

**LAPORAN AKHIR**  
**PENELITIAN DOSEN INTERNAL UNARS**



**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN  
IPS MATERI KERJASAMA DI KELAS III SEMESTER 1 DI SD NEGERI  
1 DAWUAN KECAMATAN SUBOH**

**Tim Peneliti**

<b>(Nani Farah Fasica, M.Pd)</b>	<b>(0713029102)</b>
<b>(Winditiya Yuliana, M.Pd)</b>	<b>(0712079104)</b>
<b>(Rosalinda Setianingrum)</b>	<b>(202010033)</b>

**LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN  
DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP3M)  
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDOTAHUN  
2020-2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa  
Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Ips  
Materi Kerjasama Di Kelas III Semester 1 Di SD Negeri 1  
Dawuan Kecamatan Suboh

Bidang Fokus : .....

Ketua Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Nani Farah Fasica, M.Pd
- b. NIDN : 0713029102
- c. Jabatan Fungsional : .....
- d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- e. Nomor HP/Surel : .....

Anggota Peneliti (1)

- a. Nama Lengkap : Winditiya Yuliana, M.Pd
- b. NIDN : 0712079104
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Anggota Peneliti (2)

- a. Nama Lengkap : Rosalinda Setianingrum
- b. NPM : 202010033
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Sumber Dana Penelitian : - APBU UNARS  
- Mandiri  
- Eksternal .....

Biaya Penelitian : Rp. 3.500.000



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dodik Eko Yulianto, M.Pd  
NIDN. 0707078303.

Situbondo, 5, Desember, 2020  
Ketua Peneliti

Nani Farah Fasica, M.Pd  
NIDN. 00732118701

Menyetujui,  
Ketua Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat



Dr. E. Kusnadi, Hm, M.Si  
NIDN. 0720105303

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu cita-cita Bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mandiri serta mempunyai tanggung jawab bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pembangunan bangsa dan negara dapat berhasil jika ditunjang dengan pendidikan yang maju, karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan dan perwujudan dari suatu individu. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada bagaimana cara suatu bangsa itu mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia. Sehingga untuk membentuk manusia yang berkualitas maka dibutuhkan pendidikan yang berkualitas pula. Semiawan dalam Asy'ari (2006:1) mengatakan bahwa Pendidikan di Sekolah Dasar tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai saran asosialisasi melainkan sudah harus dapat menumbuhkan potensi anak didik yang nantinya mampu berperan sebagai pengubah masyarakat.

Suyono dan hariyanto (2012:1) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia didalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi dewasa sampai keliang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat.

Proses belajar adalah aktivitas mental / psikis, yang berlangsung dalam interaksi. Aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan - perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan nilai dan sikap. Perubahan ini relatif konstan (tetap) atau berbekas. Di dalam proses belajar mengajar berlangsung kegiatan guru mengajar di satu pihak dan siswa belajar di lain pihak, saling berinteraksi. Pada kegiatan mengajar dan kegiatan belajar sering disatukan dengan kata kegiatan belajar mengajar atau proses belajar mengajar di kelas.

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Adapun kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa yang lain, serta bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan. Menurut Mulyono (2011:1), aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang terjadi atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas belajar.

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep matapelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Sudjana (2000:7) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Setiap proses pembelajaran akan menjadi tolak ukur hasil belajar siswa dimana peneliti dapat mengetahui ketuntasan belajar yang dicapai oleh siswa.

Pembelajar IPS mengkaji seperangkat peristiwa sosial yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menjadi warga masyarakat yang dapat menghargai nilai-nilai sosial, bertanggung jawab, mencintai lingkungan alam, dan menjadi warga dunia yang cinta damai. Pembelajaran IPS pada saat pembelajaran dianggap pelajaran yang membosankan oleh siswa karena berhubungan dengan masalah sosial. Materi yang banyak serta penyampaian materi yang tidak menarik membuat siswa jenuh di kelas dan cepat bosan. Akibatnya siswa menjadi pasif di kelas dan tidak melakukan kegiatan lain selain duduk mendengarkan, berbicara dan bermain dengan temannya.

Proses belajar mengajar di dalam kelas tidak selalu berjalan dengan lancar. Ada beberapa temuan yang dialami oleh peneliti bahwa proses belajar

mengajar tidak sesuai dengan yang diharapkan, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan saat mengikuti proses belajar mengajar. Dengan tidak adanya aktivitas belajar yang melibatkan siswa pada saat proses pembelajaran tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dimana tujuan pembelajaran tersebut tidak tercapai sesuai harapan karena hasil belajar siswa tidak tuntas. Keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM mata pelajaran IPS SD Negeri 1 Dawuan kecamatan suboh adalah  $\geq 65$ , akan tetapi hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Dawuan kecamatan Suboh ini belum mencapai ketuntasan.

Mata pelajaran IPS dengan metode ceramah yang selama ini digunakan oleh guru ternyata tidak banyak membantu siswa dalam menguasai bahan ajar pada pokok bahasan tertentu, karena metode ini hanya menuntut siswa duduk diam mendengarkan guru tanpa ada aktivitas belajar antara guru dan siswa. Metode ceramah ini dianggap metode yang tertua dan hingga kini masih tetap dipakai. Metode ini hanya berpusat pada guru yang menyampaikan materi tanpa melibatkan keterampilan siswa untuk berpikir kritis, sikap demokratis, berkomunikasi, bertanya dan pengembangan sosial emosional. Kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi akan membuat siswa menjadi jenuh dan mengantuk, sehingga dalam pembelajaran tidak ada aktivitas belajar yang bermakna dan menarik untuk di pelajari oleh siswa dan siswa tidak akan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Siswa akan beraktivitas sendiri dengan temannya pada saat guru menggunakan metode ceramah seperti bergurau dan berbicara dengan teman sebayanya.

Berdasarkan fakta yang ada di kelas III SD Negeri 1 Dawuan kecamatan Suboh ada beberapa siswa yang mendapat nilai diatas KKM dan ada beberapa siswa yang mendapat nilai dibawah KKM (Belum Tuntas). Dari permasalahan tersebut guru menganggap bahwa pada kegiatan pembelajaran kurang berhasil sehingga perlu dilakukan perbaikan. Guru harus melakukan perubahan proses belajar mengajar agar siswa mengalami perubahan baik dalam segi nilai akademik

dan juga aktifitas belajar siswa. Dalam hal ini guru merubah metode ceramah yang selama ini digunakan guru dalam pembelajaran dengan merubah menggunakan Metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar daya serap peserta didik tidaklah sama satu dengan yang lainnya. Dalam menghadapi perbedaan tersebut, strategi pengajaran yang tepat sangat dibutuhkan. Strategi belajar mengajar adalah pola umum perbuatan guru dan siswa dalam kegiatan mewujudkan kegiatan belajar mengajar (Hasibuan dalam Aini 2004:6). Metode pembelajaran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghadapi masalah tersebut sehingga pencapaian tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik. Dengan pemanfaatan metode yang efektif dan efisien, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan Metode *Role Playing* dengan harapan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa tuntas sesuai dengan harapan.

Dari permasalahan tersebut dibutuhkan perubahan strategi yang diantaranya yang akan dipakai oleh peneliti. Peneliti merubah strategi pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dengan harapan dapat membuat penyampaian materi lebih menarik untuk disimak oleh siswa dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta hasil belajar siswa dapat memenuhi KKM sesuai dengan harapan.

Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial. Menurut Dananjaya (2011:4), “metode *Role Playing* (bermain peran) adalah suatu metode pembelajaran yang menggambarkan tentang suatu kondisi/ paradigma tertentu pada suatu hal yang terjadi dimasyarakat”. Metode *Role Playing* disini memiliki beberapa langkah yaitu menyiapkan skenario, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, menunjuk siswa yang akan bermain peran, mengamati siswa yang bermain peran,

mengerjakan lembar kerja kelompok, penyampaian hasil kesimpulan, guru memberikan kesimpulan secara umum.

