat. Dan dari hasil evaluasi belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 74,48 menjadi 83,21. Prosentasi ketuntasan siklus I sebesar 55,17% menjadi 82,76% pada siklus II.

2. Penelitian Rulasmini Khotimah (Skripsi, 2009) yang berjudul “Penggunaan metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn mengalami peningkatan. Pada hasil aktivitas belajar siswa, dimana pada siklus I diperoleh hasil sebesar 66,67 dengan kriteria cukup, dan pada siklus II menjadi 83,3 dengan kriteria baik. Jadi dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hahsil belajar PKN siswa kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang telah disebutkan di atas, akan tetapi saling terkait dan mendukung. Pada penelitian Adelia Shinta Dewi penerapan metode bermain peran (*role playing*) berhasil untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian Rulasmini Khotimah penerapan metode bermain peran tersebut berhasil untuk meningkatkan hasil

belajar PKn pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini sendiri untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Karakteristik Siswa kelas V Sekolah Dasar

Menurut Piaget (Sugihartono, 2007: 109) menyatakan bahwa perkembangan kognitif manusia terjadi dalam empat tahapan, yaitu:

- a. tahap sensorimotor, berlangsung dari umur 0 sampai 2 tahun,
- b. tahap pra-operasional, dari usia 2 sampai 7 tahun,
- c. tahap operasional konkret, dari usia 7 sampai 11 tahun,
- d. tahap operasional formal, dari usia 12 sampai 15 tahun.

Dalam pandangan Piaget tersebut tahap-tahap perkembangan kognitif dibedakan atas empat tahap, yaitu tahap pemikiran sensoris-motorik, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Perkembangan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Sensori-Motor (Masa Bayi)

Tahap sensoris motorik berlangsung dari kelahiran hingga kira-kira berumur 2 tahun. Selama tahap ini perkembangan mental ditandai dengan perkembangan pesat dengan kemampuan bayi untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan sensasi melalui gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Dalam hal ini bayi yang baru lahir bukan saja menerima secara pasif rangsangan-rangsangan terhadap alat-alat indranya, melainkan juga aktif memberikan respons terhadap rangsangan tersebut, yakni melalui gerak-gerak refleks. Pada akhir tahap ini ketika anak berusia sekitar 2 tahun, pola-pola sensorik motoriknya semakin kompleks dan mulai

mengadopsi suatu sistem simbol yang primitif. Misalnya, anak usia dua tahun dapat membayangkan sebuah mainan dan memanipulasinya dengan tangannya sebelum mainan tersebut benar-benar ada. Anak juga dapat menggunakan kata-kata sederhana, seperti “mama melompat” untuk menunjukkan telah terjadinya sebuah peristiwa sensoris motorik.

b. Tahap Praoperasional (Masa Awal Anak-Anak)

Perkembangan kognitif pada masa awal anak-anak dinamakan tahap praoperasional (*preoperational stage*), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Pemikiran praoperasional tidak lain adalah suatu masa tunggu yang singkat pada pemikiran operasional, sekalipun label praoperasional menekankan bahwa pada tahap ini belum berpikir secara operasional. Dalam tahap pra operasional pemikiran masih kacau dan tidak terorganisir secara baik. Pemikiran praoperasional adalah awal dari kemampuan untuk merekonstruksi pada level pemikiran apa yang telah ditetapkan dalam tingkah laku. Pemikiran pra operasional juga mencakup transisi dari penggunaan simbol-simbol primitif kepada yang lebih maju.

c. Tahap Operasional Konkret (Perkembangan Masa Pertengahan dan Akhir Anak-Anak)

Pemikiran anak-anak pada masa ini disebut pemikiran operasional konkret (*concrete operational thought*). Menurut Piaget operasi adalah hubungan-hubungan logis diantara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkret adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa-peristiwa nyata atau konkret dapat diukur.

Pada masa ini anak sudah mengembangkan pikiran logis, ia mulai mampu memahami operasi sejumlah konsep. Dalam upaya memahami alam sekitarnya, mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indra, karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya, dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap. Anak-anak pada masa konkret operasional ini telah mampu menyadari konservasi, yaitu kemampuan anak untuk berhubungan dengan berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak. Hal ini karena pada masa ini anak telah mengembangkan tiga macam proses yang disebut dengan operasi-operasi yaitu negasi, resiproksi, dan identitas.

d. Tahap Operasional Formal (Perkembangan Masa Remaja)

Ditinjau dari perspektif teori kognitif Piaget, maka pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal (*formal operational thought*), yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa tenang atau dewasa. Pada tahap ini anak sudah mulai

berfikir abstrak dan hipotesis. Pada masa ini anak sudah mampu memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi, sesuatu yang abstrak. Disamping itu pada tahap ini remaja juga sudah mampu berpikir secara sistematik, mampu memikirkan semua kemungkinan secara sistematik untuk memecahkan masalah.

Tahapan-tahapan ini sudah baku dan saling berkaitan. Urutan tahapan tidak dapat ditukar atau dibalik karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya tahap sebelumnya. Akan tetapi terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang. Perbedaan antar tahap satu dengan tahap lainnya sangat besar. Karena ada perbedaan kualitas pemikiran yang lain. Meskipun demikian unsur dari perkembangan sebelumnya tetap tidak dibuang. Setiap tugas perkembangan individu memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus diselesaikan dalam hidupnya. Tugas perkembangan yang berhasil adalah yang dapat direalisasikan dalam hidupnya sesuai dengan situasi dan kondisinya.

Selanjutnya, Robert J. Havighurst (Syamsu Yusuf, 2008: 65) mengartikan tugas-tugas perkembangan, antara lain sebagai berikut:

“A developmental task is a task which arises at or about a certain period in the life of the individual, successful achievement of which leads to his happiness and to success with later task. While failure leads to unhappiness in the individual, disapproval by society, and difficulty with later task”. Artinya, bahwa tugas perkembangan itu merupakan suatu tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu dapat berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal, maka akan menyebabkan ketidakbahagiaan pada diri individu yang bersangkutan,

menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan-kesulitan dalam menuntaskan tugas-tugas berikutnya.

Havighurst (Budiamin, 2006:42-46) mengemukakan bahwa ada sembilan tugas perkembangan yang seharusnya dicapai oleh anak pada periode sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

- a. Mempelajari Keterampilan Fisik yang Diperlukan Untuk Melakukan Berbagai Permainan.

Pada periode ini pertumbuhan otot dan tulang berlangsung dengan cepat. Anak belajar menggunakan otot-ototnya untuk mempelajari berbagai keterampilan. Oleh karena itu, kebutuhan untuk beraktifitas dan bermain sangatlah tinggi. Mereka senang bermain dan melakukan gerakan-gerakan fisik lainnya.

- b. Membina Sikap Hidup yang Sehat terhadap Diri Sendiri, Sebagai Individu yang Sedang Berkembang.

Anak hendaknya mampu mengembangkan kebiasaan untuk hidup sehat dan melakukan berbagai kebiasaan untuk memelihara keselamatan, kesehatan, dan kebersihan diri sendiri. Anak hendaknya telah tahu bahaya atau penderitaan yang akan dialaminya apabila ia bertingkah laku yang membahayakan keselamatan dan kesehatan dirinya.

- c. Belajar Bergaul dengan Teman Sebayu.

Anak hendaknya mampu membina keakraban dengan orang lain diluar lingkungan keluarga. Anak mampu menguasai pola pergaulan yang penuh kasih sayang, keramahan, dan memahami perasaan orang lain, khususnya

teman sebaya. Demikian juga dengan sifat suka menolong, bertenggang rasa dan jujur perlu dipelajari anak.

d. Mulai Mengembangkan peran Sesuai dengan Jenis Kelamin Secara Tepat.

Pada umur 9 dan 10 tahun anak mulai menyadari peranan sesuai dengan jenis kelaminnya. Anak wanita harus menampakkan tingkah laku-tingkah laku yang diharapkan masyarakat sebagai wanita, demikian pula dengan anak pria.

e. Mengembangkan keterampilan-keterampilan Dasar untuk Membaca, Menulis dan Berhitung.

Karena perkembangan intelektual dan biologis sudah matang untuk bersekolah, maka anak telah mampu belajar disekolah. Anak dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung, karena kemampuan berpikirnya yang memungkinkannya memahami konsep-konsep dan simbol-simbol. Demikian juga anak telah mampu menguasai otot-otot tangan dan jari-jarinya, sehingga terkoordinasi untuk belajar menulis.

f. Mengembangkan Konsep-konsep yang Diperlukan dalam Kehidupan Sehari-hari

Pada periode ini, anak hendaknya mempunyai berbagai konsep yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Inti dari tugas-tugas perkembangan pada saat ini adalah mengenai konsep-konsep untuk memudahkan anak paham tentang pekerjaan sehari-hari, kemasyarakatan, kewarganegaraan dan masalah-masalah yang menyangkut sosial.

g. Mengembangkan Kata Hati, Moral, dan Skala Nilai

Pada periode sekolah dasar anak hendaknya dapat mengontrol tingkah laku sesuai dengan nilai dan moral yang berlaku. Kecintaan terhadap nilai dan moral hendaknya dikembangkan dengan sebaik-baiknya.

- h. Mengembangkan Sikap Terhadap Kelompok dan Lembaga-lembaga Sosial.

Pada hakekatnya pengembangan sikap sosial merupakan dasar bagi kehidupan masyarakat demokrasi Pancasila. Anak mampu belajar untuk menyadari keanggotaannya sebagai masyarakat sekolah. Anak harus belajar mematuhi aturan-aturan sekolah dan mampu menyeimbangkan antara keinginan untuk melakukan kebebasan dengan kepatuhan terhadap kekuasaan orang tua, guru, maupun orang dewasa lainnya. Anakpun harus belajar untuk menyadari bahwa dalam kehidupan bermasyarakat, baik masyarakat kecil (keluarga dan sekolah) ataupun masyarakat yang lebih luas ada pembagian tugas.

- i. Mencapai Kebebasan Pribadi

Hakekat tugas perkembangan ini adalah untuk membentuk pribadi yang otonom, tanpa tergantung kepada orang lain dalam mengambil keputusan yang menyangkut dirinya, maupun peristiwa lain dalam kehidupannya.

Berdasarkan pendapat Piaget tersebut, perkembangan kognisi pada anak usia sekolah dasar untuk kelas V berada pada tahap operasional konkret, anak berpikir secara nyata namun juga termasuk dalam tahap awal fase berpikir secara abstrak, dan menduga apa yang akan terjadi.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Kecemen saat ini masih cenderung konvensional. Guru kelas V belum menggunakan variasi metode pembelajaran dan metode ceramah masih sering digunakan terutama pada pembelajaran IPS. Dampak yang ditimbulkan adalah berkurangnya motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran IPS yang kemudian berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Guru menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru memiliki peranan penting sebagai penyampai materi pembelajaran. Dengan demikian guru bertanggungjawab pada hasil pengajaran. Hasil belajar yang baik dapat diwujudkan jika siswa memiliki motivasi belajar. Untuk menambah motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran salah satunya dengan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat melalui penggunaan metode dan media bantu yang menarik perhatian siswa. Penggunaan metode *role playing* dapat menjadi salah satu wujud penerapan pembelajaran yang variatif dan menarik. Metode pembelajaran ini menyajikan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Penerapan metode *role playing* menciptakan kesan tersendiri bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Dengan permainan peran yang sesuai dengan materi, siswa lebih semangat dalam pembelajaran dan termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. Karena *role playing* dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa, semakin baik peran yang dimainkan,

maka siswa akan lebih memahami materi yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar yang diperoleh akan semakin baik pula. Hasil belajar IPS siswa kelas V tersebut diukur berdasarkan aspek kognitif. Metode pembelajaran *Role Playing* memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan metode belajar lain dan diharapkan dengan penerapan metode ini selain mampu menambah motivasi siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. HIPOTESIS TINDAKAN

Dari kerangka teori di atas, maka dibuat hipotesis sebagai berikut: penerapan metode *role playing* akan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan yang akan mendorong motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia” pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten tahun pelajaran 2013/2014.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Hopkins (Rochiati Wiriaatmadja, 2002:127) Penelitian Tindakan Kelas mendorong guru untuk meningkatkan kinerjanya dengan refleksi, selalu mencoba strategi pembelajaran yang akan melibatkan peserta didiknya dari pembelajaran yang berpusat pada guru dan mendorong siswanya untuk *discovery*, yakni mencari sendiri sampai mampu berdiri mandiri dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan di luar otoritas gurunya.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar IPS, khususnya kemampuan memahami dengan cara mengkaji secara reflektif, partisipatif dan kolaboratif terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap aktivitas siswa, kondisi kelas serta kendala dan masalah apa yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran IPS di kelas. Bersifat partisipatif maksudnya dalam melaksanakan “*Classroom Action Research*” peneliti selaku pelaksana mulai dari menentukan topik, perumusan masalah, melaksanakan tindakan, observasi serta analisis dan penilaian. Sedangkan kolaboratif dalam “*Classroom Action Research*”

(dalam hal pengamatan) dibantu oleh teman sejawat atau seprofesi (Muslich, 2009:7). Penelitian ini akan menjadikan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Peneliti merencanakan, memantau, mencacat, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Sedangkan guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan seperti yang dirancang oleh peneliti.

B. SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah yang berjumlah 14 siswa (8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan). Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah pada pokok bahasan Kegiatan Ekonomi.

C. SETTING PENELITIAN

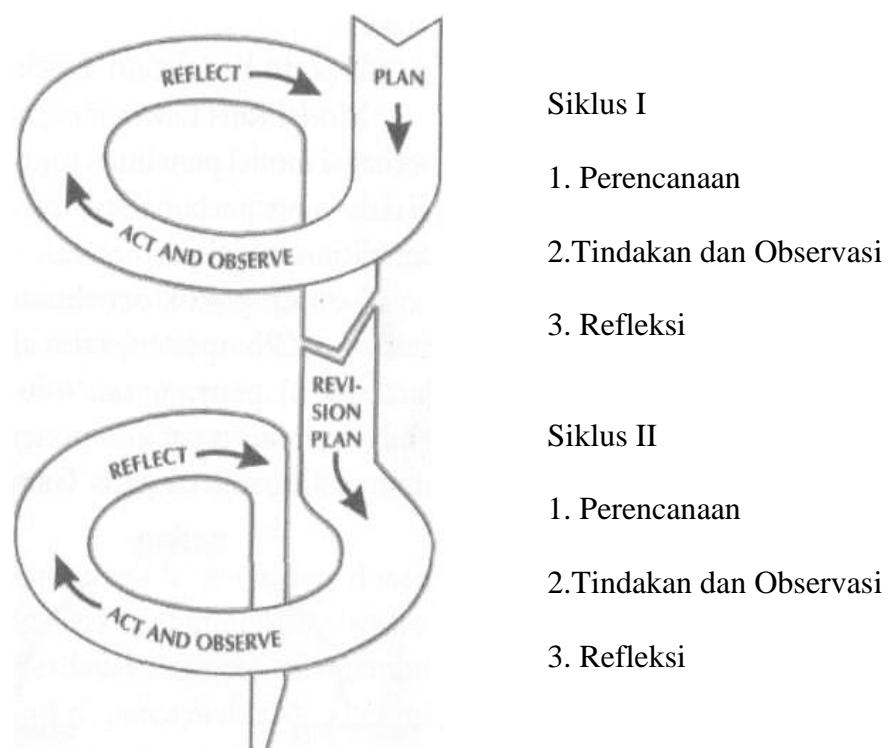
Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah. Sekolah Dasar ini terletak di Desa Tegalsirih Kecemen Manisreggo Klaten Jawa Tengah. Sedangkan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014.

Setting dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setting di dalam ruang kelas V, yaitu pada waktu kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial berlangsung di SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten. Sekolah dasar tersebut dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan berdasar hasil

prasurvei yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten melalui wawancara dengan guru kelas V ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu pada pokok materi Kegiatan Perekonomian.

D. MODEL PENELITIAN

Model Penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart, seperti yang tampak pada gambar dibawah ini



Gambar 1 : Proses Penelitian Tindkan Menurut Kemmis dan Mc Taggart
(Wijaya & Dedi, 2010:21)

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 4 komponen yaitu, rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi, sebagai berikut :

1. Rencana : Rencana tindakan apa yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah.
2. Tindakan : Apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai.
3. Pengamatan : Peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian.
4. Refleksi : Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas dampak dari dan dengan menggunakan berbagai kriteria tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti dapat melakukan modifikasi dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.

Seting penelitian yang akan peneliti lakukan adalah melalui 2 (dua) siklus dengan ketentuan siklus pertama dan kedua yang akan dilakukan dalam 6 kali pertemuan. Penelitian ini akan diakhiri dengan ketentuan apabila hasil dari siklus kedua sudah mengalami peningkatan hasil belajar IPS, dan apa bila belum terjadi peningkatan akan dilanjutkan dengan siklus ketiga. Rincian pelaksanaan dari setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. SIKLUS I

a. Tahap Perencanaan

Ide awal : meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah.

Temuan awal: saat ini pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang dilakukan siswa dengan cara menghafal, keseluruhan proses pembelajaran IPS dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, mengajar berpusat pada guru, siswa terlihat pasif, berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Diagnosa (hipotesis): Melalui metode *role playing* akan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah.

