

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 KECEMEN,
MANISRENGGO, KLATEN TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S-2

Program Studi Magister Manajemen



Diajukan oleh
DEDI RIZKIA SAPUTRA
151502890

Kepada
PROGRAM MAGISTER MANAJEMEN
STIE WIDYA WIWAHA
YOGYAKARTA
2017

TESIS

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 KECEMEN,
MANISRENGGO, KLATEN TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Diajukan Oleh :

**Dedi Rizkia Saputra
151502890**

Tesis ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji
Pada tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Abdul Halim, MBA, Ak

Drs. Muda Setia Hamid, MM, Ak

dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Magister

Yogyakarta,

Mengetahui,
PROGRAM MAGISTER MANAJEMEN
STIE WIDYA WIWAHA YOGYAKARTA
DIREKTUR

Prof. Dr. Abdul Halim, MBA.,Ak

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta,

Dedi Rizkia Saputra

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

PENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
MENGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING*
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 2 KECEMEN,
MANISRENGGO, KLATEN TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Oleh
Dedi Rizkia Saputra
151502890

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui metode *role playing* siswa kelas III 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 III yang berjumlah 14 siswa dan objeknya adalah pembelajaran IPS siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi, tes. Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya aktifitas belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 54 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 50% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 67 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 71% dan pada akhir siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 76 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 85,7%. 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*

**TROUGH ROLE PLAYING METHOD
TO IMPROVING SOCIAL STUDIES LEARNING ACHIEVEMENT
ON STUDENT GRADE III OF KECEMEN TWO ELEMENTARY SCHOOL**

Dedi Rizkia Saputra
151502890

ABSTRAC

This study research aims to analysis the learning outcomes increase in subjects Social Sciences through role playing method in class III of Kecemen 2 Elementary School, Manisrenggo, Klaten, Central Java. This study is a Class Action Research (CAR) model cycle performed repeatedly and continuously. The subjects were students of class III, which amounted to 14 students, and its object is the result of social studies students. Methods of data collection is done through observation, testing. Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis. The results showed an increase in Social Science learning outcomes. Improved learning outcomes can be seen from the student learning completeness of the average student scores on the initial data, namely 54 and have a passing grade of 50% and at the end of the first cycle of the average value of students into 67 with mastery learning becomes 71% and at the end of the second cycle the average value of students rose to 76 with student learning completeness reached 85,7%. Aside from increasing learning outcomes, student activity in the learning process in the classroom also increased.

Keywords: Social Science learning outcomes, Role Playing methods

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan tesis Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta. Banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran tesis ini, yaitu kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Halim, MBA., Ak selaku Direktur Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
2. Prof. Dr. Abdul Halim, MBA., Ak selaku pembimbing I yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
3. Drs. Muda Setia Hamid, MM, Ak selaku pembimbing II yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
4. Bapak/Ibu dewan penguji yang telah memberikan masukan dalam penyelesaian tesis ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Magister Manajemen STIE Widya Wiwaha Yogyakarta.
6. Guru dan siswa SDN 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah.
7. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu.

Atas segala bantuan dan dukungan semua pihak saya mengucapkan terima kasih dan saran serta kritik yang membangun terhadap kesempurnaan penulisan ini sangat saya harapkan.

Yogyakarta,

Penulis

Dedi Rizkia Saputra

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	5
C. Pertanyaan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Tinjauan Tentang Hasil Belajar IPS.....	7
1. Belajar.....	7
2. Pembelajaran.....	9
.....	
3. Hasil Belajar.....	10
4. Prinsip Belajar.....	13
B. Kajian IPS.....	14
1. Arti Ilmu Pengetahuan Sosial.....	14
2. Karakteristik Mata Pelajaran IPS.....	15
3. Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar.....	17
C. Metode Role Playing.....	18
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	18
2. Metode Pembelajaran Role Playing.....	20