Setelah strategi pembelajaran metode *Role Playing* diterapkan diharapkan siswa akan lebih senang untuk mempelajari mata pelajaran IPS dan siswa akan lebih aktif sehingga tujuan dalam proses belajar mengajar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan karena guru merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar. Dengan perannya sekarang, guru tidak lagi menjadi "satu-satunya" orang yang paling tahu di dalam kelas. Guru lebih berperan sebagai pemudah menyediakan berbagai sumber belajar, serta memberi bantuan dan kesempatan kepada siswa untuk banyak berlatih, maka guru sebagai fasilitator. Hanafiah dan Suhana (2012:106) berpendapat bahwa guru dalam melaksanakan perannya, yaitu sebagai pendidik, pengajar, pemimpin, administrator, harus mampu melayani peserta didik yang dilandasi dengan kesadaran (*awareness*), keyakinan (*belief*), kedisiplinan (*discipline*) dan tanggung jawab (*responsibility*) secara optimal sehingga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan siswa-siswa optimal, baik secara fisik maupun psikhis.

Oleh karena itu, guru dipandang sebagai agen modernisasi dalam segala bidang. Usaha utama yang dapat dilakukan oleh guru adalah melalui program pendidikan bagi para siswa dalam melakukan usaha pencapaian tujuan pendidikan di sekolah tersebut, guru berperan penting dalam menggunakan media/metode dan cara untuk mencapai hasil yang optimal. Untuk mencapai tujuan tersebut sangat didukung oleh strategi yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran aktivitas belajar siswa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuan baru, baik kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik

berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Hanafiah dan Suhana 2012:23). Belajar bukanlah menghafal melainkan berbuat dan memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan pada saat aktivitas belajar berlangsung.

Dari rumusan latar belakang di atas maka peneliti memandang perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "*Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode role playing pada pembelajaran IPS materi kerjasama di Kelas III Semester 1 di SD Negeri 1 Dawuan Kecamatan Suboh Tahun Pelajaran 2015/2016*".

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Aktivitas belajar siswa yang kurang sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Beberapa siswa di kelas III di SD Negeri 1 Dawuan Kecamatan Suboh pada pembelajaran IPS memperoleh nilai kurang dari KKM. ( belum memenuhi KKM).
- c. Penyampaian materi pembelajaran IPS dianggap kurang menarik sehingga minat siswa untuk aktif pada saat pembelajaran IPS pun rendah.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penerapan *metode role playing* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas III Semester 1 SD Negeri 1 Dawuan Kecamatan Suboh Tahun Pelajaran 2015/2016?



#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui bahwa *metode Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan *metode role playing* pada pembelajaran IPS di Kelas III semester 1 di SD Negeri 1 Dawuan kec. Suboh Tahun pelajaran 2015/2016.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

- a) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.
- b) Mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Memberikan pengalaman baru bagi guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

## **BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Tinjauan Teori**

#### **2.1.1 Aktivitas belajar**

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Adapun kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerja sama dengan siswa lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Dierich dalam Hamalik (2010:24) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut :

1. Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat *outline* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.

6. Kegiatan-kegiatan metric, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis factor-faktor, menemukan hubungan, membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani tenang, dan lain-lain.

Menurut Mulyono (2001:1), Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang terjadi atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Dimiyati (dalam handayani 2009:27) aktivitas pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek aktivitas belajar yang ingin dicapai yaitu siswa dapat menjawab pertanyaan, siswa mengajukan pertanyaan dan berdiskusi dengan baik serta siswa dapat mengemukakan pendapatnya. Aktivitas yang diharapkan adalah aktivitas siswa yang positif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa. Aktivitas yang ada di kelas juga mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

### **2.1.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep matapelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu gambaran dari kemampuan siswa dalam mempelajari sesuatu karena peningkatan proses belajar yang dilakukan siswa baik aktivitas dan perolehan nilai disebut hasil belajar.

Sudjana (2000:7) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Anitah (2011:27) mengatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Salah satu hal penting dalam kegiatan belajar yang harus ditanamkan dalam diri siswa bahwa belajar yang dilakukannya merupakan kebutuhan dirinya.
2. Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut instrument penilaian hasil belajar. Jika dikaji lebih dalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam *taksonomi Bloom*, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (*domain*) yaitu *domain kognitif* atau kemampuan berpikir, *domain afektif* atau sikap, dan *domain psikomotor* atau keterampilan. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto (2009:9) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut *domain kognitif* (intelektual), *afektif* (sikap) dan kemampuan *psikomotorik* (bertindak).

Menurut *Bloom* dalam Sudjana (2009:30) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga, yaitu ranah kognitif, ranah psikomotor, ranah afektif.

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari empat aspek yakni menganggapi, menerima, menghayati, dan mengelola.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada tiga aspek ranah psikomotor, yakni identifikasi, artikulasi, dan manipulasi. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan tingkat yang terjadi dalam diri siswa sebelum dan setelah mengikuti pelajaran. Hasil belajar menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

### **2.1.3 Metode *Role Playing***

#### **a) . Pengertian Metode *Role Playing*.**

Metode berasal dari kata "*Methodos*" yang secara etimologis, berasal dari bahasa latin yaitu "*Methodos*". Secara etimologis kata *methodos* berasal dari kata *metha* yang artinya *dilalui* dan *hodos* yang artinya *jalan*. Jadi *methodos* artinya jalan yang dilalui. Secara umum, "metode artinya jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan" (Agung dalam Aini 2014: 6).

Metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari metode simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa aktual atau kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya dalam Wiastra, dkk, 2013: 3). *Role Playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan semua siswa untuk beraktivitas sehingga siswa menjadi aktif di kelas dan dapat tercipta interaksi antara guru dan siswa serta siswa dengan siswa. Topik

yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang muncul pada abad teknologi informasi (Majid, 2013:206).

Menurut Taniredja, (2011:18) *Role Playing* merupakan metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi social yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.

Pembelajaran dengan bermain diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran dengan guru dan dengan siswa yang lain. Belajar sambil memainkan peran juga diharapkan agar siswa tidak jenuh dan merasa bosan pada saat pembelajaran karena siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan guru berceramah akan tetapi siswa juga dapat mengemukakan pendapat serta bertanya jawab dengan guru dan siswa yang lain. Bermain dinyatakan sebagai perilaku yang tidak memiliki tujuan khusus, tetapi mampu memperbaiki kinerja manusia jika menjumpai kondisi yang mirip seperti itu pada masa depan.

**b) . Langkah-langkah pelaksanaan Metode *Role Playing*.**

Dalam menerapkan strategi pembelajaran yaitu Metode *Role Playing* pada pembelajaran memiliki beberapa langkah-langkah pelaksanaan agar proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan harapan. Berikut langkah-langkah dalam menerapkan metode *Role Playing* (Hanafiah dan Suhana 2012:47) yaitu:

- 1) Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan: yang pertama terlebih dahulu guru membuat skenario bermain peran agar siswa dapat mempelajari terlebih dahulu dan siswa lebih siap untuk bermainperan.
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dua hari sebelum proses pembelajaran: setelah guru membuat dan menyiapkan skenario bermain peran lalu guru menunjuk siswa yang akan bermain

peran untuk dipelajari dua hari sebelum pelaksanaan pembelajaran agar siswa lebih siap dan dapat maksimal dalam bermain peran.

- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang: pada saat proses belajar mengajar terlebih dahulu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan jumlah yang seimbang agar peneliti dapat mengetahui masing-masing keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
- 4) Guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai: sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai agar siswa tahu tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran).
- 5) Guru memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan: setelah penyampaian kompetensi selesai selanjutnya guru mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk maju ke depan untuk memerankan skenario yang telah diberikan oleh peneliti.
- 6) Masing-masing peserta didik duduk di kelompoknya, sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan: pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan metode *Role Playing* berlangsung guru meminta siswa untuk mengamati siswa yang sedang bermain peran. Pada saat proses belajar berlangsung peneliti juga mengamati siswa agar peneliti dapat mengetahui masing-masing siswa yang aktif dan tidak aktif dalam pembelajaran.
- 7) Setelah selesai pementasan, setiap peserta didik diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan: setelah pembelajaran bermain peran selesai, peneliti memberikan kertas lembar kerja untuk mengetahui hasil kesimpulan yang diperoleh selama mengamati proses pembelajaran.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya: setelah kertas lembar kerja kelompok selesai dikerjakan, peneliti meminta siswa untuk menyampaikan hasil kesimpulannya sesuai kelompok.

- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum: setelah masing-masing kelompok selesai membacakan kesimpulan dari pembelajaran selanjutnya peneliti memberikan kesimpulan secara umum kepada siswa agar siswa dapat lebih mengerti dan paham dengan materi yang disampaikan melalui metode *Role Playing* (bermain peran).
- 10) Evaluasi: setelah proses pembelajaran selesai guru mengevaluasi hasil belajar siswa berupa tes tulis dan lisan.
- 11) Penutup: langkah terakhir dalam pembelajaran ini guru menutup pembelajaran dengan memberikan kesimpulan agar siswa lebih mengingat tentang yang dipelajari dan tak lupa mengingatkan siswa untuk lebih giat belajar serta yang terakhir mengucapkan salam penutup.

**c) . Kelebihan Metode *Role Playing*.**

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) mempunyai beberapa kelebihan untuk diterapkan. Menurut Roestiyah (2008: 93), kelebihan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah:

- 1) Siswa lebih tertarik perhatiannya pada saat pembelajaran.
- 2) Melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Memunculkan rasa tanggung jawab terhadap peran yang dilakoni.
- 4) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
- 5) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Sedangkan menurut Hamalik (2012: 214) kelebihan model *Role Playing*, yaitu waktu bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa mengkhawatirkan mendapatkan sanksi. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dalam dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain

**d) . Kelemahan Metode *Role Playing*.**

Selain mempunyai beberapa kelebihan, metode *Role Playing* (bermain peran) juga memiliki beberapa kelemahan. Adapun kelemahan metode *Role Playing* (bermain peran) Menurut Tandiredja (2011: 42) yaitu :



- 1) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *Role Playing*.
- 2) Memakan waktu yang cukup lama.
- 3) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif,
- 4) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 5) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

Dari kelemahan tersebut maka guru harus lebih menguasai langkah pembelajaran. Karena apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

#### **e) . Tujuan Metode *Role Playing***

Menurut Sumiati (2009:19) tujuan metode *Role Playing* (bermain Peran) adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau. Atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa orang siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita.

Menurut Amri (2010:194) tujuan dari metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah peserta didik mencoba mengeksporasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai pemecahan masalah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode *Role Playing* (bermain peran) adalah pembelajaran yang bertujuan untuk memerankan materi ajar yang diharapkan nantinya siswa dapat menerimadan menyerap materi yang diberikan oleh guru.

#### **2.1.4 Pembelajaran IPS**

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan

(Somantri dalam Sapriya 2011: 11). Nani, dkk, (2010: 58) menyatakan bahwa ilmu pendidikan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan ditingkat SD/MI/SDLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Pada jenjang SD/MI, mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga masyarakat yang menghargai nilai-nilai sosial, bertanggung jawab, mencintai lingkungan alam, dan menjadi warga dunia yang cinta damai. IPS merupakan suatu kajian terintegrasi dari ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan. Somantri (2001: 12) mengemukakan bahwa pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Suwarma (2001: 12), mengemukakan tujuan pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan baik intelektual maupun emosional siswa agar dapat memahami dan memecahkan masalah sosial dalam rangka memperkuat partisipasi sebagai warga Negara dalam kehidupan masyarakat. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS untuk meningkatkan Sekolah Dasar (SD) karena pembelajaran IPS merupakan perpaduan antara Geografi dan Sejarah. Dalam pembelajaran IPS siswa dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, mempunyai rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial serta memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

### **2.1.5 Materi Pelajaran Kerjasama**

Pernahkah kalian piket membersihkan kelas? Tujuan piket kelas agar kelas menjadi bersih. Piket kelas biasanya dilaksanakan bersama-sama. Kalau kamu menyapu ruang kelas sendiri, kamu akan kelelahan. Kelas juga akan bersih

dalam waktu yang lama. Untuk bias membersihkan ruang kelas dengan cepat, kamu harus bekerjasama dengan teman-teman satu kelompok piketmu.

Pernahkah kamu melihat pertandingan sepak bola? Kalau kamu bermain sepak bola, kamu tentu ingin memasukkan bola ke gawang lawan. Untuk biasa mencetak gol, kamu harus bekerja sama dengan teman satu timmu. Melakukan tindakan bersama orang lain disebut kerjasama. Orang melakukan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

### **Syarat melakukan kerja sama**

Bagaimana agar kerja sama bisa berhasil dengan baik? Tujuan kerjasama bisa tercapai dengan sukarela. Kerjasama juga bisa tercapai jika kerja sama saling menguntungkan. Adapun syarat melakukan kerja sama adalah berikut ini.

#### **1. Sukarela**

Apakah sukarela itu? Mau melakukan kerja sama tanpa dipaksa dinamakan sukarela. Kerja sama yang baik harus berdasarkan sukarela. Kerja sama dengan paksaan maka tidak baik. Orang yang dipaksa kerjanya malas-malasan. Pernahkah kamu dipaksa melakukan sesuatu? Bagaimana perasaanmu? Kamu malas, bukan? Dalam bekerjasama harus tanpa paksaan. Bagaimana agar dapat bekerja sama secara sukarela? Jika ingin mengajak orang lain bekerja sama, ajaklah dengan baik. Jangan memaksakan kehendak kepada orang lain.

#### **2. Saling Menguntungkan**

Kerja sama akan berhasil baik jika saling menguntungkan. Semuanya merasa untung. Tidak ada yang merasa dirugikan. Semua orang mendapat bagian tugasnya. Pekerjaan dibagi dengan rata. Bagaimana jika pekerjaan tidak dibagi rata? Tentunya ada yang akan merasa keberatan, bukan?

### **Bentuk-bentuk kerjasama**

Tetangga kita seperti saudara kita. Apalagi jika kita tinggal jauh dari saudara. Jika kita sedang kesusahan, kita bisa minta tolong pada tetangga kita. Begitu juga jika tetangga kita kesusahan, kita harus membantu mereka. Kita harus bisa bekerja sama dengan tetangga kita. Ada beberapa bentuk kerja sama yang bisa kita lakukan bersama tetangga.

## **1. Membantu Tetangga**

Sesama tetangga harus saling menolong. Jika kita berbuat baik pada hari ini, suatu saat kita akan ditolong. Banyak perbuatan baik untuk membantu tetangga. Saat tetanggamu punya keperluan kamu dapat membantu.

## **2. Gotong Royong**

Pada suatu hari hujan lebat. Sebuah pohon tumbang menimpa rumah Pak Made. Atap rumah Pak Made rusak. Semua warga datang membantu memperbaiki atap rumah Pak Made. Warga laki-laki berdatangan dengan membawa berbagai peralatan. Semua membantu memperbaiki atap rumah Pak Made. Akhirnya rumah Pak Made selesai diperbaiki.

Cerita di atas merupakan contoh gotong royong. Gotong royong merupakan pekerjaan yang dilakukan secara bersama. Dengan bergotong royong pekerjaan cepat selesai. Dengan bergotong royong semangat persaudaraan, persatuan, dan kesatuan dapat terus terjalin. Gotong royong merupakan ciri khas bangsa Indonesia.

## **3. Kerja Bakti**

Pada tanggal 17 Agustus kita merayakan kemerdekaan Indonesia. Pak Tono selaku ketua RT 5/RW 12 memberitahukan bahwa hari Minggu ada kerja bakti. Semua warga akan membersihkan jalan. Sudah lama jalan tidak dibersihkan. Banyak rumput tumbuh di jalan. Pada hari Minggu, warga laki-laki berkumpul di sepanjang jalan. Ada yang membawa sabit, Ada yang membawa cangkul. Semua warga membersihkan rumput. Rumput-rumput dicabuti Ibu-ibu menyediakan aneka makanan. Ada juga berbagai minuman. Tepat pukul 12 siang, pekerjaan selesai. Sebelum pulang, warga menikmati makanan yang telah disediakan. Sekarang jalan-jalan di RT 5 terlihat bersih.