Rencana tindakan:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan Kegiatan Ekonomi di Indonesia dengan menggunakan metode *role playing*.
 - a) Format tugas : pembagian kelompok kecil yang nantinya akan bertugas pertama kali menggunakan metode *role playing* di dalam kelas. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang akan dikerjakan. Guru menjelaskan garis besar tentang materi pokok.
 - b) Kegiatan kelompok: masing-masing kelompok bekerja sama mencoba melakukan permainan peran dengan skenario yang di buat oleh guru dengan tujuan siswa dapat menemukan

hal-hal yang yang dikerjakan siswa secara kelompok dengan arahan guru.

- 2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses belajar mengajar siswa dan guru.
- 3) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKS)
- 4) Mempersiapkan soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan yang memungkinkan untuk diubah. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan materi kepada siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran IPS di kelas.

c. Tahap observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

d. Tahap refleksi

Pada tahap ini peneliti menganalisis dari proses pelaksanaan pembelajaran dan mencari pemasalahan yang muncul saat pembelajaran dan apa yang perlu diperbaiki untuk tindakan selanjutnya.

2. SIKLUS II

a. Tahap perencanaan

1) Rencana Tindakan

Merencanakan ulang kegiatan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah.

2) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan Kegiatan Ekonomi di Indonesia dengan menggunakan metode *role playing*.

Format tugas: pembagaian kelompok kecil yang nantinya akan berperan dalam permainan peran di dalam kelas. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang akan dikerjakan. Guru menjelaskan apa yang akan dilakukan dan dipersiapkan siswa.

Kegiatan kelompok: masing-masing kelompok bekerja sama mencoba melakukan permainan peran dengan tujuan siswa dapat menemukan hal-hal yang yang dikerjakan siswa secara kelompok dibawah arahan dari guru.

- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses belajar siswa
 - 4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran dan lembar kerja siswa (LKS)
 - 5) Mempersiapkan soal tes untuk siswa yaitu tes yang akan diberikan pada setiap akhir siklus.
- b. Tahap pelaksanaan tindakan
- Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan yang memungkinkan untuk diubah. Selama pembelajaran berlangsung, guru mengajarkan materi kepada siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat. Sedangkan peneliti mengamati aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran di kelas.
- c. Tahap observasi
- Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana proses pembelajaran siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
- d. Tahap refleksi
- Pada tahap ini peneliti mencermati hasil pembelajaran dan hasil observasi pada akhir siklus I dan siklus II. Pada tahap ini peneliti

menarik kesimpulan apakah siklus itu dilanjutkan atau dihentikan atas dasar hasil belajar siswa dan observasi.

E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN

1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2011: 193) terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau disebut dengan teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

- a. **Tes**, yaitu instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengukur hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes evaluasi hasil belajar siswa (*post test*) pada pertemuan akhir pembelajaran di setiap siklus.
- b. **Observasi**, untuk mendapatkan data proses pembelajaran di kelas yang sumber datanya adalah guru dan siswa. Observasi atau disebut juga pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian pada suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsimi Arikunto, 2002:133). Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang

berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi untuk mengamati perilaku siswa dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.

- c. **Dokumentasi**, teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas siswa dan guru pada saat pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Pada penelitian ini, dokumentasi berupa dokumen nilai awal siswa yang diperoleh dari guru kelas V dan dokumentasi yang dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung serta mengumpulkan hasil tes yang telah dikerjakan siswa.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes

Dalam penelitian tindakan kelas ini soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*. Tes dilaksanakan pada tiap-

tiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah melaksanakan pembelajaran IPS dalam materi kegiatan perekonomian.

b. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah sebuah format isian yang digunakan selama observasi dilakukan. Instrumen Observasi yang digunakan berupa *Check List* yaitu pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi sehingga observer tinggal memberi tanda cek (✓) tentang aspek yang diobservasi. *Check List* digunakan untuk mengamati partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan berupa skor penilaian sebelum dan sesudah dilaksanakan metode *role playing* pada materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia dan foto-foto pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

F. Teknik Analisa Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis tersebut untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Pendekatan kuantitatif,

dimana semua informasi atau data diwujudkan dalam bentuk angka, analisanya berdasarkan angka tersebut dengan analisis statistik. Pada akhir setiap siklus I dan II dihitung nilai rata-ratanya. Kemudian dideskripsikan hasil rerata tes siswa tersebut. Jika hasil tes siswa mengalami kenaikan sesuai standar nilai yang telah ditentukan, maka diasumsikan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam materi kegiatan perekonomian. Menurut Hadi Sutrisno (2004: 40) cara untuk mencari rata-rata (*mean*) menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : Mean (nilai rata-rata)

$\sum X$: Jumlah nilai total yang diperoleh siswa

N : Jumlah siswa

Kemudian untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika 75% dari seluruh peserta didik dalam kelas telah mencapai nilai 65. Untuk menghitung kriteria peningkatan hasil belajar secara klasikal adalah dengan rumus :

$$P = \frac{\sum n_1}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai Peningkatan hasil Belajar secara klasikal

$\sum n_1$: Jumlah siswa tuntas belajar secara klasikal

$\sum n$: Jumlah total siswa

Sedangkan analisis data kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan hasil observasi lapangan dan hasil dokumentasi tugas siswa. Pada penelitian ini terdapat nilai pada masing-masing siswa dikategorikan menjadi kategori tinggi, sedang, dan rendah. Langkah-langkah pengkategorian nilai dihitung berdasarkan tahap berikut:

1. Berdasarkan skor minimal dan maksimal, dihitung rerata dan simpangan baku idealnya menggunakan rumus berikut ini:

$M = 1/2(X_{\min} + X_{\max})$	$SD = 1/6 (X_{\max} - X_{\min})$
--------------------------------	----------------------------------

Keterangan:

M (Mean)	: rata-rata
SD (Standar Deviasi)	: simpangan baku ideal
X_{\max}	: jumlah skor tertinggi
X_{\min}	: jumlah skor terendah

2. Setelah diperoleh skor hasil perhitungan tersebut selanjutnya membuat kategori kecenderungan yang dibagi menjadi kategori skor setiap subyek dan kategori skor secara keseluruhan mengenai nilai siswa. Adapun perhitungan untuk membuat kategori ini menggunakan rumus yang disajikan dalam tabel berikut (Azwar, 1999: 109):

Tabel 1. Kategori Skor Penelitian

Kategori	Rumus
Tinggi	$X \geq M + SD$
Sedang	$M - SD \leq X < M + SD$
Rendah	$X \leq M - SD$

G. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi “Kegiatan Ekonomi Indonesia” pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten dengan menggunakan metode *Role Playing* diharapkan akan mengalami peningkatan dari total pencapaian sebelumnya menjadi minimal nilai 65. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat belajar secara individu apabila mencapai nilai 65. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 75% dari siswa mendapat nilai 65.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kecemen, Kecamatan Manisrengo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Letak sekolah cukup strategis karena terletak di tepi jalan menuju kecamatan Manisrengo, dengan luas ± 1.800 m², terdiri dari 15 ruangan yaitu 6 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang UKS, 1 mushola, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang gudang, dan 3 kamar mandi. Siswa SD Negeri 2 Kecemen secara keseluruhan berjumlah 102 siswa, sedangkan guru di SD Negeri 2 Kecemen berjumlah 9 guru.

B. Deskripsi Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen dengan jumlah 14 siswa yang terdiri dari 6 siswa putri dan 8 siswa putra, dan Ibu Anita Nurhidayati, S.Pd sebagai guru kelas sekaligus yang melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada pokok bahasan Kegiatan Ekonomi di Indonesia kelas V SD Negeri 2 Kecemen.

C. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen pada proses pembelajaran IPS. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dan guru saat proses pembelajaran IPS dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan perekonomian. Hasil observasi

terhadap kondisi awal pembelajaran menjadi acuan perencanaan tindakan. Berikut tabel kegiatan observasi sebelum pelaksanaan tindakan:

Tabel 2. Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal atau Sebelum Tindakan

No	Waktu	Kegiatan
1.	8 Oktober 2013	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan Observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kecemen• Melakukan wawancara terhadap guru tentang hasil belajar IPS siswa kelas V
2.	9 Oktober 2013	Menjelaskan tentang rencana penelitian menggunakan Metode <i>Role Playing</i> pada guru kelas V.
3.	9 Oktober 2013	Meminta dokumen hasil belajar berupa nilai harian IPS siswa dari wali kelas V.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru kelas V SD Negeri 2 Kecemen pada waktu pelaksanaan pembelajaran IPS, metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa menghafalkan materi dan berdiskusi kemudian mengerjakan soal. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen menunjukkan bahwa pada saat proses belajar mengajar, siswa terlihat kurang aktif dan terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru. Guru menyatakan bahwa materi pembelajaran IPS sangat banyak, sedangkan alokasi waktunya hanya sedikit. Untuk menyikapi kekurangan waktu tersebut, guru menggunakan metode ceramah dan hafalan. Siswa mencatat inti dari materi yang dipelajari kemudian menghafalkannya. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa hanya pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, nilai siswa pada mata pelajaran IPS

juga cenderung rendah jika dibandingkan dengan nilai siswa pada mata pelajaran yang lain. Siswa lebih menyukai mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dibandingkan dengan IPS. Guru menyatakan bahwa ketuntasan hasil pembelajaran IPS siswa belum berhasil tercapai.

Hasil wawancara terhadap guru menunjukkan bahwa terjadi permasalahan terkait pelaksanaan pembelajaran IPS. Permasalahan yang terjadi adalah berkaitan dengan materi yang banyak dan metode pembelajaran yang kurang menarik karena siswa terlihat tidak bersemangat. Guru sudah melakukan upaya perbaikan dengan meringkas materi. Namun, siswa masih terlihat bosan ketika mengikuti pembelajaran IPS.

Selain melakukan wawancara terhadap guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa. Wawancara terhadap siswa diberikan pilihan jawaban “ya” dan “tidak” untuk mempermudah hasil analisis tanggapan siswa terhadap mata pelajaran IPS. Berikut disajikan tabel hasil wawancara terhadap siswa.

Tabel 3. Hasil wawancara dengan siswa.

No.	Pertanyaan	Kriteria	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kalian suka dengan pembelajaran IPS?	28.57%	71.43%
2.	Apakah kalian suka pada mata pelajaran IPS?	42.86%	57.14%
3.	Apakah kalian menyukai pelajaran IPS jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya?	28.57%	71.43%
4.	Apakah kalian suka menghafalkan materi IPS?	42.86	57.14%
5.	Apakah Guru suka membantu ketika belajar IPS?	78.57%	21.43%
6.	Apakah orang tua juga mau membantu kalian dalam belajar IPS?	85.71%	14.29%
7.	Apakah guru kalian pernah membawa media saat belajar IPS?	35.71%	64.29%
8.	Apakah Kalian suka dengan pelajaran IPS yang diajarkan oleh guru kalian?	42.86	57.14%

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, peneliti mendapatkan hasil bahwa hanya 28,57% atau 4 siswa suka dengan pembelajaran IPS, sedangkan 71,43% atau 10 siswa tidak menyukai pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena pada mata pelajaran IPS lebih banyak materi yang cenderung bersifat hafalan. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain, siswa yang lebih menyukai pelajaran IPS hanya 28,57%, sedangkan 71,43% tidak menyukai pelajaran IPS dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Ketidaksukaan siswa terhadap mata pelajaran IPS dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain terjadi karena siswa tidak suka menghafalkan materi IPS. Hanya sedikit siswa, yaitu 42,86% siswa suka menghafalkan, sedangkan 57,14% siswa tidak suka menghafalkan materi IPS.

Sebagian besar siswa, yaitu 78,57% menyatakan bahwa guru membantu siswa ketika mengalami kesulitan pada saat proses belajar-mengajar berlangsung, sedangkan 21,43% menyatakan bahwa guru tidak membantu siswa. Sebagian besar siswa, yaitu 85,71% menyatakan bahwa orang tua membantu siswa ketika mengalami kesulitan belajar IPS, sedangkan 14,29% menyatakan bahwa orang tua tidak membantu siswa yang kesulitan menghafal materi IPS.

Selain melakukan wawancara terhadap siswa, peneliti juga melakukan observasi pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru selalu membuka pelajaran dengan salam dan mengecek kehadiran siswa. Penyajian materi dilakukan guru dengan cara siswa disuruh membaca buku paket. Guru menggunakan metode pembelajaran ekspositori dengan ceramah dan diskusi, sehingga guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran pada saat

menjelaskan materi. Guru cenderung menggunakan bahasa Jawa dalam menjelaskan materi. Dalam menyampaikan materi, guru lebih banyak duduk dari pada berdiri didepan kelas, sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan dan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, guru meminta siswa mengerjakan soal-soal dalam buku paket. Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dengan memberikan Pekerjaan Rumah.

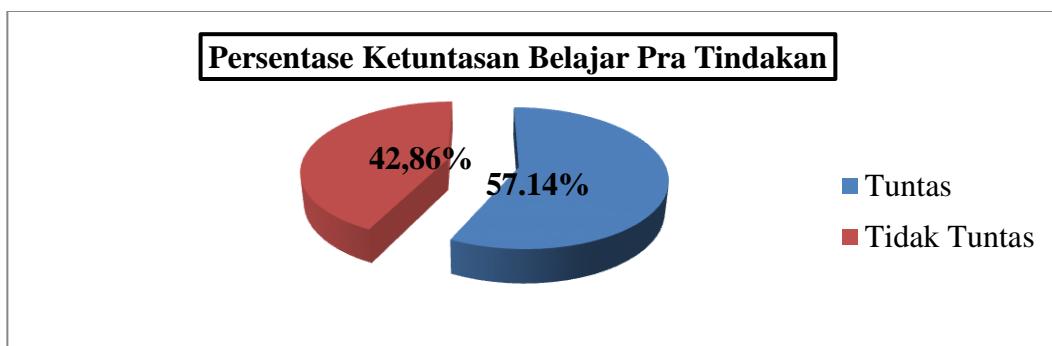
Berdasarkan hasil dokumentasi nilai awal dan wawancara kepada guru kelas V tentang hasil belajar IPS siswa, guru mengatakan bahwa sebagian besar nilai siswa kelas V masih belum memenuhi KKM, atau 75% siswa belum mencapai nilai 60. Untuk mengetahui hasil belajar dalam IPS, maka peneliti meminta hasil nilai ulangan harian IPS siswa. Berikut merupakan tabel hasil belajar siswa sebelum tindakan.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	A1	35	Belum Tuntas
2	A2	55	Belum Tuntas
3	A3	55	Belum Tuntas
4	A4	70	Tuntas
5	A5	55	Belum Tuntas
6	A6	65	Tuntas
7	A7	45	Belum Tuntas
8	A8	65	Tuntas
9	A9	80	Tuntas
10	A10	65	Tuntas
11	A11	65	Tuntas
12	A12	65	Tuntas
13	A13	45	Belum Tuntas

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
14	A14	70	Tuntas
Nilai rata-rata		59,64	
Percentase Ketuntasan Belajar		57,14%	

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata siswa yaitu hanya sebesar 59,64. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM sebesar 60. Dari 14 siswa, hanya 8 siswa atau 57,14% yang nilainya sudah memenuhi KKM, sedangkan 6 siswa yang lain masih belum memenuhi KKM. Berikut disajikan diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok kegiatan perekonomian:



Gambar 2. Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok kegiatan ekonomi di Indonesia menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian tindakan kelas berlangsung selama dua siklus. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II.

D. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti bersama guru merancang tindakan yang akan dilakukan. Peneliti bersama guru menyusun rencana perbaikan pembelajaran 1 (RPP) tentang materi jenis-jenis pekerjaan dalam masyarakat. Selain menyusun RPP, peneliti bersama guru juga membuat Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang berisi pertanyaan tentang jenis-jenis pekerjaan dalam masyarakat. LKS tersebut akan disajikan dalam media berupa amplop berwarna dengan tujuan agar siswa lebih tertarik kemudian termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti bersama guru juga menyusun lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Peneliti bersama guru juga menyiapkan media pembelajaran lain (alat peraga) yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*, seperti gunting, meja, buah, dan lain-lain sesuai skenario yang disediakan guru untuk siswa. Peneliti bersama guru juga menyusun soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal tes yang diberikan adalah soal uraian. Peneliti juga menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan-kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan rancangan tindakan berdasar pedoman penelitian pada RPP. Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran

berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan media. Pada siklus I kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Adapun deskripsi pelaksanaan dan observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Waktu : 4 Desember 2013

Tempat : Kelas V SD Negeri 2 Kecemen

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan I siklus I terdiri dari tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dan memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa “Coba sebutkan beberapa pekerjaan yang kalian ketahui!”

Pada kegiatan inti, guru menuliskan judul topik di papan tulis, yaitu ”Jenis-jenis Pekerjaan”. Secara garis besar guru menerangkan terlebih dahulu tentang materi dan konsep pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok diskusi sekaligus sebagai pemilihan peran yang akan dimainkan siswa. Siswa bekerja secara kelompok dan mendiskusikan soal yang telah diberikan guru.