## **4. Siskamling**

Lingkungan tempat tinggal yang aman sangat dibutuhkan. Lingkungan yang aman akan menjadikan hidup nyaman. Siapa yang menjaga keamanan lingkungan? Bagaimana agar lingkungan kita aman? Keamanan lingkungan merupakan tanggung jawab warga masyarakat. Kita bisa menjaga keamanan dengan ronda malam. Ronda malam dilakukan oleh semua warga secara

bergiliran. Bagaimana dengan siang hari? Apakah tidak perlu dijaga? Di siang hari, warga juga harus menjaga keamanan. Jika ada orang yang mencurigakan, laporkan kepada ketua RT setempat.

## **2.2 Hipotesis Tindakan**

Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kerjasama di kelas III semester I di SD Negeri I dawuan kecamatan suboh tahun pelajaran 2015/2016.

## **BAB III. METODE PENELITIAN**

### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Winarni). Penelitian ini dilaksanakan dua siklus untuk mengetahui keberhasilan belajar serta agar peneliti tahu aktivitas dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *Role Playing* pada peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses pembelajaran (Arikunto, 2009:40). Ada empat tahapan penting dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas diantaranya yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refeksi.

Dari keempat tahapan dalam penelitian ini merupakan unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali pada langkah semula atau siklus berulang. Dari dua siklus tersebut diharapkan siswa lebih aktif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 1 Dawuan Kecamatan Suboh. Penelitian ini dilaksanakan dibulan Agustus pada Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016.

### **3.3 Penentuan Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SD Negeri 1 Dawuan Kecamatan Suboh Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 21 siswa diantaranya 7 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Kelas III dipilih sebagai subyek penelitian karena adanya permasalahan dalam pembelajaran di kelas tersebut, yaitu dalam pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tidak

memenuhi KKM. Dari permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran serta hasil belajar siswa dapat memenuhi KKM.

### **3.4 Definisi Operasional**

Definisi operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### *a. Metode Role Playing*

Metode *Role Playing* adalah metode bermain peran dimana siswa memerankan skenario yang mungkin saja akan terjadi dalam kehidupan nyata atau mungkin dalam kehidupan bermasyarakat di masa mendatang.

#### *b. Aktivitas Belajar*

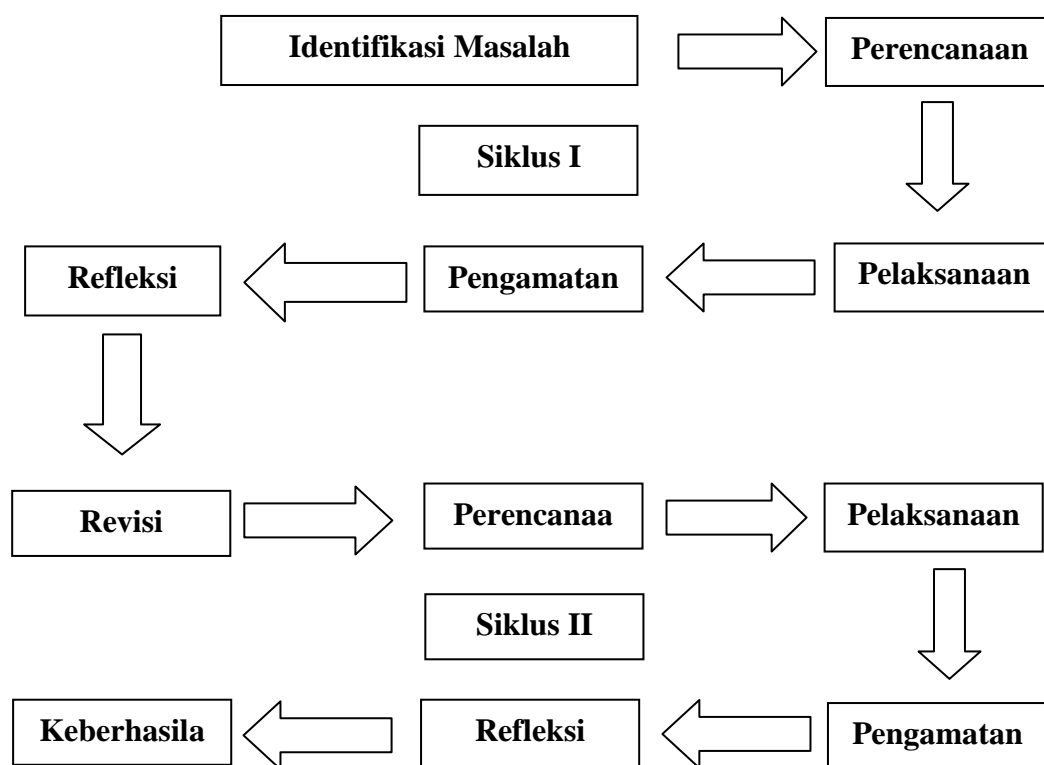
Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada saat proses belajar mengajar berlangsung baik itu aktivitas fisik maupun non-fisik. Aktifitas belajar merupakan sebagian kegiatan siswa sebagai tolak ukur keberhasilan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

#### *c. Hasil Belajar*

Hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar baik berupa nilai maupun pujian yang dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa lebih meningkat dari sebelumnya. Dari hasil belajar pula guru bisa tahu peningkatan dari masing-masing siswanya.

### **3.5 Desain Penelitian dan Rencana Tindakan**

penelitian ini menggunakan model skema penelitian Hopkins dimana penelitian tindakan dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari empat tahap (PGSM, 1999: 8). Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Setiap siklus meliputi *plan* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan gambar berikut :



Gambar 3.1 Model Penelitian Hopkins (Aini, 2014:18)

Sebelum pelaksanaan siklus I dan siklus II berlangsung, terlebih dahulu dilaksanakan identifikasi masalah agar peneliti dapat mengetahui masalah-masalah yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran. Pada identifikasi ini guru mengajar dengan metode yang biasa digunakan yaitu metode ceramah. Pada akhir pembelajaran guru memberikan tes yang nantinya dijadikan dasar dalam penelitian ini. Setelah itu peneliti menyusun rencana berupa tindakan untuk melakukan perbaikan, peningkatan atau perubahan ke arah yang lebih baik. Tindakan yang dilakukan untuk pemecahan masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) pada pembelajaran IPS materi kerjasama siklus I.

### Siklus I

#### a) Perencanaan.

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan silabus.



- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran).
  - 3) Menyiapkan skenario sesuai dengan materi.
  - 4) Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok.
  - 5) Menyiapkan lembar observasi peneliti dan lembar observasi siswa.
  - 6) Menyiapkan soal-soal dan kunci jawaban.
- b) Pelaksanaan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini kegiatannya adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan meliputi:

#### **Kegiatan Awal**

- a) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.
- c) Guru memberikan apersepsi “ apakah kamu pernah melakukan kerja bakti”

#### **Kegiatan Inti**

- a) Guru meminta siswa yang telah ditunjuk maju kedepan untuk bermain peran sesuai skenario yang telah disiapkan.
- b) Peserta didik yang lain duduk sesuai kelompok dan mengamati teman yang sedang bermain peran.
- c) Setelah selesai bermain peran guru melakukan Tanya jawab bersama siswa untuk mengetahui apakah siswa mengerti dengan materi yang diberikan.
- d) Guru meminta siswa menuliskan pengalamannya bekerja sama
- e) setelah itu guru menyuruh siswa menulis manfaat dari bekerja sama.
- f) Guru memberikan tes individu kepada siswa.
- g) Siswa bersama-sama membahas tugas individu yang diberikan oleh guru.
- h) Guru membacakan hasil nilai yang di peroleh siswa dalam tugas individu dan kelompok.
- i) Guru memberikan penghargaan dalam bentuk pujian

### **Kegiatan Penutup**

- a) Guru bertanya kepada siswa tentang perasaan mereka setelah bermain peran tentang kerjasama.
- b) Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari selama pertemuan itu, untuk mengetahui pencapaian indikator dan kompetensi dasar kemudian menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- c) Siswa diingatkan untuk mempelajari materi berikutnya.
- d) Guru mengucapkan salam penutup

### c) Pengamatan.

Kegiatan observasi ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Metode yang digunakan adalah metode observer. Dalam penelitian ini, *observer* mengamati langsung aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Observasi dibantu oleh (Wali kelas).

### d) Refleksi.

Tahap ini merupakan upaya untuk mengkaji apa dan bagaimana dampak dari suatu tindakan kelas. Refleksi pada tindakan ini adalah guru beserta *observer* menganalisis metode, aktivitas, dan hasil belajar yang diperoleh siswa berupa tugas kelompok dan tes individu selama kegiatan pembelajaran. Hasil analisis digunakan untuk menetapkan rencana tindakan selanjutnya sesuai dengan hasil pengamatan dan diskusi selama refleksi.

## **Siklus II**

### a) Perencanaan ulang

Kegiatan perencanaan pada siklus II ini didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I dengan mengadakan pembahasan bersama guru kelas dan observer sebagai bentuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran siklus I. Materi yang akan disampaikan pada siklus II ini sama dengan materi yang disampaikan sebelumnya pada siklus I, hanya saja langkah-langkah dalam pembelajarannya yang berbeda.

a) Perencanaan.

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan silabus.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* (bermain peran).
3. Menyiapkan skenario sesuai dengan materi.
4. Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok.
5. Menyiapkan lembar observasi peneliti dan lembar observasi siswa.
6. Menyiapkan soal-soal dan kunci jawaban.

b) Pelaksanaan.

Dalam tahap pelaksanaan tindakan, untuk kegiatan awal akan disampaikan tujuan pembelajaran yang diharapkan siswa dapat memahami materi perubahan sifat benda. Untuk kegiatan selanjutnya sebagai berikut:

**Kegiatan Awal**

- a) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar kepada siswa, dan mengabsen siswa.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.
- c) Guru memberikan apersepsi “apakah kamu pernah membersihkan kelas bersama teman-temanmu yang lain”.

**Kegiatan Inti**

- a) Guru menjelaskan peran yang akan dilakoni dari masing-masing siswa
- b) Guru memberikan lembaran scenario kepada semua siswa agar siswa lebih paham dengan alur cerita yang akan dimainkan.
- c) Guru meminta siswa yang telah ditunjuk untuk maju kedepan dan bermain peran sesuai peran yang ada dalam scenario.
- d) Peserta didik yang lain duduk sesuai kelompok dan mengamati teman yang sedang bermain peran.

- e) Setelah selesai bermain peran guru melakukan Tanya jawab bersama siswa untuk mengetahui apakah siswa mengerti dengan materi yang disampaikan melalui bermain peran.
- f) Guru menyuruh siswa menjawab tes individu.
- g) Guru dan siswa membahas soal tes yang diberikan bersama-sama.
- h) Guru meminta siswa menuliskan pengalamannya bekerja sama lalu dikumpulkan.
- i) setelah itu guru bertanya kepada siswa tentang manfaat dari bekerjasama.
- j) Guru membacakan hasil nilai yang diperoleh siswa dalam tugas individu dan kelompok.
- k) Guru memberikan penghargaan kepada siswa dalam bentuk pujian agar siswa lebih semangat dan aktif dalam setiap pembelajaran.

#### **Kegiatan Penutup**

- a) Guru bertanya kepada siswa tentang perasaan mereka setelah bermain peran tentang kerjasama.
- b) Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari selama pertemuan itu, untuk mengetahui pencapaian indikator dan kompetensi dasar kemudian menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- c) Siswa diingatkan untuk selalu belajar di rumah.
- d) Siswa diingatkan untuk mempelajari materi berikutnya.
- e) Guru mengucapkan salam penutup
- c) Pengamatan.

Pada tahap observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses belajar di kelas, mencatat perubahan yang terjadi dan mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

- d) Refleksi ulang.

Pada siklus II refleksi dilakukan sebagai upaya untuk mengkaji apa dan bagaimana dampak dari suatu tindakan kelas. Refleksi pada tindakan ini adalah peneliti beserta observer menganalisis hasil belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Apabila terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I

dibanding siklus II, maka penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan pada siklus III.

### **3.6 Data dan Sumber Data**

Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas III SD Negeri 1 Dawuan Kecamatan Suboh pada pembelajaran IPS dengan Materi Kerjasama menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran).

### **3.7 Teknik dan Alat Perolehan Data**

Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh data-data yang relevan dan akurat yang digunakan dengan tepat sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik dan alat yang digunakan antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

#### **3.7.1 Observasi**

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Zuriah, 2003:24). Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Kegiatan observasi langsung dilakukan bersamaan dengan tindakan pada waktu kegiatan belajar mengajar berlangsung, kegiatan observasi mengenai aktivitas siswa selama proses pengajaran, dimana setiap observer melakukan observasi pada kelompok dan guru dalam pembelajaran dengan metode dan media yang digunakan.

#### **3.7.2 Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab secara langsung. Wawancara dilakukan peneliti untuk memperoleh data sesuai dengan kenyataan pada saat peneliti melakukan wawancara. Wawancara dalam penelitian ini akan dilakukan pada Wali Kelas III di SD Negeri I Dawuan Kecamatan Suboh untuk mengetahui tanggapan guru mengenai pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* dengan penggunaan metode sebelumnya.

### **3.7.3 Dokumentasi**

Dokumentasi adalah alat yang digunakan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan. Dalam penelitian ini data yang ingin diperoleh dengan dokumentasi adalah daftar nama, jenis kelamin, dan nilai tes pada materi sebelumnya.

### **3.7.4 Tes**

Tes adalah suatu alat untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk tes lisan, tulisan, atau perbuatan (Sudjana, 2006:52).

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi. Jenis tes yang digunakan adalah tes tulis yang dilakukan setelah pembelajaran selesai. Tes tulis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan kognitif siswa baik perseorangan maupun klasikal. Bentuk tes yang digunakan adalah objektif dan esai. Instrumen tes berupa lembar kerja siswa.

### **3.8 Analisis Data**

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar belajar setelah putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung menggunakan statistik sederhana.

Peningkatan aktivitas siswa belajar dapat dilihat dari hasil observasi berupa skor kualitas.

Banyak siswa :

Skor 1. Bila 0 sampai > 20%

Skor 2. Bila 20% sampai > 40%

Skor 3. Bila 40% sampai > 60%

Skor 4. Bila 60% sampai 80%

Skor 5. Bila 80% sampai 100% = aktif

Kualitas Skor 1 = Sangat kurang

Skor 2 = Kurang

Skor 3 = Cukup

Skor 4 = Baik

Skor 5 = Baik sekali

Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan skor setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran).

Penghitungan nilai dalam tes akhir ini dengan menggunakan rumus:

$$N = \frac{n}{SM} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai

n = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Jumlah skor maksimal (100)

Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara klasikal, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

$p$  = Presentase ketuntasan siswa

$n$  = Jumlah siswa yang tuntas belajar

$N$  = Jumlah seluruh siswa

Tabel 3.1 Kategori Hasil Belajar Siswa

Skor rata – rata	Kategori
$P \geq 90\%$	Sangat Baik
$80\% \geq P < 90\%$	Baik
$65\% \geq P < 80\%$	Cukup Baik
$50\% \geq P < 65\%$	Kurang Baik
$P < 50\%$	Tidak Baik

(Modifikasi Nurkencana)

Ketuntasan hasil belajar siswa adalah:

1. Daya serap individu, siswa disebut telah tuntas belajar bila mencapai skor  $\geq 65$  dari skor 100;
2. Daya serap klasikal, disebut telah tuntas apabila terdapat minimal 75% yang telah mencapai nilai  $\geq 65$  dari nilai maksimal 100.