Guru mengingatkan kepada siswa bahwa dalam bekerja kelompok, mereka harus mengemukakan pendapatnya untuk memecahkan masalah, mau mendengarkan pendapat teman-teman sekelompok, tidak berkata kasar serta siswa diperbolehkan bertanya kepada teman sekelompok jika mengalami kesulitan, bersedia membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan selalu melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompok. Tetapi, pada kenyataannya ada kelompok yang setiap anggota mengerjakan LKS sendiri-sendiri kemudian dicocokkan, ada yang membagi tugas dalam mengerjakan.

Pada saat kegiatan diskusi, guru memberikan petunjuk kepada siswa yang bertanya dengan memberikan arahan agar siswa dapat memahami materi atau soal yang diberikan, namun tidak langsung memberikan jawabannya. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan soal, selanjutnya guru membimbing siswa mendiskusikan soal-soal yang telah dikerjakan oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa akan materi yang dipelajari melalui kegiatan bermain peran.

Setelah kegiatan diskusi yang dibimbing oleh guru selesai, selanjutnya guru meminta beberapa siswa bermain peran sesuai percakapan yang dibuat guru. Hal ini bertujuan untuk seleksi peran sekaligus memberikan contoh kegiatan bermain peran yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya. Berikut ini merupakan salah satu dialog ketika siswa sedang bermain peran.

- Siswa 1 : " Pak Doni, apa kabar? Sibuk apa sekarang? "
- Siswa 2 : " alhamdulillah sehat pak Tono. Bapak bagaimana? Saya sekarang mengajar di SD N 2 Kecemen, jadi guru

- saya. Bapak bagaimana?”
- Siswa 1 : ”saya sekarang dinas di Polsek Manisrenggo. Ow ya, anak bapak sekarang kerja di mana?”
- Siswa 2 : ”anak saya yang pertama jadi dokter, yang kedua jadi tentara, dan yang ketiga jadi guru juga?”
- Siswa 1 : ”wah, sukses semua ya pak. Selamat ya”
- Siswa 2 : ”alhamdulillah pak, terima kasih. Semoga semakin sukses pak.”
- Siswa 1 : ”terima kasih kembali pak”

Setelah siswa bermain peran, suasana pembelajaran terasa lebih bergairah selanjutnya guru membimbing siswa untuk merumuskan kesimpulan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru menutup pertemuan dengan doa bersama dan salam penutup.

2) Pertemuan Kedua

Waktu : 6 Desember 2013

Tempat : Kelas V SD Negeri 2 Kecemen

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Kegiatan pada pertemuan II juga meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan salam. Selanjutnya guru mengajak siswa berdoa dan setelah itu mengecek kehadiran siswa. Guru juga memberikan apersepsi kepada siswa untuk mengingatkan siswa akan materi yang dipelajari, yaitu tentang kegiatan ekonomi di Indonesia. Apersepsi yang dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan ”Coba sebutkan beberapa pekerjaan yang kalian suka !”, lalu siswa menjawab satu persatu antara lain ”Tukang becak bu！”, ”Tukang

cukur, Bu”, ”Dokter, guru bu” dan beberapa siswa menjawab secara bersamaan dan ada yang hanya ikut-ikut temannya, sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh.

Kemudian guru membenarkan jawaban siswa dengan melanjutkan pada materi jenis-jenis perekonomian pada masyarakat yang ada di Indonesia. Saat guru memberikan penjelasan, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan. Jadi guru memberikan pancingan dengan menanyakan ”apakah kalian suka bermain drama seperti hari kemarin?”, kemudian siswa banyak yang menjawab ”Suka bu!”. Kemudian guru meminta anak untuk duduk berkelompok dan dengan dibantu peneliti membagikan amplop warna berisi peran-peran yang harus diperankan oleh masing-masing kelompok. Kegiatan yang diperankan oleh siswa adalah profesi dokter, tukang potong rambut, tukang becak, pedagang grosir, produsen jamu, pembeli, dan pedagang eceran.

Awalnya siswa banyak yang kurang mengerti tentang tugas yang diberikan, kemudian guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam melakukan kegiatan *role playing*. Baru setelah itu mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk kegiatan tersebut. Secara acak satu per satu kelompok maju bermain peran, sedangkan kelompok lain mengamati dari tempat duduk. Dari suasana yang tergambar dalam kegiatan bermain peran, terlihat bahwa ketertarikan dan motivasi mengikuti pembelajaran mulai terlihat dari para siswa. Akan tetapi karena baru pertama kali mereka mengadakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*,

siswa terlihat malu untuk memerankan dramatisasinya. Oleh karena itu guru juga memotivasi siswa untuk percaya diri karena pada metode *role playing* tidak di tekankan pada kemampuan siswa untuk memainkan peran.

Kelompok pertama maju berperan menjadi tukang cukur dan konsumennya, sedangkan kelompok lain menonton dan mengamati. Kegiatan *role playing* dapat digambarkan pada dialog berikut ini.

- Siswa 1 : "Permisi pak, saya mau potong rambut."
- Siswa 2 : "Oh iya, mari pak saya potongkan rambutnya, mau potong model apa ya pak?"
- Siswa 1 : "Di rapikan saja"
- Siswa 2 : "Dipendekkan ya Pak?"
- Siswa 1 : "Iya Pak, yang bagian belakang tolong lebih pendek ya"

Dialog tersebut menggambarkan kegiatan ekonomi dalam bidang jasa. Peran yang dimainkan oleh siswa 1 dan siswa 2 tersebut dapat dilihat dalam foto yang didokumentasikan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 3. Foto Siswa Sedang Bermain Peran Sebagai Tukang Potong Rambut
Kelompok II memainkan peran sebagai pasien dan dokter. Berikut kutipan percakapan siswa ketika berperan sebagai dokter dan pasien:

- Siswa 1 : "Permisi Bu dokter."
- Siswa 2 : "Iya, Bu. Ada yang bisa bantu?"

- Siswa 1 : "bu dokter, saya demam sudah 3 hari. Kepala saya pusing"
- Siswa 2 : "baik Bu, saya periksa dulu?. Panasnya sudah berapa hari Bu?"
- Siswa 1 : "dua hari Bu dokter"
- Siswa 2 : "ya Bu, saya suntik ya Bu, agar demamnya cepat turun."
- Siswa 1 : "Ya Bu dokter".

Dialog tersebut menggambarkan kegiatan ekonomi dalam bidang jasa.

Peran yang dimainkan oleh siswa 1 dan siswa 2 tersebut dapat dilihat dalam foto yang didokumentasikan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4. Foto Siswa Sedang Bermain Peran Sebagai Dokter dan Pasien

Setelah kelompok pertama dan kedua maju, kelompok lain bertepuk tangan lalu dilanjutkan dengan masing-masing kelompok lain secara bergantian maju persatu. Setelah semua kelompok maju, guru memberikan penjelasan dan berdiskusi tentang fokus materi bahwa pekerjaan-pekerjaan yang sudah diperankan siswa dapat di masukkan dalam jenis-jenis kegiatan perekonomian, seperti tukang cukur dapat dimasukan dalam jenis kegiatan perekonomian jasa, petani dimasukan dalam jenis perekonomian pertanian dan lain-lain.

Sebelum kegiatan pembelajaran selesai, guru membimbing siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan memberikan salam.

3) Pertemuan Ketiga

Waktu : 7 Desember 2013

Tempat : Kelas V SD Negeri 2 Kecemen

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu : 35 menit

Pada awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan salam dan selanjutnya guru mengajak siswa berdoa bersama. Setelah selesai berdoa, guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bermain peran di depan kelas dengan tema jenis perekonomian. Ada 4 orang siswa yang maju dan bermain peran menjadi petani, pedagang beras, pembeli, dan penjual pupuk. Kegiatan bermain peran dilakukan siswa dengan spontan. Setelah siswa bermain peran, selanjutnya siswa diminta menyiapkan alat tulis dan memasukkan buku-buku IPS ke dalam laci atau tas masing-masing. Setelah itu, guru membagikan lembar soal kepada siswa. Soal diberikan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Soal diberikan kepada siswa dan masing-masing siswa mengerjakan soal secara individu. Guru dibantu peneliti berkeliling kelas untuk mengamati siswa agar tidak curang dalam mengerjakan soal. Para siswa terlihat bersemangat dalam menyelesaikan

soal evaluasi setelah mempelajari materi dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Setelah siswa selesai mengerjakan soal, lalu hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dicocokkan. Guru juga membahas soal tersebut agar siswa mengetahui kesalahannya dan dapat memperbaiki kesalahannya. Setelah pembahasan selesai guru mengingatkan siswa agar belajar IPS di rumah. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan salam.

3. Evaluasi

Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar I yang akan dilaksanakan secara individu dan bersifat *closed book*. Tes Siklus I dilaksanakan pada pertemuan ketiga selama 30 menit yaitu pada hari Sabtu tanggal 7 Desember 2013 yang dikerjakan secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa tes obyektif tipe pilihan ganda.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan kepada siswa. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar I, siswa terlihat bersemangat namun ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru menegurnya dan menyampaikan bahwa kejujuran merupakan salah satu poin yang akan mempengaruhi nilai. Bagi siswa yang menyontek teman atau membuka buku akan dikurangi nilainya.



Gambar 5. Siswa Mengerjakan Tes Hasil Belajar Siklus I

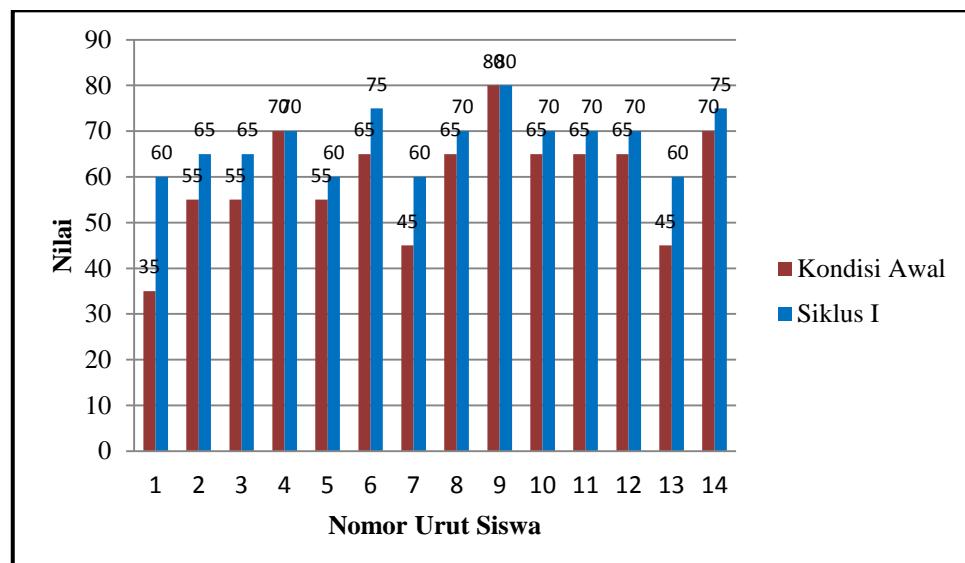
Setelah diadakan tes hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa hasilnya cukup memuaskan. Daftar nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	Kategori
1	A1	60	Belum Tuntas	Rendah
2	A2	65	Tuntas	Rendah
3	A3	65	Tuntas	Rendah
4	A4	70	Tuntas	Sedang
5	A5	60	Belum Tuntas	Rendah
6	A6	75	Tuntas	Tinggi
7	A7	60	Belum Tuntas	Rendah
8	A8	70	Tuntas	Sedang
9	A9	80	Tuntas	Tinggi
10	A10	70	Tuntas	Sedang
11	A11	70	Tuntas	Sedang
12	A12	70	Tuntas	Sedang
13	A13	60	Belum Tuntas	Rendah
14	A14	75	Tuntas	Sedang
Nila rata-rata		67,86		
Persentase siswa yg tuntas		71,43%		

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 67,86. Namun, hasil belajar beberapa siswa masih ada yang rendah. Dari 14 siswa, ada 4 siswa atau 28,6% siswa yang nilainya masih belum memenuhi KKM. Nilai siswa pada Siklus I tersebut juga dapat dikategorikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pengkategorian nilai dilakukan berdasarkan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh siswa. Nilai kategori tinggi diperoleh oleh dua siswa A6 dan A9 masing-masing dengan skor 75 dan 80.

Peningkatan nilai rata-rata siswa tersebut menunjukkan bahwa nilai masing-masing siswa juga mengalami peningkatan. Berikut disajikan grafik hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok jenis-jenis usaha perekonomian masyarakat pada kondisi awal dan Siklus I:



Gambar 6. Grafik Peningkatan Nilai Siswa

Dari grafik di atas terlihat hasil perolehan nilai tertinggi pada kondisi awal adalah 80, sedangkan nilai terendah adalah 35. Nilai siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I. Nilai tertinggi hasil belajar siswa pada Siklus I adalah 80, sedangkan nilai terendahnya adalah 60. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

4. Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi pada Siklus I meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas.

a. Observasi Aktivitas Siswa

Observasi tehadap siswa dilakukan oleh peneliti dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan tes yang dilaksanakan. Pada pertemuan pertama kebanyakan siswa masih canggung dalam penggunaan metode *role playing*. Namun pada pertemuan kedua mereka sudah tidak canggung dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran

tersebut. Hasil terhadap siswa pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

Kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	4 siswa	3 siswa	5 siswa	7 siswa	9 siswa
Cukup	6 siswa	5 siswa	6 siswa	5 siswa	3 siswa
Kurang	4 siswa	6 siswa	3 siswa	2 siswa	2 siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori kurang, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori cukup, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (7 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (9 siswa) pada kategori baik. Pada aspek kejujuran terlihat 2 siswa curang dalam mengerjakan tes hasil belajar. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas. Jika dibandingkan dengan keadaan sebelum di adakan tindakan. Data hasil observasi aktivitas siswa secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

b. Observasi Guru

Observasi terhadap guru dilakukan oleh peneliti mulai dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Observasi terhadap guru dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan *role playing* oleh guru. Observasi terhadap guru dilakukan menggunakan lembar observasi dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutup.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan guru membuka pelajaran dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Penyajian materi dilaksanakan sesuai RPP, yaitu menggunakan metode *role playing*. Pada pertemuan I guru cenderung menggunakan Bahasa Jawa, sedangkan pada pertemuan II penggunaan Bahasa Jawa cenderung berkurang. Penggunaan waktu pada setiap pertemuan sudah efektif karena sudah sesuai dengan RPP. Selama proses pembelajaran, guru juga lebih banyak berkeliling untuk mengecek kesulitan yang dialami siswa dan membantu memecahkan kesulitan yang dialami siswa.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa dalam setiap pertemuan guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan penghargaan kepada siswa yang menjawab pertanyaan guru. Pada pertemuan II, siswa sudah berani menjawab pertanyaan guru tanpa ditunjuk. Selain itu, pada pertemuan II siswa juga lebih memperhatikan penjelasan dan perintah guru. Dalam setiap pertemuan guru juga melakukan kegiatan

evaluasi dengan cara membagikan soal tes kepada siswa dan secara lisan. Guru juga menutup pelajaran pada setiap pertemuan dengan salam dan selalu memberikan motivasi kepada siswa.

Hasil observasi terhadap guru pada Siklus I menunjukkan bahwa guru sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan pendahuluan sampai dengan kegiatan penutup. Guru sudah menggunakan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS.

c. Observasi Penggunaan Metode *Role Playing*

Peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan metode pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat atau belum. Berikut hasil observasi penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan perekonomian di kelas V SD Negeri 2 Kecemen.

Tabel 7. Hasil Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing*

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan masalah kontekstual	Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual	√	
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran	√	
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal	√	
2	Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>	Siswa menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan		√
		Pelaku mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.	√	
		Bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.		√

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
3	Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan.	√	
		Memilih pelaku.	√	
		Mempersiapkan penonton dan pengamat.	√	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode *role playing* sudah terlaksana dengan cukup baik. Namun, masih ada dua aspek yang belum terlaksana dengan baik, yaitu siswa kurang menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan dan siswa menganggap bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.

Pada pertemuan pertama siswa kebanyakan masih canggung dalam bermain peran, mereka menganggap kegiatan bermain peran sebagai sebuah permainan belaka bukan memahami peran yang dimainkan. Akan tetapi pada pertemuan kedua siswa sudah mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain peran walaupun siswa masih terlalu terbawa suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

5. Refleksi Tindakan Siklus I

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus I berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang

diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I. Refleksi merupakan kegiatan melihat kembali pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap dan motivasi atau ketertarikan siswa dalam mempelajari materi IPS. Sebagian siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya, walaupun masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran.

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih kurang. Beberapa siswa masih mengerjakan secara individu, dan bahkan ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan. Ketika menemui kesulitan, siswa terlihat kurang percaya diri bertanya kepada teman kelompoknya. Berdasarkan hal tersebut, pembentukan kelompok siswa perlu diubah atau berbeda dengan pertemuan pada siklus I.
- b. Siswa masih menganggap *role playing* sebagai sebuah permainan dan bukan sebagai alat atau metode pelajaran, sehingga siswa kurang serius dalam melakukan kegiatan bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya beberapa siswa yang masih banyak bercanda ketika bermain peran.

c. Perhatian siswa terhadap masalah yang dikemukakan guru masih kurang.