(Sumber: KKM SD Negeri 1  
Dawuan)



## BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

#### 4.1.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pada hari jumat, tanggal 31 juli 2015 mengadakan observasi kelas kelas III untuk menentukan jadwal penelitian, mengetahui model pembelajaran yang digunakan guru, mengetahui informasi aktivitas dan hasil belajar siswa, dan kesulitan yang dihadapi siswa selama kegiatan pembelajaran. Dari hasil observasi yang dilakukan maka dapat diketahui siswa yang tuntas dan tidak tuntas belajar melalui ulangan harian yang diberikan oleh wali kelas. Wawancara juga dilakukan oleh peneliti pada wali kelas agar peneliti dapat mengetahui sejauh mana wali kelas membimbing siswa sebelum diterapkannya metode *Role Playing*. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka diperoleh informasi sebagai berikut.
  - a) Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada wali kelas diperoleh data bahwa metode yang diterapkan oleh wali kelas selama ini tidak dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sesuai dengan harapan wali kelas. Penggunaan metode yang selama ini digunakan siswa membuat pembelajaran kurang diminati siswa dikarenakan siswa bosan dan beraktivitas sendiri dengan teman-temannya.
  - b) Siswa kelas III SD Negeri I Dawuan kecamatan suboh tahun 2015/2016 berjumlah 21 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Ada 9 siswa yang hasil belajarnya tuntas, dan 12 siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas. Hal ini diketahui dari hasil ulangan harian siswa seperti pada tabel berikut

**Tabel 4.1 Presentase Hasil belajar siswa Sebelum Tindakan**

Nilai	Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase
$\leq 65$	Tidak Tuntas	12	57%
$\geq 65$	Tuntas	9	43%
<b>Jumlah</b>		21	100%

- c) Dalam menyampaikan materi, selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga selama proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang aktif dan siswa merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran dikarenakan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Dengan demikian siswa tidak memperhatikan penjelasan namun siswa berbicara sendiri dengan temannya.
- d) Guru bersifat sebagai orang yang mentransfer ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) dan mentransfer informasi (*transfer of information*) saja.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri I Dawuan Kecamatan Suboh pada siswa kelas III semester I Tahun Pelajaran 2015/2016 mulai tanggal 27 Juli 2015 sampai dengan tanggal 14 Agustus 2015.

**Tabel 4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No	Hari	Tanggal	Kegiatan
1	jumat	31 Juli 2015	Observasi
2	Kamis	6 Agustus 2015	Siklus I Pertemuan I
3	Jumat	7 Agustus 2015	Siklus I Pertemuan II
4	Kamis	13 Agustus 2015	Siklus II Pertemuan I
5	Jumat	14 Agustus 2015	Siklus II Pertemuan II

Sumber : SD Negeri I Dawuan Kecamatan Suboh

#### 4.1.2 Pelaksanaan Siklus I

##### 1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan meliputi:

- a) Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) pokok bahasan kerjasama.

Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) disusun untuk 2 kali pertemuan pada setiap siklus sehingga terdapat 2 kali pertemuan pada siklus I yang tersaji dalam lampiran

- b) Menyusun pedoman observasi, dokumentasi, dan tes.

Pedoman observasi dibuat untuk mengamati aktivitas guru praktikan dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c) Menyusun tes Individu dan kunci jawaban

Tes Individu I tersaji dalam lampiran terdiri dari 5 soal pilihan ganda dan 5 esai sesuai dengan materi yang dibahas.

2. Pelaksanaan Tindakan

**Pertemuan I**

Berdasarkan rencana yang telah disusun siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 6 Agustus 2015 mulai pukul 08.10–09.20 dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS materi kerjasama. Pada awal tatap muka, praktikan sebagai guru pengajar dan 1 observer yaitu wali kelas (Muhammad Ikhsan) kepada siswa kemudian menyampaikan tujuan kegiatan penelitian ini. Selanjutnya pembelajaran siklus I dilanjutkan menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu menggunakan metode *Role Playing* dimana siswa nantinya akan bermain peran.

Sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Sebagai bentuk apersepsi guru terlebih dahulu menanyakan kepada siswa dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi kerjasama yaitu: Apakah kamu pernah melakukan kerja bakti? Sebelum memulai pelajaran siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang yang terdiri dari siswa yang berkemampuan baik, sedang, dan kurang.

Pada kegiatan inti, selanjutnya guru meminta siswa yang telah ditunjuk pada hari sebelumnya untuk maju kedepan dan bermain peran sesuai skenario yang telah disiapkan guru. Pada saat siswa bermain peran maka siswa yang lain dikondisikan duduk sesuai kelompok dan mengamati teman yang sedang bermain peran. Setelah selesai bermain peran guru selanjutnya melakukan Tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui apakah siswa mengerti dengan penyampaian materi melalui *Role Playing* (Bermain Peran). Selanjutnya guru meminta siswa menuliskan pengalamannya bekerjasama, baik dalam lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

Pada kegiatan akhir, guru memberikan penghargaan (dalam bentuk pujian) terhadap kelompok yang kinerjanya terbaik. Guru membantu siswa menyimpulkan hasil belajar yang diperoleh melalui bermain peran.

## **Pertemuan II**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari jumat, 7 Agustus 2015 pukul 08.10-09.20 WIB. Sebelum pembelajaran dimulai guru memberikan sebuah pertanyaan kepada siswa yaitu tentang bentuk-bentuk kerjasama untuk mengingatkan siswa pada pembelajaran sebelumnya. Siswa menjelaskan lagi materi kerjasama agar siswa lebih paham.

Selanjutnya siswa dibentuk menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. Setelah itu guru menyuruh siswa menuliskan manfaat dari bekerjasama. Setelah siswa selesai mengerjakan tugas yang diberikan, siswa selanjutnya menyampaikan kesimpulannya. Selanjutnya guru memberikan tes individu kepada siswa berupa soal pilihan ganda dan esai. Setelah tugas selesai siswa mengumpulkan tugas untuk dinilai oleh guru. Siswa bersama-sama membahas tugas individu yang diberikan oleh guru. Setelah itu guru membacakan hasil nilai yang diperoleh siswa dalam tugas individu dan kelompok, lalu guru memberikan penghargaan dalam bentuk pujian kepada siswa agar siswa lebih semangat dalam pembelajaran.

Dikegiatan akhir, guru bertanya kepada siswa tentang perasaan mereka setelah bermain peran tentang kerjasama. Selanjutnya siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari selama pertemuan itu agar guru mengetahui pencapaian indikator dan kompetensi dasar kemudian menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Setelah itu, siswa diingatkan untuk mempelajari materi berikutnya. Untuk menutup pelajaran guru mengucapkan salam.

### **3. Observasi**

Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Kegiatan observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta untuk mengamati cara guru praktikan mengajar

dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS mengenai materi kerjasama dengan metode *Role Playing*. Observasi dibantu oleh satu orang *observer* yaitu guru kelas.

#### 1) Observasi Aktivitas Guru Praktikan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode Role Playing materi kerjasama aktivitas guru diamati oleh guru kelas agar menjadi bahan acuan untuk perbaikan pada tahap siklus II. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I guru praktikan tidak menerapkan beberapa langkah-langkah pembelajaran. Dengan demikian dapat diketahui bahwa guru tidak melakukan seluruh kegiatan selama proses pembelajaran siklus I berlangsung telah sesuai dengan prosedur rencana pelaksanaan pembelajaran. Namun masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki pada proses pembelajaran siklus I selanjutnya seperti

#### 2) Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar pada siklus I tercapai hasil sebagai berikut :

##### a) Mengajukan Pertanyaan

Pada aktivitas mengajukan pertanyaan, secara klasikal aktivitas siswa mencapai 60% dan termasuk kriteria aktivitas baik.

##### b) Menjawab Pertanyaan

Pada aktivitas menjawab pertanyaan, secara klasikal aktivitas siswa mencapai 62% dan termasuk kriteria aktivitas baik, karena siswa dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru.

##### c) Diskusi

Aktivitas siswa pada kegiatan diskusi, secara klasikal aktivitas siswa mencapai 68%, siswa termasuk dalam kategori cukup aktif.

##### d) Penyampaian Kesimpulan

Pada aktivitas penyampaian kesimpulan, secara klasikal aktivitas siswa mencapai 57% dan termasuk kriteria aktivitas kurang baik dikarenakan sebagian siswa tidak mampu untuk menyampaikan kesimpulannya.