Hal ini dapat dilihat dari hanya sedikit siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Siswa merasa malu bertanya kepada guru.

d. Penggunaan waktu oleh siswa dalam mengerjakan LAS terlalu lama, sehingga waktu untuk membahas kurang.

e. Masih ada beberapa siswa yang curang dalam mengerjakan tes.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada Siklus I, guru dan peneliti membuat perencanaan untuk memperbaiki tindakan yang telah dilaksanakan. Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan pada Siklus II yang meliputi:

a. Pembagian kelompok siswa pada Siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai tinggi dapat membantu siswa yang nilainya kurang dalam kegiatan diskusi.

b. Guru selalu memberikan contoh memperagakan sebuah peran serta pengertian kepada siswa supaya tidak malu ketika bermain peran.

c. Naskah drama dalam kegiatan *role playing* dibuat oleh guru dengan peran yang berbeda.

d. Pada pertemuan kedua lebih mengefektifkan waktu pengajaran LAS agar pelaksanaan *role playing* tidak melebihi batas waktu jam pelajaran.

e. Kontrol dan pengawasan lebih ditingkatkan agar tidak ada siswa yang curang dalam mengerjakan soal test.

Berdasarkan refleksi siklus I, peneliti bersama guru melakukan perencanaan perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II.

E. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti bersama guru merancang tindakan yang akan dilakukan pada siklus II. Perencanaan ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Pada kegiatan perencanaan, peneliti bersama guru membuat RPP dengan materi pokok kegiatan perekonomian dalam masyarakat, yaitu kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti bersama guru juga menyusun instrumen yang lain, seperti lembar observasi, LKS, dan soal tes. Peneliti bersama guru juga mempersiapkan alat peraga yang digunakan siswa dalam kegiatan *role playing*. Peneliti bersama guru membagi siswa dalam kelompok dan menentukan peran yang akan diperankan masing-masing kelompok. Pembagian kelompok siswa pada siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai yang baik dapat membantu siswa yang nilainya rendah dalam kegiatan diskusi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu ikut mendampingi siswa dalam belajar dan membantu guru dalam membagikan LKS dan alat peraga. Pada siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Adapun deskripsi

pelaksanaan dan observasi pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II sebagai berikut:

1) Pertemuan I

Waktu : 11 Desember 2013

Tempat : Kelas V SD Negeri 2 Kecemen

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu: 2 x 35 menit

Pada awal pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan salam. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk berdoa. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa dan memberikan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa.

Setelah memberikan apersepsi, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Pembagian kelompok siswa pada Siklus II secara heterogen dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai dalam kegiatan diskusi

Masing-masing kelompok berdiskusi sesuai dengan LKS berisi materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Kegiatan diskusi diawasi oleh guru dan peneliti. Hal ini dilakukan agar siswa yang mengalami kesulitan dalam kelompoknya dapat bertanya kepada guru. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk menjaga keefektifan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya dan pelaksanaan *role playing* tidak melebihi batas waktu. Guru selalu memberikan semangat serta memberikan

contoh memperagakan salah satu peran supaya siswa tidak malu lagi ketika bermain peran.

Setelah selesai melaksanakan diskusi, selanjutnya guru membimbing siswa membahas mengenai hal-hal yang didiskusikan, yaitu kegiatan ekonomi. Beberapa siswa terlihat sudah berani menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan guru. Selain itu, siswa sudah tidak gaduh dan memperhatikan guru serta teman yang lainnya. Selain mendiskusikan LKS yang diberikan guru, masing-masing kelompok diminta mempelajari percakapan untuk diperankan pada pertemuan selanjutnya. Naskah drama dalam kegiatan *role playing* sudah dibuat oleh guru. Siswa kembali terlihat lebih berantusian dan bersemangat. Karena waktu sudah habis, guru meminta siswa melanjutkan pemahaman percakapan di rumah. Sebelum menutup pelajaran, guru mengingatkan siswa untuk selalu belajar rajin. Pelajaran ditutup dengan doa dan salam.

2) Pertemuan Kedua

Waktu : 13 Desember 2013

Tempat : Kelas V SD Negeri 2 Kecemen

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Pertemuan kedua diawali dengan salam dari guru dan doa bersama. Setelah selesai berdoa, guru mengecek kehadiran siswa. Guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih bersemangat belajar dan tidak bergurau ketika proses pembelajaran. Guru memberikan apersepsi

untuk menarik perhatian siswa agar menjawab pertanyaan guru ataupun berpendapat.

Setelah kegiatan apersepsi selesai, guru meminta siswa bergabung dengan kelompoknya. Kemudian guru dibantu oleh peneliti membagikan lembar amplop yang berisi peran-peran yang harus dimainkan oleh siswa sesuai dengan metode pembelajaran *role playing*. Sesuai dengan langkah-langkah bermain peran, tahap ini termasuk dalam tahap pemerangan kembali. Kegiatan siswa dalam bermain peran sudah terlihat lebih baik dibandingkan dengan peran siswa pada siklus I. Siswa sudah terlihat lebih percaya diri. Selain itu, siswa yang lain juga memperhatikan ketika ada kelompok lain yang sedang bermain peran. Masing-masing kelompok ada yang memainkan peran sebagai konsumen, produsen, dan distributor.

Berikut ini merupakan salah satu dialog yang diperankan oleh siswa dalam kegiatan bermain peran sebagai produsen dan konsumen:

- Siswa 1 : "Begini Bu, saya distributor dari grosir Pakaian Cipta Busana, ini pakaian yang dipesan oleh toko Ibu."
- Siswa 3 : "oh ya Mas, saya cek dulu ya?"
- Siswa 1 : "iya, ini silahkan dicek"
- Siswa 3 : "sudah lengkap dan sesuai. Terima kasih ya Mas"
- Siswa 1 : "iya Bu, sama-sama. Kalau begitu, silahkan tanda tangan di bukti penerimaan barang ya Bu".
- Siswa 3 : " Ya, Mas. Terima kasih".
- Siswa 1 : "Terima kasih kembali, Bu. Permisi".

Peran yang dimainkan oleh siswa 1 dan siswa 2 tersebut dapat dilihat dalam foto yang didokumentasikan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 7. Foto Siswa Bermain Peran Sebagai sebagai Produsen dan Konsumen

Dialog tersebut menggambarkan jenis kegiatan ekonomi, yaitu distributor dan konsumen, dalam hal ini adalah pemilik toko pakaian. dialog lain yang diperankan oleh siswa adalah dialog antara pemilik toko pakaian dan konsumen. Berikut kutipan percakapan dalam bermain peran yang dilakukan siswa:

- Siswa 1 : " selamat siang pak, bu ada yang bisa saya bantu?"
Siswa 2 : "saya sedang butuh kaos Mbak. Kaos untuk seragam murid les saya. Ada tidak mbak yang cocok?"
Siswa 1 : "oh, iya ada. Kalau untuk seragam les yang cocok kaos jenis ini"
Siswa 2 : "boleh saya lihat dulu Mbak"
Siswa 1 : "oh iya Pak, silahkan".
Siswa 2 : " berapa Mbak ini harganya".
Siswa 1 : "Rp. 30.000,00 Pak".
Siswa 2 : "Oke Mbk, ini ya uangnya."
Siswa 1 : "Iya, Pak. Terima kasih Pak."

Peran yang dimainkan oleh siswa 1 dan siswa 2 tersebut dapat dilihat dalam foto yang didokumentasikan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 8. Foto Siswa Sedang Bermain Peran Sebagai Pemilik Toko Pakaian dan Konsumen

Setelah kelompok pertama maju, dilanjutkan dengan masing-masing kelompok lain secara bergantian maju persatu. Setelah semua kelompok maju, guru memberikan penjelasan bahwa pekerjaan-pekerjaan yang sudah diperankan siswa dapat di masukkan dalam kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi meliputi produksi, konsumsi, dan distribusi. Siswa sudah mampu membedakan pengertian masing-masing kegiatan ekonomi dan memberikan contoh dalam kegiatan ekonomi.

Kegiatan pembelajaran ditutup dengan mengambil kesimpulan dari kegiatan bermain peran. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari, yaitu kegiatan ekonomi. Setelah menyimpulkan materi, guru mengingatkan siswa untuk selalu belajar dirumah dengan baik. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan menutup pelajaran dengan salam.

3) Pertemuan Ketiga

Waktu : 14 Desember 2013

Tempat : Kelas V SD Negeri 2 Kecemen

Jumlah siswa : 14 siswa

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

Pertemuan ketiga pada siklus II juga sama dengan pertemuan ketiga pada siklus I, yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mau bermain peran sebelum siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru. Kegiatan pembelajaran dibuka dengan salam dan doa. Selanjutnya siswa diberi soal oleh guru dan siswa diminta mengerjakan soal yang diberikan oleh guru secara individu. Kontrol dan pengawasan lebih ditingkatkan agar tidak ada siswa yang curang dalam mengerjakan tes. Siswa terlihat lebih bersemangat dan percaya diri dalam mengerjakan soal, hal ini tergambar dengan kondisi lebih baik dari pada saat tes evaluasi siklus I dimana terdapat beberapa siswa yang masih menyontek pekerjaan siswa lain. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, kemudian jawaban siswa dicocokkan sehingga siswa mengetahui hasil belajarnya.

3. Evaluasi

Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua pada siklus II, guru memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan yang akan datang akan diadakan tes hasil belajar II yang akan dilaksanakan secara individu dan bersifat *closed book*.

Tes hasil belajar II dilaksanakan pada pertemuan ketiga pada siklus II selama 30 menit yaitu pada hari Sabtu tanggal 13 Desember 2013 yang dikerjakan secara individu dan memuat soal tentang materi yang telah dibahas. Soal berupa tes obyektif tipe pilihan ganda.

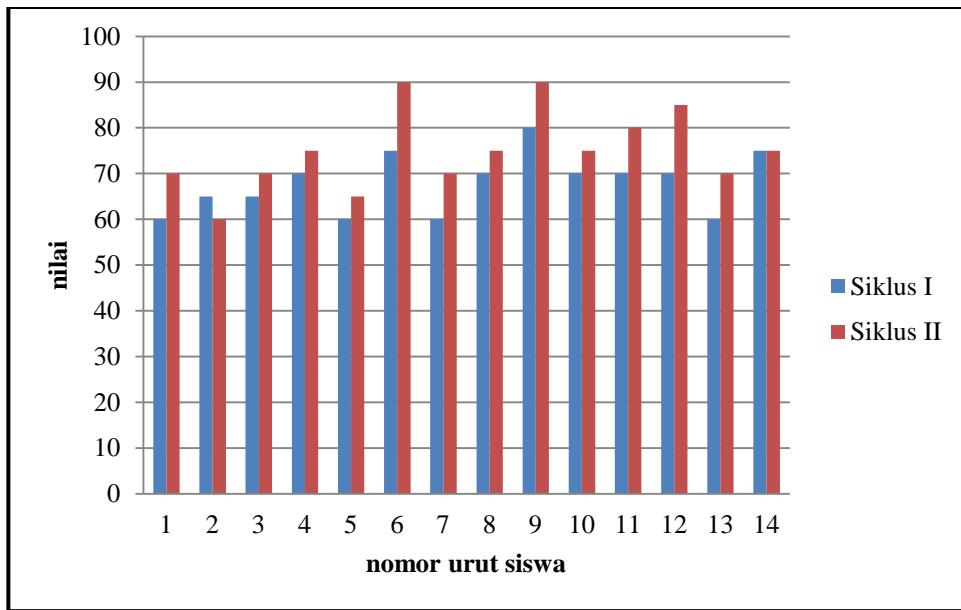
Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan pada Siklus I dan II. Pada saat mengerjakan tes hasil belajar II, sudah tidak ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Guru lebih memperketat pengawasan. Hasil tes hasil belajar belajar siswa cukup memuaskan, hal ini dapat dilihat pada daftar nilai tes hasil belajar siklus 2 :

Tabel 8. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	Kategori
1	A1	70	Tuntas	Sedang
2	A2	60	Belum Tuntas	Rendah
3	A3	70	Tuntas	Sedang
4	A4	75	Tuntas	Sedang
5	A5	65	Tuntas	Rendah
6	A6	90	Tuntas	Tinggi
7	A7	70	Tuntas	Sedang
8	A8	75	Tuntas	Sedang
9	A9	90	Tuntas	Tinggi
10	A10	75	Tuntas	Sedang
11	A11	80	Tuntas	Tinggi
12	A12	85	Tuntas	Tinggi
13	A13	70	Tuntas	Sedang
14	A14	75	Tuntas	Sedang
Nilai rata-rata		75		
Persentase Ketuntasan Belajar		92,9%		

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 75. Sebagian besar siswa atau 92,9% siswa juga sudah memenuhi nilai KKM.

Berikut disajikan grafik peningkatan nilai masing-masing siswa:



Gambar 9. Grafik Peningkatan Nilai Siswa

Dari grafik di atas terlihat hasil perolehan nilai tes hasil belajar II mengalami peningkatan dibandingkan dengan nilai pada Siklus I. Nilai tertinggi siswa pada Siklus I adalah 80, sedangkan nilai tertinggi pada Siklus II adalah 90 yang diperoleh siswa inisial A6. Akan tetapi pada siklus II terdapat siswa yang justru mendapat nilai lebih rendah dibanding siklus I, untuk itu guru memberikan remidi atau perbaikan kepada siswa A2 tersebut. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

4. Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas.

a. Observasi Aktivitas Siswa

Observasi terhadap siswa dilakukan dalam aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan soal tes.

Pengamatan dilakukan mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga menggunakan lembar pengamatan. Hasil pengamatan siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

Kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	8 siswa	7 siswa	10 siswa	10 siswa	12 siswa
Cukup	4 siswa	4 siswa	3 siswa	2 siswa	2 siswa
Kurang	2 siswa	3 siswa	1 siswa	2 siswa	0 siswa

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran sebagian besar (8 siswa) pada kategori baik, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (7 siswa) pada kategori baik, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (12 siswa) pada kategori baik.

Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari dan menguasai materi yang diberikan oleh guru. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa di dalam kelas jika dibandingkan dengan hasil pengamatan siklus I. Hasil observasi aktivitas siswa secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

b. Observasi Guru

Observasi pelaksanaan pembelajaran guru pada siklus II juga dilakukan dari awal sampai akhir pertemuan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil observasi, guru selalu membuka pelajaran pada setiap pertemuan dengan salam, mengecek kehadiran siswa, dan melakukan apersepsi. Guru juga menyajikan materi pelajaran sesuai dengan RPP. Pada pertemuan I dan II guru sudah menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dalam menjelaskan materi pelajaran. Waktu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran juga sudah efektif sesuai dengan RPP.

Pada setiap pertemuan guru lebih banyak berkeliling kelas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan. Hal ini menjadikan siswa lebih memberikan perhatian terhadap proses pembelajaran pada setiap pertemuan. Sudah banyak siswa yang berani menjawab pertanyaan guru tanpa harus ditunjuk. Guru juga selalu memberikan motivasi kepada siswa pada setiap pertemuan dengan memberikan penghargaan kepada siswa. Selain itu, pada setiap pertemuan guru memberikan soal-soal evaluasi kepada siswa untuk

mengetahui tingkat keberhasilan siswa. Guru selalu menutup pelajaran dengan salam dan berdoa bersama siswa.

c. Observasi Penggunaan Metode *Role Playing*

Observasi juga dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan metode. Berikut ini merupakan hasil observasi dalam penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan perekonomian di kelas V SD Negeri 2 Kecemen.

Tabel 10. Hasil Observasi Pelaksanaan Metode *Role Playing*

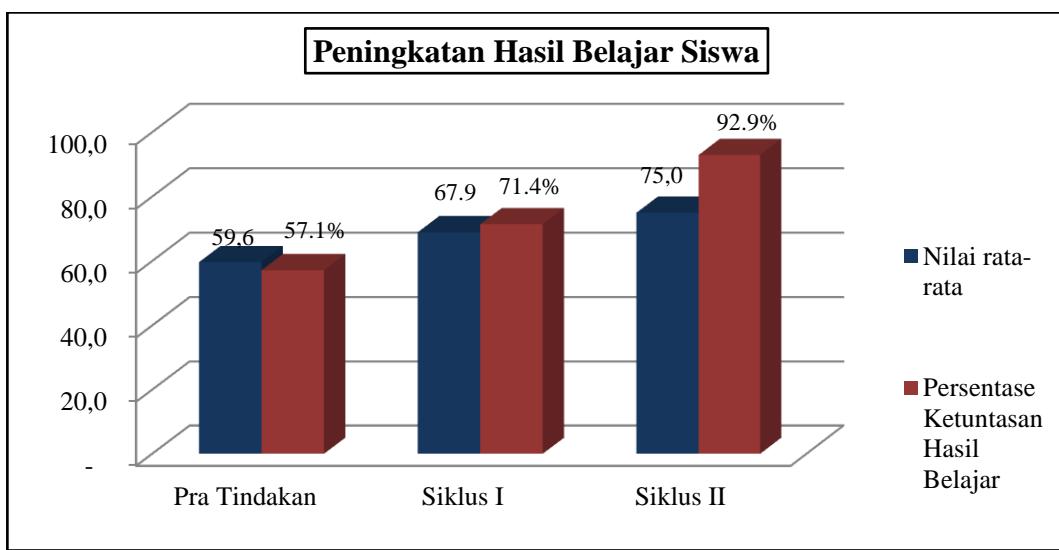
No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan masalah kontekstual	Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual	√	
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran	√	
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal	√	
2	Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>	Siswa harus menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan	√	
		Pelaku harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.	√	
		Bermain peran harus dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.	√	
3	Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosio dramakan.	√	
		Memilih pelaku.	√	
		Mempersiapkan penonton.	√	

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran.

5. Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berakhir, peneliti bersama guru melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa dalam pembelajaran sudah meningkat, peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa sudah tidak gaduh, tetapi sudah mau memperhatikan penjelasan guru serta menjalankan permainan peran dengan baik.

Berdasarkan hasil tes II menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa meningkat menjadi lebih baik dibanding siklus I. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dan persentase jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan. Akan tetapi guru dan peneliti mendapati salah seorang siswa yang justru mendapat nilai kurang. Setelah dilakukan konfirmasi oleh guru terhadap siswa tersebut, diketahui bahwa saat hari tes dilaksanakan kondisi siswa tersebut dalam keadaan sedang sakit. Untuk tindak lanjut guru memberikan soal perbaikan yang dikerjakan siswa pada pertemuan selanjutnya. Berikut ini merupakan gambar grafik peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II:



Gambar 10. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan gambar tersebut, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, yaitu pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 59.64, meningkat pada Siklus I menjadi 67.86, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 57.14%, meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92.9%. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar secara klasikan sudah berhasil dicapai sesuai target awal yaitu 75% siswa mendapat nilai lebih dari KKM yang telah ditentukan sebelum penelitian.

F. Pembahasan

Hasil belajar IPS pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen guru berupa nilai ulangan harian IPS siswa yang secara umum masih rendah. Hal lain yang mendukung yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran sesuai pengamatan yang dilakukan. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadikan perhatian dan motivasi siswa kurang terhadap materi yang dipelajari, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari juga rendah. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari berdampak terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan dokumen guru berupa nilai ulangan harian sebelum pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah yaitu 75 % siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (60).

Berdasarkan kondisi pada saat tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS. Pemilihan metode pembelajaran *role playing* disebabkan karena keunggulan yang dimilikinya. Metode pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Hamdani, 2011: 87). Pada model ini, pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. Pengembangan imajinasi dan penghayatan menjadikan siswa dapat lebih memahami materi atau konsep yang dipelajari.

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran IPS tepat karena ciri khas pembelajaran pendidikan IPS adalah menekankan pada aspek pendidikan, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Etin Solihatin, 2008: 14). Penggunaan metode *role playing* disebabkan karena keuntungan menggunakan metode itu sendiri, yaitu siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajarannya; melalui bermain peran sendiri, mereka mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut; melalui bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dan siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian.

Berdasarkan hasil pengamatan dan tes evaluasi hasil belajar yang dikerjakan oleh siswa, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada saat Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II. Nilai rata-rata pada kondisi awal/prae tindakan hanya sebesar 59.64, meningkat pada Siklus I menjadi 67.86, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Peningkatan nilai rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berdampak positif pada peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase jumlah siswa yang sudah tuntas. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/prae tindakan hanya sebesar 57.14%, meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92.9%.

Aktivitas dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa merasa tertarik menerapkan pembelajaran dengan metode *role playinng* karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamdani (2011:87) yang menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Uno Hamzah (2009:26), bahwa metode *role playing* dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mendalami materi dalam mata pelajaran dengan berbagai cara.

Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa bertambah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Nilai siswa secara individu mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menjadikan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal juga meningkat. Dengan adanya peningkatan tersebut, maka terbukti bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Adelia Shinta Dewi (2010) yang menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwodadi. Peningkatan hasil belajar tersebut dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata

siswa dan peningkatan persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Rulasmini Khotimah (2009) yang menunjukkan bahwa penerapan role playing dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas II SDN Benerjowo.

Adanya peningkatan nilai rata-rata dan jumlah siswa yang memperoleh nilai pada kategori tuntas membuktikan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 2 Kecemen. Bagi siswa yang memperoleh nilai belum tuntas akan di berikan soal evaluasi sebagai perbaikan atau remidi.

G. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten, memiliki keterbatasan-keterbatasan yang perlu diungkapkan, yaitu:

1. Pengelompokan siswa hanya didasarkan pada nilai hasil belajar, peneliti tidak memantau latar belakang atau karakter subjek penelitian lebih jauh.
2. Salah satu siswa (A2) mendapat nilai tes yang lebih rendah dari pada tes evaluasi siklus I karena sedang sakit pada waktu mengerjakan tes evaluasi siklus II, peneliti tidak memastikan kesehatan siswa sebelum melaksanakan tes evaluasi sehingga berdampak pada hasil tes siswa.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas V SD N 2 Kecemen dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang. Tidak bisa digeneralisasikan secara luas, maka dapat dilakukan penelitian yang melibatkan jumlah sampel yang banyak dengan harapan dapat memperbaiki pembelajaran dengan lebih baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kegiatan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus mata pelajaran IPS kelas V materi pokok Kegiatan Ekonomi di Indonesia melalui metode *Role Playing* di SD Negeri 2 Kecemen Kecamatan Manisrenggo Kabupaten Klaten semester I tahun pelajaran 2013/2014 berhasil dilaksanakan dengan baik dan hasilnya cukup memuaskan. Peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan motivasi siswa mengikuti pembelajaran pada setiap siklusnya benar-benar membuat peneliti dan guru belajar banyak. Demi meningkatnya hasil belajar, guru meluangkan banyak waktu untuk bersabar memilih, mempelajari meode dan alat peraga yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dan setelah penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran pada pelajaran IPS materi pokok Kegiatan Ekonomi di Indonesia melalui metode *role playing* ini. Penulis dapat mengambil kesimpulan :

1. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPS materi pokok kegiatan perekonomian masyarakat di SD Negeri 2 Kecemen dapat menumbuhkan motivasi belajar siwa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 59,64, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 67,86 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 75. Persentase ketuntasan belajar pada

kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 57.14%, lalu meningkat pada Siklus I menjadi 71.43%, dan meningkat lagi menjadi 92.9% pada akhir siklus II.

3. Metode pembelajaran *role playing* juga dapat diterapkan pada materi pokok yang lain.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah diperoleh sebaiknya dipertahankan.

2. Bagi Guru

Guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain itu perlu disediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *Role Playing*, guru wajib memilih materi yang sesuai, karena tidak semua materi bisa di pelajari dengan menggunakan metode tersebut.

3. Bagi Sekolah

Mengingat model pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat mendorong siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan setiap sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab. (2007). *Metode dan Model Mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Agus Suprijono. (2010). *Cooperative learning, teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali.
- Azwar S. (1999). *Dasar – dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sekar Ayu Aryani, Bermawy Munthe, Hisyam Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan. Madani.
- Budiamin, A., dkk. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: UPI Press.
- Danim, S. (2010). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Alfabeta.
- Dedeh Widaningsih. (2010). *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Bandung: Rizqi Press.
- Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Etin Solihatin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hadi Sutrisno. (2004). *Statistik*. Yogyakarta: Andi.
- Hadiwinarto. (2009). *Psikologi: teori dan pengukuran*. Bengkulu: Rahman Rahim.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hermansyah. (2003). Pendidikan yang Humanis. *Jurnal Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Sultan Syarif Qasim Pekanbaru Riau*. Vol.2, No. 1 Juni 2003.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.

- Karo-karo, Ulih Bukit. (1975). *Suatu Pengantar ke dalam Metodologi Pengajaran*. Salatiga: CV Saudara
- Kiromim Baroroh. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8 Nomor 2. November 2011.
- Martinis Yamin. (2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moh Uzer Usman dan Lilis setyawati. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nasution. (2006). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SMA, MA, SMK dan MAK).
- Rochiati Wiriaatmadja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Subyantoro. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sudarwan Danim. (2004). *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Sardiman A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati dan Asra, M. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsu Yusuf. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Rosda Karya.
- Thoifuri. (2007). *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: Rasail.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Salatiga: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Jakarta:Prestasi Pustaka.
- Uno Hamzah B. (2008). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Kedua. Jakarta: PT. Indeks.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Lembar Pengamatan Siswa dalam mengikuti Pembelajaran IPS

Kriteria	Aspek yang diamati				
	Perhatian siswa ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik					
Cukup					
Kurang					

Kecemen, Desember 2013
Observer

Lampiran 2

Lembar Pengamatan Terhadap Guru Selama Pembelajaran IPS

No	Aspek	Catatan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Membuka pelajaran		
2.	Penyajian Materi		
3.	Penggunaan Bahasa		
4.	Penggunaan waktu		
5.	Variasi gerak		
6.	Memotivasi siswa		
7.	Teknik bertanya		
8.	Penguasaan kelas		
9.	Penggunaan metode		
10.	Penggunaan media		
11.	Melakukan evaluasi		
12.	Menutup pelajaran		

Kecemen, Desember 2013

Observer

Lampiran 3

Lembar Pengamatan Penerapan Metode Role Playing

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan masalah kontekstual	Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual		
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran		
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal		
2	Syarat penggunaan metode role playing	Siswa harus menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan		
		Pelaku harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.		
		Bermain peran harus dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.		
3	Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosio dramakan.		
		Memilih pelaku.		
		Mempersiapkan penonton.		

Kecemen, Desember 2013
Observer

Lampiran 4

**LEMBAR AKTIVITAS SISWA
SIKLUS 1 PERTEMUAN I**

Perhatikan contoh beberapa pekerjaan berikut!

Petani Tembakau	Peternak kambing	Pembuat jajan pasar	Produsen madu	Tukang Tambal Ban
Guru	Tukang Becak	Pedagang batu	Supir Bus	Kontraktor
Penjual Kelontong	Polisi	Pedagang Asongan	Pembuat sapu	Tentara
Petani Kapas	Pembuat keramik	Tukang cukur	Tukang kayu	Produsen Mobil
Tukang las	Produsen komputer	Counter Handphone	Pedagang sayur	Petugas PLN
Dokter	Perawat	Peternak lebah madu	Pemelihara sapi	Sopir Truk
Produsen Makanan ringan	Pedagang grosir	Notaris	Pedagang Beras	Koperasi dagang

Coba kalian pisahkan pekerjaan diatas menurut jenis-jenis perekonomiannya pada table berikut!

Jasa	Dagang	Produksi/Industri	Pertanian/Ternak

Lampiran 5

LEMBAR AKTIVITAS SISWA SIKLUS 1 PERTEMUAN 2

Perhatikan kelompok yang maju bermain peran. Kemudian tulislah sesuai yang kamu amati bersama teman kelompokmu!

1. Kelompok warna :

Memerankan kegiatan ekonomi :

Jenis kegiatan ekonomi :

2. Kelompok warna :

Memerankan kegiatan ekonomi :

Jenis kegiatan ekonomi :

3. Kelompok warna :

Memerankan kegiatan ekonomi :

Jenis kegiatan ekonomi :

4. Kelompok warna :

Memerankan kegiatan ekonomi :

Jenis kegiatan ekonomi :

5. Kelompok warna :

Memerankan kegiatan ekonomi :

Jenis kegiatan ekonomi :

6. Kelompok warna :

Memerankan kegiatan ekonomi :

Jenis kegiatan ekonomi :

Lampiran 6

**LEMBAR AKTIVITAS SISWA
SIKLUS 2 PERTEMUAN I**

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan benar!

1. Apakah yang dimaksud dengan kegiatan Produksi? Sebutkan Contohnya!
2. Apakah yang dimaksud dengan kegiatan Distribusi? Sebutkan Contohnya!
3. Apakah yang dimaksud dengan kegiatan Konsumsi? Sebutkan Contohnya!

Jawab :

Lampiran 7

**Kisi-kisi Soal Evaluasi
Siklus I**

Sub Materi	Ranah Kognitif	Indikator	Nomor Butir Soal	Banyak
• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat	Ingatan (C1)	• Menyebutkan pengertian toko yang melayani pembelian barang-barang dalam jumlah banyak	2	30%
• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat		• Menyebutkan pengertian produksi.	4	
• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat		• Menyebutkan pengertian produsen	5	
• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok		• Menyebutkan badan usaha yang berdasarkan atas kekeluargaan	7	
• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok		• Menyebutkan Lambang koperasi yang berarti persahabatan erat	10	
• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat		• Menghafal jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat	16	

<ul style="list-style-type: none"> Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok Kegiatan Ekonomi di Indonesia Kegiatan Ekonomi di Indonesia Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha 	Pemahaman (C2)	<ul style="list-style-type: none"> Mencontohkan jenis usaha bidang jasa Membedakan usaha yang dikelola mandiri/perseorangan Siswa dapat memahami badan usaha yayasan Mengkategorikan badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang transportasi Mengkategorikan badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang komunikasi Mencontohkan badan usaha bidang jasa 	1 6 8 9 14 11	30%
<ul style="list-style-type: none"> Kegiatan Ekonomi di Indonesia Kegiatan Ekonomi di Indonesia 	Penerapan (C3)	<ul style="list-style-type: none"> Menghitung bila harga jual lebih besar daripada harga beli, pedagang memperoleh untung Menghitung jika harga jual lebih kecil daripada harga 	12 13	20%

<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha • Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat 		<ul style="list-style-type: none"> beli, pedagang memperoleh rugi • Melatih cara menghargai usaha teman yang menjual makanan • Meramalkan pekerjaan Pak Banu adalah bidang jasa 	19 20	
<ul style="list-style-type: none"> • Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok • Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat • Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat • Kegiatan Ekonomi di Indonesia 	Analisis (C4)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan papan nama PT sejahtera abadi sebagai bentuk usaha kelompok • Menyimpulkan bahwa orang yang membeli makanan dipasar adalah seorang konsumen • Menganalisis kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada konsumen • Menyimpulkan kalimat dari pengertian perusahaan umum. 	3 15 17 18	20%
Jumlah		20 soal	100%	

Lampiran 8

SOAL EVALUASI SIKLUS I

1. Pelayanan seorang dokter kepada pasien termasuk jenis usaha..
 - a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. Dadang
 - d. Jasa
 2. Toko yang melayani pembelian barang-barang dalam jumlah banyak, disebut..
 - a. Pedagang Eceran
 - b. Pedagang Kaki Lima
 - c. Pedagang Grosir
 - d. Pedagang Menengah
 3. Pada sebuah papan nama perusahaan tertulis “PT Sejahtera Abadi”. Hal itu menunjukkan bentuk usaha..
 - a. Perseorangan
 - b. Kelompok
 - c. Pemerintah
 - d. Dagang
 4. Kegiatan usaha yang bertujuan untuk menghasilkan barang atau jasa, disebut..
 - a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. Dagang
 - d. Jasa
 5. Orang atau perusahaan yang melakukan kegiatan produksi disebut...
 - a. Konsumen
 - b. Distributor
 - c. Direktur
 - d. Prosedur
 6. Seorang pemilik usaha mengelola langsung usahanya sendiri dengan tanpa melibatkan pemodal lainnya termasuk usaha...
 - a. Perseorangan
 - b. Kelompok
 - c. Pemerintah
 - d. Dagang
 7. Koperasi merupakan badan usaha yang sesuai di Indonesia berdasarkan asas...
 - a. Pancasila
 - b. Kekeluargaan
 - c. Kebersamaan
 - d. Keadilan
 8. Badan usaha yang sebenarnya tidak mencari keuntungan adalah...
 - a. Firma
 - b. Perseroan
 - c. CV
 - d. Yayasan
 9. Badan usaha milik negara (BUMN) bergerak di bidang transportasi adalah..
 - a. PT Kereta api
 - b. PT Telkom
 - c. PT PLN
 - d. PT Pos Indonesia
 10. Lambang koperasi yang berarti persahabatan erat adalah..
 - a. Padi dan Kapas
 - b. Perisai
 - c. Rantai
 - d. Timbangan

11. Tukang bangunan, montir termasuk usaha jasa..
a. Produksi c. Dagang
b. Konsumsi d. Jasa

12. Apabila harga jual lebih besar daripada harga beli, pedagang memperoleh..
a. Saham c. Rugi
b. Untung d. Tabungan

13. Apabila harga jual lebih kecil daripada harga beli, pedagang memperoleh..
a. Saham c. Rugi
b. Untung d. Tabungan

14. Badan Usaha Milik Negara (BUMN) bergerak di bidang komunikasi adalah..
a. PT Kereta api c. PT PLN
b. PT Telkom d. PT Pos Indonesia

15. Jika kita dipasar melihat orang yang membeli makanan, maka pembeli itu disebut..
a. Konsumen c. Distributor
b. Produsen d. Mandor

16. Secara umum, jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu..
a. Konsumsi, Produksi, Jasa c. Jasa, Dagang, Produksi
b. Dagang, Jasa, Distribusi d. Produksi, Distribusi, Jasa

17. Suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada konsumen, adalah pengetian dari..
a. Produksi c. Dagang
b. Konsumsi d. Jasa

18. Modal seluruhnya dari pemerintah. Badan usaha ini bergerak di bidang-bidang yang berkaitan dengan kepentingan umum, yang dimaksud dari pernyataan tersebut adalah perusahaan..
a. Perusahaan Umum c. Firma
b. Perusahaan Daerah d. Persero

19. Jika pada waktu istirahat kita merasa lapar, kemudian ada teman yang menjual makanan ringan untuk menambah uang saku sebaiknya kita..
a. Mengacuhkan c. Membeli atau membantu menjual
b. Tidak usah membeli d. Menertawakan

20. Pak Banu adalah seorang Dokter Giri, jadi usaha Pak Banu termasuk pada kegiatan ekonomi..
a. Produksi c. Dagang
b. Konsumsi d. Jasa

Lampiran 9

**Kisi-kisi Soal Evaluasi
Siklus II**

Kompetensi Dasar	Ranah Kognitif	Indikator	Nomor Butir Soal	Banyak
• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat	Ingatan (C1)	• Menyebutkan contoh kegiatan produksi	2	30%
• Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok		• Menyebutkan pengertian pedagang grosir	5	
• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat		• Menghafal kata lain/sinonim dari koperasi simpan pinjam	13	
• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat		• Menyebutkan contoh kegiatan konsumsi	10	
• Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat		• Menyebutkan makna dari lambang atau symbol koperasi	20	
• Kegiatan Ekonomi di Indonesia		• Menghafal jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat	14	

<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Ekonomi di Indonesia • Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok • Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha • Usaha yang dikelola sendiri dan Kelompok • Kegiatan Ekonomi di Indonesia • Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha 	Pemahaman (C2)	<ul style="list-style-type: none"> • Mencontohkan jenis kegiatan ekonomi distribusi • Membedakan usaha yang dikelola mandiri/perseorangan • Menyimpulkan jenis usaha/pekerjaan sebagai tukang cukur ramut • Mencirikan badan usaha Yayasan • Mengkategorikan badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang transportasi • Mencontohkan sikap seorang pengusaha 	1	30%
			3	
			4	
			7	
			8	
			9	
<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat • Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha 	Penerapan (C3)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan kegiatan usaha yang cocok untuk ditekuni di daerah dataran tinggi • Mengemukakan perilaku yang tidak menghargai kegiatan ekonomi 	6	20%
			16	

<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan Ekonomi di Indonesia • Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat 		<ul style="list-style-type: none"> • Mencontohkan BUMN dibidang kehutanan/pertanian • Meramalkan pekerjaan Pak Sartono sebagai distributor 	15 19	
<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai Kegiatan orang lain dalam berusaha • Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat • Jenis Usaha Perekonomian dalam masyarakat • Kegiatan Ekonomi di Indonesia 	Analisis (C4)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyeleksi sikap mana yang harus dimiliki seorang pengusaha sukses • Mengkorelasikan kegiatan seorang pembeli dengan seorang konsumen • Menegaskan pengertian dari kegiatan produksi • Menyimpulkan kalimat dari pengertian perusahaan umum. 	11 12 18 17	20%
Jumlah			20 soal	100%

Lampiran 10

SOAL EVALUASI SIKLUS II

21. Kegiatan usaha yang bertujuan untuk menghasilkan barang atau jasa disebut..
c. Produksi c. Dadang
d. Konsumsi d. Jasa
22. Orang atau perusahaan yang melakukan kegiatan produksi disebut..
c. Konsumen c. Direktur
d. Distributor d. Produsen
23. Seorang pemilik usaha mengelola langsung usahanya sendiri dengan tanpa melibatkan pemodal lainnya termasuk usaha..
c. Perseorangan c. Pemerintah
d. Kelompok d. Dagang
24. Pelayanan seorang dokter kepada pasien termasuk jenis usaha..
c. Produksi c. Dagang
d. Konsumsi d. Jasa
25. Toko yang melayani pembelian barang-barang dalam jumlah banyak, disebut...
c. Pedagang Eceran c. Pedagang Grosir
d. Pedagang kaki lima d. Pedagang Menengah
26. Pada sebuah papan nama perusahaan tertulis “PT Sejahtera Abadi”. Hal itu menunjukkan bentuk usaha...
c. Perseorangan c. Pemerintah
d. Kelompok d. Dagang
27. Badan usaha yang sebenarnya tidak mencari keuntungan adalah...
c. Firma c. CV
d. Perseroan d. Yayasan
28. Badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang transportasi adalah...
c. PT Kereta api c. PT PLN
d. PT Telkom d. PT Pos Indonesia
29. Sikap yang harus dimiliki oleh seorang pengusaha adalah, *kecuali*...
a. Pekerja Keras c. Tidak mudah putus asa
b. Malas d. Jujur
30. Setiap hari Timo minum susu. Kegiatan Timo termasuk..
c. Produksi c. Dagang
d. Konsumsi d. Jasa

31. Sikap yang harus kita miliki agar kita menjadi seorang yang berhasil dalam melaksanakan kegiatan ekonomi adalah..
- c. Jujur c. Malas-malasan
d. Mencemooh karya orang lain d. Acuh tak acuh
32. Galih sedang makan bakso yang dia beli dari penjual bakso, kegiatan ekonomi yang dilakukan galih adalah..
- c. Distribusi c. Konsumsi
d. Produksi d. Dagang
33. Koperasi yang kegiatannya menyimpan dan meminjamkan uang disebut..
- c. Koperasi Sekolah c. Koperasi Simpan Pinjam
d. KUD d. Koperasi Daerah
34. Secara umum, kegiatan perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis..
- c. Konsumsi, Produksi, Jasa c. Jasa, DAGANG
d. Dagang, Jasa, Distribusi d. PT Pos Indonesia
35. Jika kita dipasar melihat orang yang membeli makanan, pembeli disebut..
- c. Konsumen c. Distributor
d. Produsen d. Mandor
36. Secara umum, jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu..
- c. Konsumsi, Produksi, Jasa c. Jasa, Dagang, Produksi
d. Dagang, Jasa, Distribusi d. Produksi, Distribusi, Jasa
37. Suatu kegiatan usaha yang memperoleh pendapatan dari memberikan pelayanan kepada konsumen, adalah pengetian dari..
- c. Produksi c. Dagang
d. Konsumsi d. Jasa
38. Modal seluruhnya dari pemerintah. Badan usaha ini bergerak di bidang-bidang yang berkaitan dengan kepentingan umum, yang dimaksud dari pernyataan tersebut adalah perusahaan..
- c. Perusahaan Umum c. Firma
d. Perusahaan Daerah d. Persero
39. Jika pada waktu istirahat kita merasa lapar, kemudian ada teman yang menjual makanan ringan untuk menambah uang saku sebaiknya kita..
- c. Mengacuhkan c. Membeli atau membantu menjual
d. Tidak usah membeli d. Menertawakan
40. Pak Banu adalah seorang Dokter Giri, jadi usaha Pak Banu termasuk pada kegiatan ekonomi..
- c. Produksi c. Dagang
d. Konsumsi d. Jasa

Lampiran 11

**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS 1**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : V / 1

Hari / Tanggal : Jumat 6 desember 2013

Alokasi Waktu : 5 jam pelajaran

I. Standar Kompetensi

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.

II. Kompetensi Dasar

Mengenal Jenis-jenis usaha dan kegiatan Ekonomi di Indonesia

III. Indikator

1. Menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat
2. Mengkategorikan pekerjaan berdasarkan jenis usahanya
3. Menerapkan contoh menghargai kegiatan ekonomi di Indonesia
4. Memberikan contoh beberapa Badan Usaha Milik Negara

IV. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan pembelajaran bersama Guru, siswa dapat :

1. Menyebutkan jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat
2. Mengkategorikan pekerjaan berdasarkan jenis usahanya
3. Menerapkan contoh menghargai kegiatan ekonomi di Indonesia
4. Memberikan contoh beberapa Badan Usaha Milik Negara
5. Setelah mengadakan perbaikan pembelajaran IPS menggunakan metode role playing siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

V. Materi

Secara umum, usaha perekonomian dalam masyarakat Indonesia terdiri

atas 3 jenis usaha, yaitu jasa, dagang, dan produksi. Contoh pekerjaan bidang jasa adalah tukang cukur, sedangkan contoh produsen adalah pembuat jamu. Pengelolaan usaha di masyarakat terdiri atas 2 bentuk, yaitu usaha yang dikelola sendiri (perseorangan) dan usaha yang dikelola secara kelompok (perhimpunan atau persekutuan). Koperasi merupakan badan usaha perhimpunan yang melakukan kegiatan berdasarkan atas kekeluargaan.

Badan usaha selain koperasi adalah:

- a. firma, yaitu perusahaan perhimpunan dua orang atau lebih;
- b. CV, yaitu perhimpunan dari beberapa orang yang dibedakan menjadi persero komplementer dan persero komanditer;
- c. PT, yaitu badan usaha perseroan yang memperoleh modalnya dengan cara menerbitkan saham-saham;
- d. yayasan, yaitu badan usaha perhimpunan yang tidak bertujuan mendapatkan keuntungan;

Badan Usaha Milik negara dibedakan menjadi :

- a. perusahaan umum, yaitu badan usaha milik pemerintah yang bergerak di bidang-bidang yang berkaitan dengan kepentingan umum; perusahaan persero, yaitu perseroan terbatas yang sebagian maupun seluruh modalnya dimiliki pemerintah.

VI. Metode Pembelajaran

1. Role Playing
2. Ceramah
3. Diskusi

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

A. Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka
- b. Berdoa kemudian Presensi
- c. Apersepsi : Guru bertanya kepada para siswa : “ Coba

sebutkan beberapa pekerjaan yang kalian ketahui!”

B. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan garis besar materi jenis kegiatan ekonomi (eksplorasi)
- b. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil
- c. Guru membagikan Lembar Aktivitas Siswa pada setiap kelompok untuk dikerjakan (elaborasi)

C. Kegiatan Akhir

- a. Membahas LAS kelompok bersama-sama siswa dan guru (konfirmasi)
- b. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran
- c. Doa dan salam penutup

2. Pertemuan Kedua

A. Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka
- b. Berdoa kemudian Presensi
- c. Apersepsi : “Apakah anak-anak suka bermain drama?”

B. Kegiatan Inti

- a. Guru mengaitkan penjelasan permainan drama dengan materi (eksplorasi)
- b. Siswa berkelompok kecil sesuai pada kelompok pertemuan sebelumnya
- c. Guru membagi Amplop warna berisi scenario drama dan LAS
- d. Guru memberikan pengarahan sebelum perrmainan drama dimulai
- e. Siswa bermain drama dengan bergantian secara berkelompok (elaborasi)
- f. Setelah selesai melaksanakan role playing, siswa dan guru membahas LAS

C. Kegiatan Akhir

- a. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi yang diperankan (konfirmasi)
- b. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang selesai dipelajari
- c. Doa dan salam penutup

3. Pertemuan Ketiga

A. Kegiatan Awal

- a. Salam pembuka
- b. Berdoa kemudia Presensi
- c. Apersepsi : “ Setelah kemarin bermain peran yang menyenangkan apakah anak-anak semakin semangat mengerjakan soal?”

B. Kegiatan Inti

- a. Guru memberikan pengarahan sebelum siswa mengerjakan soal evaluasi
- b. Guru membagi soal evaluasi
- c. Setelah selesai, guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan siswa

C. Kegiatan Akhir

- a. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran
- b. Doa dan salam penutup

VIII. Alat, Bahan dan Sumber Belajar

1. Alat : Amplop warna, teks scenario
2. Bahan : RPP dan Silabus
3. Sumber belajar : Buku IPS terpadu kelas V SD (Erlangga th 2007)

IX. Evaluasi

Terlampir.

X. Kriteria Penilaian

1. Jenis : Tertulis

2. Prosedur : Post Test
3. Bentuk : Pilihan Ganda

XI. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikalatan berhasil apabila 75% dari keseluruhan siswa mendapatkan nilai lebih dari 65.

Mengetahui,
Guru Kelas

Manisrenggo, 6 – 12 - 2013

Kolaborator

Anita Nurhidayati, S.Pd.
NIP.

Dedi Rizkia Saputra
NIM. 0910824079

Lampiran 12

**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas / Semester : V / 1

Hari / Tanggal : Jumat 13 desember 2013

Alokasi Waktu : 5 jam pelajaran

I. Standar Kompetensi

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.

II. Kompetensi Dasar

Mengenal Jenis-jenis usaha dan kegiatan Ekonomi di Indonesia

III. Indikator

1. Membedakan kegiatan ekonomi produksi ,konsumsi dan distribusi
2. Membandingkan kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi
3. Mencontohkan kegiatan usaha produksi, distribusi dan konsumsi
4. Menerapkan sikap menghargai kegiatan usaha orang lain

IV. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan pembelajaran bersama Guru, siswa dapat :

6. Membedakan kegiatan ekonomi produksi ,konsumsi dan distribusi
7. Membandingkan kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi
8. Mencontohkan kegiatan usaha produksi, distribusi dan konsumsi
9. Menerapkan sikap menghargai kegiatan usaha orang lain
10. Setelah mengadakan perbaikan pembelajaran IPS menggunakan metode role playing siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

V. Materi

Kegiatan ekonomi di Indonesia dibagi menjadi 3 yaitu, Produksi,

Distribusi dan Konsumsi. Produksi adalah kegiatan yang bertujuan menghasilkan barang atau jasa. Pihak yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen. Distribusi adalah kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dari produsen kepada konsumen. Pihak yang melakukan kegiatan distribusi disebut distributor. Konsumsi adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengurangi atau menghabiskan fungsi ekonomi suatu barang. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Banyak cara dalam menghargai kegiatan ekonomi yang ada di lingkungan kita, contohnya adalah sebagai siswa yang baik kamu tentu akan membayar ongkos angkutan umum sesuai dengan tarif yang berlaku. Begitu juga kamu akan membayar makanan dan minuman yang kamu beli di kantin sekolah. Sopir angkutan umum dan pedagang kantin di sekolah pun akan melayanimu dengan baik.

VI. Metode Pembelajaran

4. Role Playing
5. Ceramah
6. Diskusi

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

4. Pertemuan Pertama

D. Kegiatan Awal

- d. Salam pembuka
- e. Berdoa kemudian Presensi

Apersepsi : Guru bertanya kepada para siswa : "Akhir-akhir ini banyak sekali terjadi pembajakan kaset di Indonesia, bagaimana pendapat kalian mengenai hal ini?"

E. Kegiatan Inti

- d. Guru menjelaskan garis besar materi jenis kegiatan ekonomi (eksplorasi)
- e. Guru membagi siswa menjadi beberapa heterogen berdasarkan nilai test evaluasi siklus I

- f. Guru membagikan Lembar Aktivitas Siswa pada setiap kelompok untuk dikerjakan (elaborasi)

F. Kegiatan Akhir

- d. Membahas LAS kelompok bersama-sama siswa dan guru (konfirmasi)
- e. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran dengan refleksi pembelajaran siklus I sekaligus persiapan role playing pada pertemuan selanjutnya
- f. Doa dan salam penutup

5. Pertemuan Kedua

D. Kegiatan Awal

- d. Salam pembuka
- e. Berdoa kemudian Presensi
- f. Apersepsi : ”Siapa yang tahu, apa kegiatan seorang tukang Pos setiap harinya? Siap berperan menjadi distributor?”

E. Kegiatan Inti

- g. Guru mengaitkan penjelasan permainan drama dengan materi (eksplorasi)
- h. Guru dibantu kolaborator mempersiapkan ruang kelas untuk mengkondisikan suasana belajar
- i. Guru memberi pengarahan sebelum bermain peran
- j. Setelah semua siap, masing-masing kelompok memainkan peran sesuai dengan yang telah ditentukan dan dipelajari dirumah
- k. Siswa bermain drama dengan bergantian secara berkelompok (elaborasi)
- l. Setelah melakukan kegiatan role playing, masing-masing kelompok diberi pertanyaan oleh guru

F. Kegiatan Akhir

- d. Guru dan siswa merefleksi dengan bertanya jawab

mengenai materi yang diperankan (konfirmasi)

- e. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang selesai dipelajari

- f. Doa dan salam penutup

6. Pertemuan Ketiga

D. Kegiatan Awal

- d. Salam pembuka

- e. Berdoa kemudia Presensi

- f. Apersepsi : “ Setelah kemarin bermain peran kembali, apakah anak-anak sekarang sudah siap mengerjakan soal evaluasi sebentar lagi?”

E. Kegiatan Inti

- d. Guru memberikan pengarahan sebelum siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri

- e. Guru membagi soal evaluasi

- f. Setelah selesai, guru bersama siswa mengoreksi hasil pekerjaan siswa

F. Kegiatan Akhir

- c. Menyimpulkan kegiatan pembelajaran

- d. Doa dan salam penutup

VIII. Alat, Bahan dan Sumber Belajar

- 4. Alat : Amplop warna, teks scenario

- 5. Bahan : RPP dan Silabus

- 6. Sumber belajar : Buku IPS terpadu kelas V SD (Erlangga th 2007)

IX. Evaluasi

Terlampir.

X. Kriteria Penilaian

- 4. Jenis : Tertulis

- 5. Prosedur : Post Test

- 6. Bentuk : Pilihan Ganda

XI. Kriteria Keberhasilan

Pembelajaran dikalatan berhasil apabila 75% dari keseluruhan siswa mendapatkan nilai lebih dari 65.

Mengetahui,
Guru Kelas

Anita Nurhidayati, S.Pd.
NIP.

Manisrenggo, 12 – 12 - 2013
Kolaborator

Dedi Rizkia Saputra
NIM. 0910824079

Lampiran 13

**Dokumen Nilai Guru kelas V
Hasi Dokumentasi Nilai awal IPS siswa**

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	A1	35	Belum Tuntas
2	A2	55	Belum Tuntas
3	A3	55	Belum Tuntas
4	A4	70	Tuntas
5	A5	55	Belum Tuntas
6	A6	65	Tuntas
7	A7	45	Belum Tuntas
8	A8	65	Tuntas
9	A9	80	Tuntas
10	A10	65	Tuntas
11	A11	65	Tuntas
12	A12	65	Tuntas
13	A13	45	Belum Tuntas
14	A14	70	Tuntas
Nilai rata-rata		59,64	
Persentase Ketuntasan Belajar		57,14%	

Guru Kelas

Kecemen, Oktober 2013
Observer

Anita Nurhidayati. S.Pd.
NIP.