Hasil presentase ketuntasan hasil belajar siswa siklus I secara rinci dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**4. Tabel 4.3 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

<b>Nilai</b>	<b>Ketuntasan</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>
$\leq 65$	Tidak Tuntas	5	24%
$\geq 65$	Tuntas	16	76%
<b>Jumlah</b>		21	100%

#### 5. Refleksi

Hasil dari tes pada siklus I diketahui bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dibandingkan sebelum tindakan atau prasiklus, hal itu tampak dari perilaku siswa yang sebagian besar cukup aktif selama pembelajaran berlangsung. Pada matapelajaran IPS pokok bahasan jenis-jenis pekerjaan, diperoleh data pada siklus I adalah ketuntasan secara klasikal yaitu 76% atau sebanyak 16 yang tuntas dari hasil belajarnya, dan 24% atau 5 siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Ketuntasan secara klasikal yang diperoleh pada siklus I adalah 76%. Hasil tersebut sudah mencapai keuntasan belajar secara klasikal seperti yang diharapkan yaitu  $\geq 65\%$  namun untuk memantapkan lagi penelitian ini, peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siklus I diketahui bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* sudah mencapai peningkatan hasil belajar siswa yang diharapkan, tetapi masih harus lagi melakukan perbaikan karena masih ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya interaksi siswa bertanya jawab pada saat diskusi kelompok, dari beberapa siswa masih kurang berani dalam menyampaikan hasil kesimpulannya. Secara keseluruhan pembelajaran pada siklus I dapat dikatakan berhasil, tetapi masih perlu dikaji ulang dan di adakan perbaikan dalam RPP pada pertemuan berikutnya yaitu pada siklus II.

### 4.1.3 Pelaksanaan Siklus II

#### 1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan meliputi:

- a) Menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) materi kerjasama.

Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) disusun untuk 2 kali pertemuan pada setiap siklus sehingga terdapat 2 kali pertemuan pada siklus I.

- b) Membuat soal tes individu di akhir kegiatan pembelajaran

- c) Menyusun pedoman observasi, dokumentasi, dan tes.

Pedoman observasi dibuat untuk mengamati aktivitas guru praktikan dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran IPS dengan materi kerjasama.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

##### Pertemuan I

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 13 Agustus 2015 mulai pukul 08.10–09.20 sesuai dengan rencana perbaikan pembelajaran siklus II. Terlebih dahulu guru mengawali dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar serta mengabsen siswa. selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Guru melaksanakan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Pertanyaan yang diajukan guru adalah “apakah kamu pernah membersihkan kelas bersama teman-temanmu yang lain?”. Semua siswa aktif menjawab pertanyaan dengan serempak yaitu siswa menjawab “pernah”.

Pada kegiatan inti, Guru menjelaskan peran yang dilakoni dari masing-masing siswa lalu guru memberikan skenario kepada semua siswa agar siswa lebih paham dengan alur cerita yang akan dimainkan. Setelah itu guru meminta siswa yang telah ditunjuk untuk maju kedepan dan bermain peransesuai peran yang ada dalam skenario. Sementara itu peserta didik yang lain duduk sesuai kelompok dan mengamati teman yang sedang bermain peran.

Setelah selesai melakukan proses bermain peran, guru melakukan kegiatan Tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui apakah siswa paham dengan materi yang disampaikan melalui bermain peran.

Pada kegiatan penutup siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Setelah itu dilanjutkan dengan mengucapkan salam.

## **Pertemuan II**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 14 Agustus 2015 pukul 08.10-09.20 WIB. Pada pertemuan ini guru menjelaskan lagi materi untuk mengetahui daya serap siswa pada siklus II.

Guru memberikan tugas individu pada siswa. setelah soal selesai dikerjakan, lalu guru dan siswa membahas soal tes sbersama-sama. Guru meminta siswa menuliskan pengalamannya bekerjasama lalu setelah itu dikumpulkan. Setelah itu guru bertanya kepada siswa tentang manfaat dari bekerjasama. Selanjutnya guru membacakan hasil nilai yang diperoleh siswa dalam tugas individu dan kelompok. Guru memberikan penghargaan kepada siswa dalam bentuk pujiana agar siswa lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran.

Pada kegiatan akhir guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari dari awal sampai selesai. Siswa diingatkan agar selalu belajar di rumah lalu guru mengucapkan salam.

### **3. Observasi**

Pelaksanaan observasi pembelajaran sama dengan pelaksanaan siklus I, yaitu dibantu oleh 1 orang observer bertugas mengamati aktivitas guru praktikan dan aktivitas siswa dari awal sampai akhir pembelajaran. Adapun hasil observasi terhadap siswa dan guru adalah sebagai berikut :

#### **1) Observasi aktivitas guru**

Guru praktikan dalam penelitian ini merupakan komponen yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* meteri kerjasama pada siklus II ini.



Observasi terhadap aktivitas guru praktikan mengalami peningkatan dari pada siklus I. Guru sudah terlihat menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dan sangat lancar. Pada saat memberikan penjelasan diselingi dengan tanya jawab yang membuat siswa lebih memperhatikan materi.

Pada siklus II ini guru terlihat lebih membimbing dan memberikan arahan yang positif pada saat diskusi kelompok dimana siswa dan guru melakukan Tanya jawab serta siswa mampu menyampaikan kesimpulannya. Aktivitas guru praktikan yang baik ini memberikan dampak pada keaktifan siswa saat memperhatikan penjelasan guru, peningkatan kemampuan siswa dalam bertanya jawab, melaksanakan diskusi kelompok dengan baik dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Aktivitas siswa juga dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung oleh observer.

## 2) Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar pada siklus II tercapai hasil sebagai berikut :

- a. Mengajukan Pertanyaan  
Pada aktivitas ini secara klasikal aktivitas siswa mencapai 71% dan termasuk kriteria aktivitas yang baik, karena siswa mampu mengajukan pertanyaan.
- b. Menjawab Pertanyaan  
Pada aktivitas ini secara klasikal aktivitas siswa mencapai 70% dan termasuk kriteria aktivitas baik, karena aktivitas siswa pada siklus II ini sedikit mengalami peningkatan.
- c. Diskusi  
Aktivitas siswa pada saat diskusi sangatlah baik dan mengalami peningkatan yang cukup tinggi yaitu sebesar 84% dimana pada siklus I hanya mencapai 68%. Hal ini dikarenakan saat diskusi siswa dapat bertanya jawab dengan baik serta siswa mampu penyampaian kesimpulannya.
- d. Penyampaian Kesimpulan.  
Pada aktivitas penyampaian kesimpulan, secara klasikal aktivitas siswa mencapai 76% dan termasuk kriteria aktivitas baik, karena siswa mampu menyampaikan hasil kesimpulannya.

Hasil presentase ketuntasan hasil belajar siswa siklus II secara rinci dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II**

<b>Nilai</b>	<b>Ketuntasan</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>
≤65	Tidak Tuntas	3	14%
≥65	Tuntas	18	86%
<b>Jumlah</b>		21	100%

#### 4. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan guru praktikan dan guru kelas setelah proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil tes formatif siswa pada siklus II, diketahui bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus I. Dari data di atas diperoleh hasil selama proses pembelajaran IPS materi kerjasama mencapai 86%, dengan ketuntasan yang diperoleh 18 siswa dan yang belum tuntas 3 siswa sesuai dengan kriteria ketuntasan, presentase tersebut sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Data di atas, presentase ketuntasan hasil belajar siswa sudah maksimal dan ketuntasan belajar secara klasikal sudah tuntas.

Setelah proses pembelajaran selesai lalu praktikan melakukan wawancara kepada siswa. wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan, memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran). Hasil wawancara setelah proses pembelajaran berlangsung adalah siswa merasa senang pada saat proses pembelajaran berlangsung karena selain menarik dan menyenangkan juga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru serta tidak menjenuhkan siswa saat proses belajar mengajar dimulai. Dari hasil analisis tersebut, dapat ditegaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam proses belajar mengajar sangat efektif dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Namun, masih ada siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sesuai KKM

yang telah ditentukan dikarenakan siswa kurang aktif dan kurang memahami soal yang diberikan oleh guru. Wawancara ini dapat dilihat pada lampiran.

#### **4.1.4 Hasil Temuan**

Berdasarkan pelaksanaan tindakan mulai dari siklus I sampai siklus II terdapat beberapa temuan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*, antara lain:

- 1) Penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* yang harus diperhatikan oleh guru praktikan adalah mengenai materi yang disampaikan melalui bermain peran harus ada interaksi dari siswa dengan siswa lainnya dalam kelompok dan dengan guru.
- 2) Siswa yang mampu menyampaikan kesimpulan dengan baik pada saat diskusi membantu siswa yang belum mampu menyampaikan kesimpulan. Sehingga siswa akan lebih mampu untuk menyampaikan kesimpulan pada pembelajaran berikutnya.
- 3) Dari hasil tes didapatkan ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 86%.