Dedi Rizkia S.

Lampiran 14

Hasil Wawancara Siswa sebelum Penelitian

1. Apakah kalian suka dengan pembelajaran IPS?
2. Apakah kalian suka pada mata pelajaran IPS?
3. Apakah kalian menyukai pelajaran IPS jika dibandingkan lainnya?
4. Apakah kalian suka menghafalkan materi yang ada dalam mata pelajaran IPS?
5. Apakah Guru kalian suka membantu kalian ketika belajar IPS?
6. Apakah orang tua juga mau membantu kalian dalam belajar IPS?
7. Apakah guru kalian pernah membawa media saat belajar IPS?
8. Apakah Kalian suka dengan pelajaran IPS yang diajarkan oleh guru kalian?

Hasil Jawaban : “Ya atau Tidak”

No. Urut Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
2	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
3	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
4	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
5	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak
6	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak
7	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
8	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
9	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
10	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
11	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
12	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
13	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
14	Tidak	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya
YA (%)	28,57%	42,86%	28,57%	42,86%	78,57%	85,71%	35,71%	42,86%
TIDAK (%)	71,43%	57,14%	71,43%	57,14%	21,43%	14,29%	64,29%	57,14%

Guru Kelas

Anita Nurhidayati. S.Pd.
NIP.

Kecemen, Oktober 2013
Observer

Dedi Rizkia S.

Hasil Wawancara Guru sebelum Penelitian

No.	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1.	Bagaimana menurut Anda tentang Pembelajaran IPS?	Pembelajaran IPS itu materinya sangat banyak ,tetapi waktu yang ada dalam seatu minggu sedikit
2.	Bagaimana nilai pada mata pelajaran IPS?	Nilainya rendah,cenderung kurang daripada mata pelajaran lainya.
3.	Bagaimana cara anda mengajarkan materi IPS?	Karena waktu yang sedikit jadi hanya hafalan dan diskusi
4.	Kesulitan apa saja yang Anda hadapi dalam mengajarkan mata pelajaran IPS?	Waktunya sedikit, materinya banyak . Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran
5.	Apakah siswa kelas 5 menyukai pelajaran IPS jika dibandingkan lainya?	Tidak, Mereka lebih menyukai pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia
6.	Usaha apa saja yang telah Anda lakukan untuk mengatasi kesulitan dalam mengajar IPS?	Saya berusaha memperbaiki pembelajaran dengan merangkum inti- intinya saja.
7.	Bagaimana antusias siswa ketika pembelajaran IPS?	Mereka terkesan bosan dan sering mengeluh
8.	Kira-kira bagaimana usaha Anda untuk membuat siswa berantusias atau bersemangat mengikuti pembelajaran IPS?	Dengan bercerita dan tebak-tebakan untuk hafalan
9.	Apakah selama ini tujuan pelaksanaan pembelajaran IPS telah berhasil?	Saya rasa cukup namun kurang berhasil
10.	Bagaimana kesan Anda selama mengajarkan IPS?	Saya rasa membosankan dan harus kreatif
11.	Apakah Anda akan menggunakan metode atau cara yang sama untuk setiap pembelajaran IPS?	Tidak, terkadang ceramah dan diskusi
12.	Jika tidak, apa yang akan Anda rubah?	Mungkin metodenya

Guru Kelas

Kecemen, Oktober 2013

Observer

Anita Nurhidayati. S.Pd.
NIP.

Dedi Rizkia S.

Lampiran 15

Hasil Observasi Pembelajaran IPS sebelum Tindakan

No.	Aspek	Catatan
1.	Membuka Pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan salam, mempresensi siswa dan melakukan apersepsi.
2.	Penyajian Materi	Materi disajikan dengan cara siswa disuruh membuka buku paket dan membaca.
3.	Penggunaan Bahasa	Lebih cenderung menggunakan bahasa daerah.
4.	Penggunaan waktu	Waktu yang digunakan kurang efektif karena banyak siswa yang justru berbicara sendiri dan tidak membaca.
5.	Variasi gerak	Guru hanya sesekali berkeliling kelas dan kebanyakan berada di meja guru sendiri.
6.	Cara memotivasi siswa	Dengan menggunakan penegasan kata-kata.
7.	Keadaan siswa	Telihat kurang termotivasi dan tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran
8.	Penguasaan kelas	Kurang, karena masih banyak siswa yang bercanda sendiri dengan teman sebangkunya.
9.	Penggunaan metode	Metode yang digunakan adalah metode ekspositori dengan ceramah dan diskusi
10.	Penggunaan media	Buku pegangan. Tidak ada media lain yang digunakan.
11.	Melakukan evaluasi	Siswa disuruh mengerjakan soal di buku paket.
12.	Menutup pelajaran	Guru menutup pelajaran dengan salam dan memberikan PR.

Guru Kelas

Kecemen, Oktober 2013
Observer

Anita Nurhidayati. S.Pd.
NIP.

Dedi Rizkia S.

Lampiran 16

Lembar Pengamatan Terhadap Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran IPS

- | | |
|---------|---|
| Aspek 1 | : Perhatian siswa ketika menerima pelajaran |
| Aspek 2 | : Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan |
| Aspek 3 | : Mengetahui permasalahan yang diberikan |
| Aspek 4 | : Keaktifan dalam kelompok |
| Aspek 5 | : Kejujuran dalam mengerjakan tes |

Hasil Pengamatan Siklus I

No. Urut Siswa	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5
1	B	C	B	B	B
2	C	B	B	B	B
3	C	C	C	B	B
4	B	K	B	C	C
5	K	K	C	C	B
6	C	B	B	B	C
7	K	K	K	K	B
8	B	C	K	B	B
9	K	K	C	C	K
10	C	C	K	B	C
11	K	K	C	K	B
12	B	B	B	B	B
13	C	K	C	C	K
14	C	C	C	C	B
B	4 siswa	3 siswa	5 siswa	7 siswa	9 siswa
C	6 siswa	5 siswa	6 siswa	5 siswa	3 siswa
K	4 siswa	6 siswa	3 siswa	2 siswa	2 siswa

Keterangan:

- B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

Guru Kelas

Kecemen, Desember 2013
Observer

Anita Nurhidayati. S.Pd.
NIP.

Dedi Rizkia S.

Hasil Pengamatan Siklus II

No. Urut Siswa	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5
1	B	B	B	B	B
2	B	B	B	B	B
3	C	C	B	B	B
4	B	C	B	B	B
5	C	C	B	B	B
6	B	B	B	B	B
7	K	K	K	K	C
8	B	B	C	C	B
9	C	K	B	B	B
10	B	B	C	C	B
11	K	K	C	K	C
12	B	B	B	B	B
13	C	C	B	B	B
14	B	B	B	B	B
B	8 siswa	7 siswa	10 siswa	10 siswa	12 siswa
C	4 siswa	4 siswa	3 siswa	2 siswa	2 siswa
K	2 siswa	3 siswa	1 siswa	2 siswa	0 siswa

Keterangan:

- B : Baik
- C : Cukup
- K : Kurang

Guru Kelas

Anita Nurhidayati. S.Pd.
NIP.

Kecemen, Desember 2013
Observer

Dedi Rizkia S.

Lampiran 17

Lembar Pengamatan Terhadap Guru Siklus I

No	Aspek	Catatan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Membuka Pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan salam, mempresensi siswa dan melakukan apersepsi.	Guru membuka pelajaran dengan salam, mempresensi siswa dan melakukan apersepsi.
2.	Penyajian Materi	Sesuai dengan rencana pelaksanaan pemelajarann yang dibuat.	Sesuai dengan rencana pelaksanaan pemelajarann yang dibuat.
3.	Penggunaan Bahasa	Masih menggunakan bahasa daerah.	Penggunaan bahasa daerah sudah berkurang
4.	Penggunaan waktu	Waktu yang digunakan sudah efektif karena sudah berpedoman pada RPP yang sudah dibuat	Waktu yang digunakan sudah efektif karena sudah berpedoman pada RPP yang sudah dibuat
5.	Variasi gerak	Guru semakin sering berkeliling kelas dan membantu siswa jka mengalami kesulitan.	Guru sering berkeliling kelas dan membantu siswa yang menalami kesulian.
6.	Cara memotivasi siswa	Dengan memberikan penghargaan berupa acungan jempol dan kata-kata.	Dengan memberikan penguatan kalimat motivasi
7.	Teknik bertanya	Guru sering bertanya pada siswa dengan acak.	Guru bertanya dan siswa sudah berani menjawab.
8.	Penguasaan kelas	Cukup baik, akan tetapi masih banyak siswa yang bercanda sendiri dengan teman sebangkunya.	Baik, siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.
9.	Metode	Menggunakan <i>role playing</i> .	Menggunakan <i>role playing</i> .
10.	Penggunaan media	Menggunakan media amplop warna.	Menggunakan media amplop warna.
11.	Melakukan evaluasi	Dengan mengerjakan tugas LAS yang diberikan.	Dengan mengerjakan tugas LAS yang diberikan.
12.	Menutup pelajaran	Guru menutup pelajaran dengan salam dan memberikan PR.	Guru menutup pelajaran dengan salam dan memberikan PR.

Guru Kelas

Anita Nurhidayati. S.Pd.

Kecemen, Desember 2013
Observer

Dedi Rizkia S.

Lembar Pengamatan Terhadap Guru Siklus II

No	Aspek	Catatan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Membuka Pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan salam, mempresensi siswa dan melakukan apersepsi.	Guru membuka pelajaran dengan salam, mempresensi siswa dan melakukan apersepsi.
2.	Penyajian Materi	Sesuai dengan rencana pelaksanaan pemelajarann yang dibuat.	Sesuai dengan rencana pelaksanaan pemelajarann yang dibuat.
3.	Penggunaan Bahasa	Lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia	Menggunakan bahasa Indonesia
4.	Penggunaan waktu	Waktu yang digunakan sudah efektif karena sudah berpedoman pada RPP yang sudah dibuat	Waktu yang digunakan sudah efektif karena sudah berpedoman pada RPP yang sudah dibuat
5.	Variasi gerak	Guru sering berkeliling kelas dan membantu siswa jika mengalami kesulitan.	Guru sering berkeliling kelas dan membantu siswa yang menalami kesulitan.
6.	Cara memotivasi siswa	Dengan memberikan penghargaan berupa acungan jempol dan kata-kata.	Dengan memberikan penghargaan berupa acungan jempol dan kata-kata.
7.	Teknik bertanya	Guru sering bertanya pada siswa dengan acak.	Guru bertanya dan siswa sudah berani menjawab.
8.	Penguasaan kelas	Sebagian besar siswa menunjukkan perhatian saat pembelajaran dengan baik	Siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran.
9.	Metode	Menggunakan <i>role playing</i> .	Menggunakan <i>role playing</i> .
10.	Media	Menggunakan media gambar.	Menggunakan gambar.
11.	Melakukan evaluasi	Dengan mengerjakan tugas LAS yang diberikan.	Evaluasi secara lisan dan refleksi dari materi yang dipelajari
12.	Menutup pelajaran	Guru menutup pelajaran dengan salam dan memberikan motivasi kepada siswa	Guru menutup pelajaran dengan salam dan mengingatkan siswa agar rajin belajar.

Kecemen, Desember 2013

Observer

Guru Kelas

Anita Nurhidayati. S.Pd.

Dedi Rizkia S.

Lampiran 18

**Lembar Pengamatan Pelaksanaan Metode Role Playing
Siklus I**

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan masalah kontekstual	Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual	√	
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran	√	
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal	√	
2	Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>	Siswa menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan		√
		Pelaku mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.	√	
		Bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.		√
3	Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan.	√	
		Memilih pelaku.	√	
		Mempersiapkan penonton.	√	

Guru Kelas

Anita Nurhidayati. S.Pd.
NIP.

Kecemen, Desember 2013
Observer

Dedi Rizkia S.

**Lembar Pengamatan Pelaksanaan Metode Role Playing
Siklus II**

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan masalah kontekstual	Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual	√	
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran	√	
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal	√	
2	Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>	Siswa harus menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan	√	
		Pelaku harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi.	√	
		Bermain peran harus dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan.	√	
3	Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosio dramakan.	√	
		Memilih pelaku.	√	
		Mempersiapkan penonton.	√	

Guru Kelas

Anita Nurhidayati. S.Pd.
NIP.

Kecemen, Desember 2013
Observer

Dedi Rizkia S.

Lampiran 19

**Rekapitulasi Nilai Pembelajaran IPS Siswa
Kondisi Awal, Hasil Test Siklus I, Hasil Test Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai Kondisi Awal	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1	A1	35	60	70
2	A2	55	65	60
3	A3	55	65	70
4	A4	70	70	75
5	A5	55	60	65
6	A6	65	75	90
7	A7	45	60	70
8	A8	65	70	75
9	A9	80	80	90
10	A10	65	70	75
11	A11	65	70	80
12	A12	65	70	85
13	A13	45	60	70
14	A14	70	75	75

Guru Kelas

Kecemen, Desember 2013
Kolaborator

Anita Nurhidayati. S.Pd.
NIP.

Dedi Rizkia S.

DOKUMENTASI

Teks Skenario Role Playing siklus 1

1. Tukang Becak (Kelompok Coklat)

Salah satu anggota kelompok menjadi tukang becak, dan salah satu anggota kelompok menjadi orang yang ingin kepasar dengan naik becak dari dekat rumahnya.

2. Produsen Jamu (Kelompok Putih)

Salah satu anggota kelompok menjadi produsen madu, dan salah satu anggota lain membeli jamu untuk dikonsumsi sendiri.

3. Dokter (Kelompok Merah)

Salah satu anggota kelompok bertugas Menjadi Dokter, Tugas Dokter adalah mengobati Pasien. Dan salah satu anggota kelompok menjadi pasien yang sedang sakit kemudian disuntik oleh dokter.

4. Tukang Cukur (Kelompok Biru)

Salah satu anggota kelompok menjadi tukang cukur, dan salah satu anggota kelompok menjadi pelanggan yang ingin mencukur rambutnya dgn rapi.

5. Penjual mainan (Kelompok Ungu)

Salah satu anggota kelompok menjadi pembeli dan seorang anggota menjadi penjual. Barang yang dibeli yaitu berupa mainan anak kecil.

6. Distributor/ Pengantar barang (Kelompok Hijau)

Tugas distributor adalah menyalurkan barang dari produsen ke konsumen. Disini perannya distributor adalah mengambil buku pesanan dari produsen untuk disetor ke pelanggan yang sudah biasa membeli buku disitu.

7. Pedagang buah dan sayur (Kelompok Pink)

Pedagang eceran menjual sabuah dan sayuran yang sebelumnya didapat atau dibeli langsung dari petani sebelum dijual dipasar sekarang ini.

Teks Skenario Role Playing siklus 1I

DIALOG ANTARA DISTRIBUTOR DAN TOKO PAKAIAN (A1, A7, A9, A10)

Pada suatu hari, seorang distributor sedang mengantar pakaian pesanan dari toko busana “Indah”. Setelah tiba di Toko tersebut, distributor lalu masuk ke toko dan ingin menemui pemilik toko.

Siswa 1 : ”Selamat siang Mbak. Saya distributor dari pusat grosir (Distributor) pakaian Cipta Busana. Boleh saya bertemu dengan pemilik toko ini?”

Siswa 2 : ”oh ya Pak. Silahkan tunggu sebentar, Pak Doni (Pemilik Penjaga Toko) sedang ke belakang.”

Tidak lama kemudian Pak Doni masuk ke tokonya. Lalu menghampiri distributor.

Siswa 3 : ”selamat siang Mas, ada yang bisa saya bantu?”.
(Pemilik Toko)

Siswa 1 : ”Begini Pak, saya distributor dari grosir Pakaian Cipta (Distributor) Busana, ini pakaian yang dipesan oleh toko bapak.”

Siswa 3 : ”oh ya Mas, saya cek dulu ya?”.
(Pemilik Toko)

Siswa 1 : ”iya, ini silahkan dicek”
(Distributor)

Pak doni lalu mengecek barang yang diberikan oleh distributor tersebut.

Siswa 3 : ”sudah lengkap dan sesuai. Bagus juga baju-bajunya.
(Pemilik Toko) Terima kasih ya Mas. Sebentar saya panggilkan pekerja saya yang bagian gudang. Pak Jono?”

Siswa 4 (Bagian gudang) : ”Iya pak, ada yang bisa saya bantu?”

Siswa 3 : ”Tolong bawa barang-barang ini ke gudang ya pak?”.
(Pemilik Toko)

Siswa 4 (Bagian gudang) : ”Baik pak, siap laksanakan”

Pak Jono lalu mengangkat pakaian-pakaian yang diserahkan distributor untuk dibawa ke gudang. Selanjutnya distributor berbincang-bincang dengan pemilik toko.

Siswa 3 : ”terima kasih ya pak sudah diantar tepat waktu.”
(Pemilik Toko)

Siswa 1 : ”iya Pak, sama-sama. Kalau begitu, silahkan tanda tangan (Distributor) di bukti penerimaan barang ya Pak”.

Siswa 3 : ” Ya, Mas. Terima kasih”.
(Pemilik Toko)

Siswa 1 : ”Terima kasih kembali, Pak. Permisi”.
(Distributor)

Distributor itu lalu pergi meninggalkan toko dan melanjutkan mengirimkan barang ke toko-toko yang lain. Pemilik toko lalu duduk di dekat barang dagangannya untuk melayani pembeli yang datang ke tokonya.

DIALOG ANTARA TOKO PAKAIAN DAN KONSUMEN (A6, A8, A13)

Pada suatu hari, Pak Ahmad pergi ke toko pakaian untuk membeli kaos dan jaket. Sesampainya di depan toko, Pak Ahmad memarkirkan mobilnya lalu masuk ke toko bersama istrinya. Ketika masuk ke toko, pak Ahmad disambut oleh penjaga toko yang ramah

Siswa 1 : " selamat siang pak, bu ada yang bisa saya bantu?"
(Pemilik Toko)

Siswa 2 : "saya sedang butuh kaos Mbak. Kaos untuk seragam murid les saya. Ada tidak mbak yang cocok?"

Siswa 1 : "oh, iya ada. Kalau untuk seragam les yang cocok kaos jenis ini"

Siswa 3 : "boleh saya lihat dulu Mbak"
(Konsumen 2)

Siswa 1 : "oh iya Pak, silahkan".
(Pemilik Toko)

Siswa 3 : "Jahitannya bagus ya mbak. Bahannya juga halus."
(Konsumen 2)

Siswa 1 : "iya Pak, kami selalu mengutamakan kualitas dan kepuasan pelanggan."

Siswa 2 : " berapa Mbak ini harganya?".
(Konsumen 1)

Siswa 1 : "Rp. 30.000,00 Pak untuk setiap kaos".
(Pemilik Toko)

Siswa 2 : "Oke Mbk, saya beli 20 kaos. Ini mbak uangnya."
(Konsumen 1)

Siswa 1 : "Iya, Pak. Terima kasih Pak."
(Pemilik Toko)

Pak Ahmad dan istrinya lalu keluar dari toko lalu menuju tempat parkir mengambil kendaraan dan pulang ke rumahnya.

DIALOG ANTARA PETANI KAPAS DAN DISTRIBUTOR (A2, A3, A5, A14)

Pada suatu hari, Pak Andi dan Pak Budi (seorang distributor) datang ke rumah Pak Irwan (Petani Kapas). Pak Andi ingin membeli hasil panen kapas untuk di jual kepada konsumen (ke toko-toko). Di rumah Pak Irwan, Pak Andi dan Pak Budi bertemu distributor lain yang bernama Bu Erfan. Berikut percakapan antara Pak Andi dan Pak Irwan:

- Siswa 1 (Pak Andi) : "Selamat Siang Pak Irwan, baru pulang dari sawah ya?"
Siswa 2 (Pak Irwan) : "Iya Pak, alhamdulillah panen kapas melimpah. Bagaimana kapas yang bapak distribusikan? Lancar kan pak?"
Siswa 1 (Pak Andi) : "Alhamdulillah lancar juga pak. Ini kebetulan persediaan kapas saya sudah habis dan banyak toko langganan saya yang memesan pak. Jadi maksud saya kemari ingin membeli kapas hasil panen bapak."
Siswa 2 (Pak Irwan) : "Oh ya pak, bapak butuh berapa ton?"
Siswa 3 (Pak Budi) : "Saya butuh 2 ton yang sudah bersih ya pak. Boleh saya melihat contoh hasil panen kapas yang sudah bersih?"
Siswa 1 (Andi) : "Saya butuh 3 ton Pak."
Siswa 2 (Pak Irwan) : "Oh ya Pak, mari Pak Andi dan Pak Budi silahkan saya antar".

Pak Andi, Pak Budi dan Pak Irwan melihat kapas hasil panen yang sudah bersih.

- Siswa 1 (Pak Andi) : "Oke pak, saya pikir kapas ini sudah sesuai. Kalau begitu, Nanti sore kapasnya di ambil oleh supir saya ya pak?"
Siswa 2 (Pak Irwan) : " Iya pak, nanti saya siapkan. Terima kasih ya pak atas kerjasamanya"

Tiba-tiba Bu Erfan muncul dan menyapa Pak Andi dan Pak Budi

- Siswa 4 (Bu Erfan) : "Wah Pak Andi dan Pak Budi. Apa kabar pak? Bagaimana distribusinya? Lancar kan?"
Siswa 3 (Pak Budi) : "Alhamdulillah lancar. Ibu Erfan sendiri bagaimana?"
Siswa 4 (Bu Erfan) : "Alhamdulillah pesanan semakin banyak"
Siswa 1 (Pak Andi) : "Ini karena hasil panen Pak Irwan bagus pak, selalu berkualitas. Sehingga tidak mengecewakan."
Siswa 2 (Pak Irwan) : "Iya Pak. Alhamdulillah. Semoga kerjasama kita semakin lancar ya pak."
Siswa 1 (Pak Andi) : " Semoga pak. Kalau begitu, saya kira sudah cukup saya permisi dulu."
Siswa 2 (Pak Irwan) : "ya Pak. Terima kasih "

Selanjutnya Pak Andi, Pak Budi, dan Bu Erfan meninggalkan rumah pak Irwan.

DIALOG ANTARA DISTRIBUTOR DAN PABRIK PEMINTALAN BENANG
(Diperankan oleh siswa A4, A11, A12)

Pada suatu hari, Pak Andi (seorang distributor) datang ke pabrik pemintalan benak. Pak Andi ingin menyalurkan kapas yang dibelinya dari petani kapas untuk dijual ke pabrik pemintalan benang. Setelah menemui Ibu Lina, selanjutnya Pak Andi menemui bagian gudang yang bernama Pak Handoko. Berikut percakapan antara Pak Andi (distributor), Ibu Lina (pemilik pabrik), dan Pak Handoko (Bagian Gudang).

Siswa 1 (Pak : "Selamat siang Bu. Saya distributor kain mau mengantar
Andi) kain pesanan dari perusahaan ini."
Siswa 2 (Ibu : "oh ya pak, saya lihat dulu ya pak kainnya?"
Lina)
Siswa 1 (Pak : "ya Bu, silahkan."
Andi)
Siswa 2 (Ibu : "ya pak, ini sudah saya cek semua, dan sudah sesuai.
Lina) Silahkan barang yang saya pesan ini diantar ke bagian
gudang ya. Silahkan dengan Pak Handoko"
Siswa 1 (Pak : "ya. Siap laksanakan".
Andi)

Selanjutnya Siswa 1 bersama Siswa 3 menuju ke bagian gudang untuk menyerahkan kain yang dipesan oleh konsumen (Pengusaha baju).

Siswa 3 (Pak : "Silahkan di bawa masuk kainnya pak."
Handoko)
Siswa 1 (Pak : "iya pak. Sekarang silahkan tanda tangan di bukti
Andi) pengiriman barang pak."
Siswa 3 (Pak : "Ya Pak. Terima kasih pak."
Handoko)
Siswa 1 (Pak : "Terima kasih kembali pak. Saya mohon pamit."
Andi)
Siswa 3 (Pak : "Ya pak."
Handoko)

Selanjutnya Siswa 1 pergi meninggalkan pabrik dan siswa 3 melanjutkan pekerjaannya di gudang.

Dokumentasi Contoh Hasil Tes Evaluasi Siswa

Nama : Siti Zulaikha

No : 09

(g)

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan cara menyilang salah satu jawaban yang paling benar

8. Badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang transportasi adalah . . .
- a. PT Kereta api
 - b. PT Telkom
 - c. PT PLN
 - d. PT Pos Indonesia
9. Sikap yang harus dimiliki oleh seorang pengusaha adalah, *kecuali* . . .
- a. Pekerja keras
 - b. Malas
 - c. Tidak mudah putus asa
 - d. Jujur
10. Setiap hari Timo minum susu dan roti. Jadi kegiatan Timo termasuk . . .
- a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. Dagang
 - d. Jasa
11. Sikap yang harus kita miliki agar kita menjadi seorang yang berhasil dalam melaksanakan kegiatan ekonomi adalah . . .
- a. Jujur
 - b. Mencemooh hasil karya orang lain
 - c. Malas-malasan
 - d. Acuh tak acuh
12. Galih sedang makan bakso yang dia beli dari penjual bakso, kegiatan ekonomi yang dilakukan galih adalah . . .
- a. Distribusi
 - b. Produksi
 - c. Konsumsi
 - d. Dagang
13. Koperasi yang kegiatannya menyimpan dan meminjamkan uang disebut . . .
- a. Koperasi sekolah
 - b. Koperasi unit desa
 - c. Koperasi simpan pinjam
 - d. Koperasi daerah
14. Secara umum, kegiatan perekonomian dalam masyarakat terdiri atas 3 jenis usaha, yaitu....
- a. Konsumsi, Produksi, Jasa
 - b. Dagang, Jasa, Distribusi
 - c. Jasa, Dagang, Produksi
 - d. Produksi, Distribusi, Konsumsi
15. Badan usaha milik negara (BUMN) yang bergerak di bidang kehutanan dan pertanian adalah . . .
- a. PT Kereta api
 - b. PT Telkom
 - c. PT PLN
 - d. PT Perkebunan Nusantara

✓ 16. Salah satu perilaku yang tidak menghargai kegiatan ekonomi adalah....

- a. Menggandakan CD
- c. Bekerja keras
- b. Mengikuti cara orang lain
- d. Belajar dengan rajin

✓ 17. Modal seluruhnya dari pemerintah. Badan usaha ini bergerak di bidang-bidang yang berkaitan dengan kepentingan umum, yang dimaksud dari pernyataan tersebut adalah perusahaan....

- a. Perusahaan Umum
- c. Firma
- b. Perusahaan Daerah
- d. Persero

18. Suatu kegiatan usaha yang mengolah barang mentah menjadi barang jadi adalah pengertian dari...

- a. Produksi
- c. Dagang
- b. Konsumsi
- d. Jasa

19. Pak Sartono Anwar bertugas menyalurkan barang dari pabrik pakaian ke toko, Pak Sartono Anwar termasuk pada Kegiatan Ekonomi....

- a. Produksi
- c. Dagang
- b. Konsumsi
- d. Distribusi

20. Koperasi merupakan badan usaha yang sesuai di Indonesia berdasarkan asas . . .

- a. Pancasila
- c. Kebersamaan
- b. Kekeluargaan
- d. Keadilan

Dokumentasi Foto Penerapan Metode *Role Playing* siklus I dan siklus II



Siswa memperhatikan penjelasan Guru



Siswa berdiskusi kelompok



Siswa bermain peran "tukang cukur"



Siswa bermain peran "penjual - pembeli"



Siswa bermain peran "dokter dan pasien"



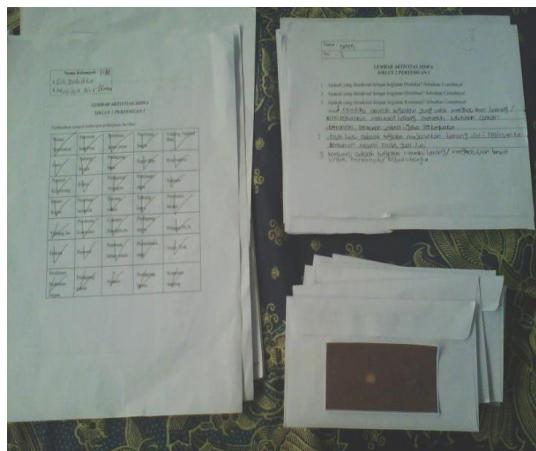
Media ampol warna scenario dan LAS



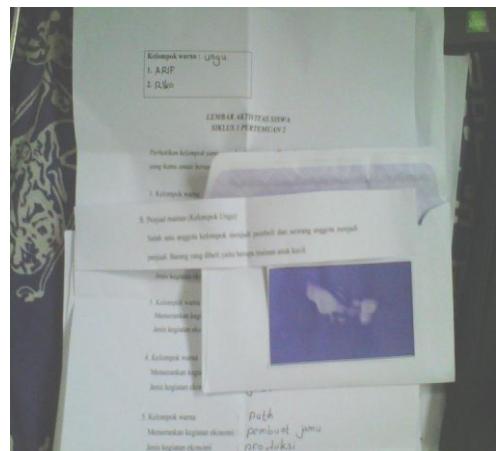
Siswa mengerjakan LAS



Siswa berdiskusi kelompok



Hasil pengamatan dan diskus kelompok



Contoh scenario dan Lembar Kerja siswa



Siswa bermain peran distributor siklus II



Siswa bermain peran sebagai konsumen



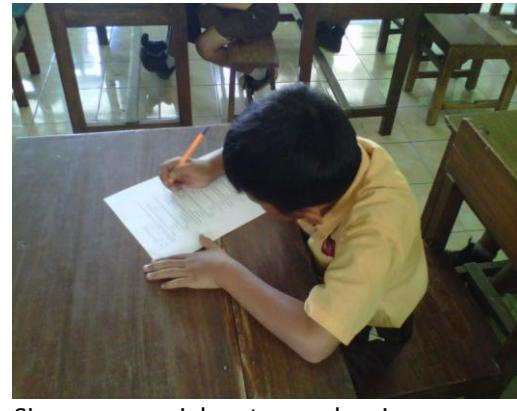
Guru memberi arahan siswa



Bermain peran penjual dan pembeli



Guru menyampaikan arahan kepada siswa



Siswa mengerjakan tes evaluasi



Siswa mengerjakan soal tes evaluasi



Suasana kelas pertemuan terakhir siklus II

Lampiran 21

Yogyakarta, 11 Oktober 2013

Hal : Permohonan Validasi

Lampiran : 1 bendel

Kepada Yth

Sekar Purbarini K, S.IP., M.Pd

Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pengetahuan UNY

di Yogyakarta

Dengan hormat,

Dengan ini saya memohon bantuan Bapak untuk memberikan validasi, saran, dan masukan mengenai instrument penelitian saya yang berjudul **“Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD N 2 Kecemen Manisrenggo Klaten”**.

Demikian surat permohonan ini saya buat, atas bantuannya saya mengucapkan terima kasih.

Pemohon,

Dedi Rizkia Saputra
NIM. 09108244079

Mengetahui,

Pembimbing I

Hidayati, M. Hum
NIP. NIP19560721 198501 2 002

Pembimbing II

Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd.
NIP. 198204252005012001

Lampiran 22

PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Sekar Purbarini K, S.IP., M.Pd

NIP : 19791212 200501 2 003

Bidang ahli : Ilmu Pengetahuan Sosial

Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Dedi Rizkia Saputra

NIM : 09108244079

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dari variabel yang disusun, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dari skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD N 2 Kecemen Manisrenggo Klaten”. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,



Sekar Purbarini K, S.IP., M.Pd
NIP 19791212 200501 2 003

Lampiran 23



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)



No. : 7879 /UN34.11/PL/2013

12 Desember 2013

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth. Kepala SD N 2 Kecemen
Manisrenggo Klaten
Jawa Tengah

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 : Dedi Rizkia Saputra
NIM : 09108244079
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Balong Umbulharjo Cangkringan Sleman

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N 2 Kecemen Manisrenggo Klaten
Subyek : Siswa kelas V
Obyek : Proses pembelajaran IPS dengan Metode Role Playing
Waktu : Desember 2013 - Februari 2014
Judul : Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten

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 KABUPATEN KLATEN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN MANISRENGGO
SD NEGERI 2 KECEMEN**

SURAT KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH

Nomor : 800/13/ SD.2.KCM / VII / 2013

**KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KECEMEN
KECAMATAN MANISRENGGO, KABUPATEN KLATEN**

- Menimbang : Bawa perlu adanya Guru Wiyata Bhakti di sekolah kami.
Mengingat : Guru yang ada di SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten belum mencukupi masih kurang guru.
Memperhatikan : Permohonan Sdr. Dedi Rizkia Saputra untuk menjadi Guru Wiyata Bhakti pada SD Negeri 2 Kecemen.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Terhitung mulai tanggal 14 Juli 2013 diangkat sebagai Guru Wiyata Bhakti
Nama : DEDI RIZKIA SAPUTRA
Tempat/Tgl Lahir : Sleman, 20 Juni 1990
Pendidikan : SMA
Alamat : Balong, Umbulharjo, Cangkringan, Sleman
Tugas : Guru Wiyata Bhakti pada SD Negeri 2 Kecemen
- Kedua : Bawa yang bersangkutan tidak akan menuntut honor atau imbalan jasa dan tidak menuntut untuk diangkat sebagai Pegawai Negeri/ Calon Pegawai Negeri.
- Ketiga : Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini dapat diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di : Kecemen
Pada tanggal : 15 Juli 2013





**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN MANISRENGGO
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KECEMEN**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 44/SDN2KCM/III/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SUMARYATI, S.Pd
NIP : 196102051982012006
Pangkat/Golongan Ruang : Pembina tk I/IV. B
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 2 Kecemen

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama : Dedi Rizkia Saputra
NIM : 09108244079
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Nama tersebut diatas telah selesai melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dari bulan Desember 2013 s/d bulan Februari 2014 pada siswa kelas V SD Negeri 2 Kecemen.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kecemen, 1 Maret 2014
Kepala Sekolah SDN 2 Kecemen


SUMARYATI, S.Pd
NIP. 196102051982012006