#### **4.2 Pembahasan**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS materi kerjasam siswa kelas III Semester I di SD Negeri I Dawuan Kecamatan Suboh Tahun Pelajaran 2015/2016. Berdasarkan data tersebut, maka akan dibahas mengenai penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*, untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* maka digunakan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan oleh observer untuk mengetahui aktivitas guru praktikan dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Wawancara terhadap guru dilakukan sebelum pelaksanaan siklus I dan siklus II. Wawancara pada siswa dilakukan setelah melaksanakan siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Aktivitas guru yang diamati meliputi aktivitas pada saat melakukan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP. Ketuntasan hasil belajar siswa diketahui dengan menggunakan metode tes. Tes tersebut dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu setelah pelaksanaan siklus I dan Siklus II. Aktivitas siswa yang diamati saat pembelajaran meliputi: 1) mengajukan pertanyaan, 2) menjawab pertanyaan, 3) diskusi, 4) penyampaian kesimpulan.

Terjadi peningkatan aktivitas selama pembelajaran pada RPP I dan RPP II, hal ini dikarenakan siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memunculkan aktivitas siswa yang mendukung kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* yaitu siswa dituntut untuk aktif pada saat diskusi dan mampu menyampaikan pendapat dan kesimpulannya. Siswa mengamati penyampaian materi melalui bermain peran, dengan melakukan pengamatan siswa dapat mengetahui tentang kerja sama dan bentuk-bentuk kerjasama dilingkungan sekolah dan dilingkungan rumah. Dengan jawaban tersebut siswa mengaitkan materi yang mereka ketahui dengan kehidupan mereka sehari – hari, seperti gotong royong dan membersihkan kelas bersama.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dilakukan pembahasan penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi kerjasama dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa juga mampu berinteraksi dengan teman kelompoknya sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Penerapan metode *Role Playing* dalam proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar. Siswa terlihat lebih aktif dan senang ketika pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara klasikal pada siklus I adalah 76% dan hasil belajar yang diperoleh siswa secara klasikal pada siklus II adalah 86%. Dari hasil tersebut sudah dapat memenuhi target ketuntasan yang telah ditentukan.

Pada siklus II siswa mendapat nilai klasikal yang sangat tinggi yaitu 86%, sangat berbeda dengan siklus I yaitu 76%, disebabkan dengan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* siswa mampu memahami materi yang telah

dipelajari, karena siswa disini bukan menghafal materi, namun siswa memerankan sesuai dengan fakta yang mungkin akan terjadi dilingkungan rumah sehingga materi yang dipelajari akan tertanam erat dalam memori siswa serta siswa dapat langsung menerapkan kerjasama dilingkungan rumah maupun dilingkungan sekolah.

Dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab materi yang dipelajari siswa akan tertanam dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.

Adapun beberapa kelemahan dari pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* adalah penggunaan waktu secara efektif. Karena dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* Guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi siswa.

Cara mengatasi kelemahan-kelemahan dari pembelajaran kontekstual yaitu guru harus bisa mengatur waktu dengan baik, guru harus bisa menguasai atau memahami pembelajaran, dan guru harus bisa menuntun siswa bagaimana bekerjasama dengan baik, selain itu pengelolaan kelas harus lebih efektif.

Salah satu pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi. Observasi yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa siswa sangat senang dan aktif saat pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) pada pembelajaran IPS, sehingga kegiatan yang menekankan siswa untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata ini menarik minat siswa untuk memahami materi.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dengan berdiskusi antar sesama teman dan menyampaikan kesimpulan sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa juga meningkat dan menjadi lebih baik.

## **BAB V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan yaitu, pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat melatih siswa bekerjasama dilingkungan sekitar serta siswa dapat menyampaikan kesimpulan dengan baik.

Penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri I Dawuan Kecamatan Suboh. Siswa terlihat lebih aktif dan senang selama pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*. Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh siswa pada siklus I dan siklus II. Presentase hasil tes formatif mengalami peningkatan pada siklus I 76% sampai dengan siklus II menjadi 86%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SD Negeri I Dawuan Kecamatan Suboh. Hal ini terbukti adanya peningkatan pada ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing*, juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam belajarnya, hal ini terbukti ketika siswa merasa senang dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi kerjasama di kelas III Semester I SD Negeri I Dawuan Kecamatan Suboh Tahun pelajaran 2015/2016, maka saran yang diberikan adalah:

- 1) Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran inovatif sebagai variasi dalam mengajar IPS di SD.

- 2) Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran IPS yang efektif untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 3) Bagi siswa, memberikan pengetahuan dan pengalaman baru kepada siswa bahwa dalam mempelajari pelajaran IPS ada banyak cara yang dapat digunakan. Misalnya dengan bermain peran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dalam pembelajaran IPS.
- 4) Bagi peneliti lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *strategi pembelajaran*: Remaja Rosdakarya.
- Aini. 2014. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Kelas III Semester Genap di SDN 3 Ketah Kecamatan Suboh Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2013/2014”
- Anitah W, DKK. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hanafiah dan Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*: Refika Aditama.
- Hanafiah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*: Refika Aditama.
- Hanafiah dan Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*: Refika Aditama.
- Handayani. 2014. “Penerapan Metode Role Playing (bermain peran) dengan Menggunakan Media Film Dokumenter untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS (PTK Kelas VB SD Negeri 68 Kota Bengkulu)”
- Iswandi. 2012. “peningkatan aktivitas dan hasil belajar pembelajaran PKN dengan Bermain Peran kelas IV SDN 09”.
- Rosdijati. Dkk. 2010. *Panduan Pakem IPS SD*. Gelora Aksara Pratama.
- Sarjiyo, Sugandi dan Ischak. 2011. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setiasih. dkk. 2004. *Pengetahuan Sosial*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono. 2011. “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Materi Drama Dengan Model Pembelajaran Role Play pada Siswa



Kelas V SD Negeri 1 Kalisari Semester II Tahun Pelajaran  
2010/2011”

Sari. 2011. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Teknik Jigsaw  
Pada Siswa Kelas V SDN Kepatihan 01 Kecamatan Kaliwates Tahun  
Pelajaran 2011/2012”. Laporan Penelitian Tindakan Kelas. Universitas  
Jember.

Wahab, dkk. 2010. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.



**YAYASAN PENDIDIKAN ABDURACHMAN SALEH  
UNIVERSITAS ABDURACHMAN SALEH SITUBONDO  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN**

**PROGRAM STUDI : PGSD**

**NOMOR : 1640/SK/BAN-PT/Akred/S/VI/2018**

**Jl. PB. Sudirman No. 07 Situbondo Telp. 0338 – 671191 Fax . 0338 –  
671191**

**Email : [pgsd\\_fkipp@unars.ac.id](mailto:pgsd_fkipp@unars.ac.id) website : [www.pgsd.unars.ac.id](http://www.pgsd.unars.ac.id)**

**SURAT TUGAS**

**NOMOR :162.1/FKIP/UNARS/PGSD/Q/XII/2021**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dodik Eko Yulianto, M.Pd  
NIDN : 0707078303  
Jabatan : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menugaskan Kepada:

Ketua Peneliti :

- Nama Lengkap : Nani Farah fasia, M.Pd
- NIDN : 0713029102
- Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- Program Studi : Pendidikan Duru Sekolah Dasar

Anggota Peneliti (1)

- Nama Lengkap : Winditiya Yuliana, M.Pd
- NIDN : 0712079104
- Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Anggota Peneliti (2)

- Nama Lengkap : Rosalinda setianingrum
- NPM : 202010033
- Perguruan Tinggi : Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Untuk melaksanakan tugas kegiatan Penelitian dengan:

Judul : Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan metode role playing pada pembelajaran IPS materi kerja sama di kelas 3 semester 1 di SDN 1 Dawuan Kecamatan Suboh

Waktu : 05 Desember 2020

Tempat : SD Negeri 3 Sumber Kolak

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

**Dekan FKIP, Situbondo 05 Desember 2020**



**Dodik EKO Yulianto, M.Pd**  
**NIDN. 0707078303**