3. Langkah-Langkah Metode Role Playing.....	21
4. Alasan Penggunaan Role Playing di Kelas	24
5. Pendekatan Role Playing.....	25
D. Karakteristik Siswa SD	26
E. Penelitian Terdahulu.....	29
F. Kerangka Pikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Definisi Operasional.....	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
D. Subyek dan Obyek Penelitian.....	34
E. Model Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Instrumen Penelitian	42
H. Teknis Analisi Data	43
I. Indikator Penelitian.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
B. Deskripsi Subyek dan Obyek Penelitian.....	45
C. Deskripsi Kondisi Awal	45
D. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I.....	50
1. Perencanaan Tindakan Siklus I.....	50
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	51
3. Pelaksanaan Evaluasi Siklus I.....	58
4. Pelaksanaan Observasi Siklus I	61
5. Refleksi Tindakan Siklus I.....	66
E. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II.....	68
1. Perencanaan Tindakan Siklus II.....	68
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	68
3. Pelaksanaan Evaluasi Siklus II.....	74
4. Pelaksanaan Observasi Siklus II.....	76

5. Refleksi Tindakan Siklus II.....	79
F. Pembahasan Hasil penelitian.....	81
G. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

STIE Widya Wiwaha
Jangan Plagiat

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 4.1 Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal.....	46
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Siswa.....	47
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal.....	49
Tabel 4.4 Hasil Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I.....	60
Tabel 4.5 Hasil Observasi Siswa pada Siklus I.....	63
Tabel 4.6 Hasil Observasi Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	66
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II	76
Tabel 4.8 Hasil Observasi Siswa siklus II.....	77
Tabel 4.9 Hasil Observasi Metode <i>Role Playing</i> siklus II.....	79

STIE Widya Widwata
Jangan Plagiat

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	49
Gambar 3. 2 Model PTK Model Kemmis dan Taggart.....	49
Gambar 4. 3 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kondisi Awal...	50
Gambar 4. 4 Foto Siswa Bermain Peran Tukang Potong Rambut.....	56
Gambar 4. 5 Foto Siswa Bermain Peran sebagai Dokter.....	57
Gambar 4. 6 Foto Siswa Mengerjakan Tes Evaluasi siklus I.....	59
Gambar 4. 7 Grafik Peningkatan Nilai Siswa.....	61
Gambar 4. 8 Foto Siswa Bermain Peran sebagai Penjual Sayur.....	72
Gambar 4. 9 Foto Bermain Peran sebagai Penjual Pakaian.....	73
Gambar 4.10 Grafik Peningkatan Nilai Siswa.....	76
Gambar 4.11 Grafik Peningkatan Hasil Belajar.....	80

STIE Widya Widayana
Jangan Plagiat

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 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 menurut Sudjana (Djamarah, 2002) adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada dalam melakukan anak didik proses belajar. Untuk itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif.

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.

Dengan demikian proses belajar mengajar dan 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 (2009: 15) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Uno (2008: 2) juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara

yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

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.

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. Pembelajaran IPS yang berlangsung tidak monoton dan lebih bervariasi, dapat dilakukan dengan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru agar dapat mengarahkan perhatian siswa 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. Pada kenyataan di lapangan suasana pembelajaran masih berjalan secara konvensional. Proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih

berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*). Siswa cenderung hanya duduk, mendengarkan, mencatat dan menghafal materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Teori di atas sesuai dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten bahwa proses pembelajaran secara konvensional masih berlangsung dalam proses pembelajaran IPS. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada awal semester genap ini dalam pembelajaran IPS kelas III siswa belum menunjukkan adanya respon dan antusias yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa pasif, dalam pembelajaran terlihat hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan perolehan dokumentasi nilai ulangan harian mata pelajaran IPS, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil belajar memiliki standar ketuntasan yaitu sebesar 75% dari seluruh siswa mendapatkan nilai ≥ 65 untuk mata pelajaran IPS. Kenyataannya baru 50% siswa yang memperoleh nilai memenuhi kriteria dengan nilai rata-rata lebih dari 65.

Guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode yang sesuai dengan materi serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kelengkapan penyajian materi. Guru biasa mengajar dengan metode ceramah, seperti yang dijelaskan oleh Ujang (<http://ujangjaka48.wordpress.com/2013/03/07/makalah-metode-mengajar/>) Metode ceramah adalah metode mengajar yang sampai saat ini masih mendominasi atau paling

banyak di gunakan guru dalam dunia pendidikan. Sebaliknya guru yang berani mencoba pendekatan dan metode pembelajaran yang baru akan dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode belajar *role playing* sebagai alternatif metode yang dapat mengaktifkan siswa dan merangsang siswa agar berani mengemukakan pendapat, menganalisis, memecahkan masalah dan merangsang aktivitas dan kreativitas belajar siswa yaitu bermain peran (*role playing*). *Role Playing* disebut juga sosiodrama. Blatner dalam Djamarah & Aswan Zain (1996), menyebutkan *Role playing, a derivative of a sociodrama, is a method for exploring the issues involved in complex social situations*. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Sebagai tindak lanjut, akan dilaksanakan perbaikan proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III di SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten pada materi “Mengetahui Jenis Pekerjaan”.

B. Perumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang masalah, dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut “Hasil belajar IPS materi Mengetahui Jenis Pekerjaan siswa kelas III SDN 2 Kecemen belum mencapai KKM”.

C. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS materi Mengetahui Jenis Pekerjaan siswa kelas III SDN 2 Kecemen menggunakan metode *Role Playing*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan hasil belajar IPS materi Mengetahui Jenis Pekerjaan menggunakan metode *Role Playing* siswa kelas III SD Negeri 2 Kecemen.

E. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan atau teori baru 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.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan menggunakan metode *role playing*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan tentang Hasil Belajar IPS

1. Belajar

Beberapa ahli dalam dunia pendidikan memberikan definisi belajar sebagai berikut. Menurut Travers dalam 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 menurut Slamet dalam Hamdani (2011: 20) 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.

Santrock dalam 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 dalam Dimiyati (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 (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 kemasaklan, 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 dalam Hamdani (2011:22) menjelaskan bahwa belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan yang digunakan sebagai arah kegiatan dan tolok ukur keberhasilan belajar.
2. Belajar merupakan pengalaman sendiri. Tidak dapat diwakilkan kepada orang lain, jadi belajar bersifat individual.
3. Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan
4. 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 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 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 dilkauan
- 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 (Yamin, 2008: 22). Lebih lanjut, menurut 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. Hasil Belajar

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. 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 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.

Selanjutnya, menurut 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 (Suprijono, 2009: 5).

Lebih lanjut, pengertian hasil belajar berdasarkan kesimpulan adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Suprijono, 2009: 7). Sedangkan menurut Dimiyati 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 mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengatagorisasi kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip 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 Benyamin 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. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa akan diukur hanya pada ranah kognitif, yaitu berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Penilaian atau evaluasi hasil belajar dilakukan melalui tes tertulis berupa pilihan ganda yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti aktivitas belajar.

4. Prinsip Belajar

Kegiatan belajar mengajar adalah bagian yang penting dalam mengimplementasikan kurikulum. Untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi hasil belajar mengajar dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran. Untuk itu dalam melaksanakan pembelajaran seharusnya guru memahami bagaimana membuat kegiatan belajar mengajar tersebut berlangsung dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Prinsip-prinsip pembelajaran merupakan bagian penting yang perlu diketahui oleh seorang guru, karena melalui pemahaman terhadap prinsip-prinsip belajar, guru dapat membuat suatu acuan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran akan berjalan lebih efektif serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Suprijono (2009: 4) terdapat tiga prinsip dalam kegiatan belajar, yaitu:

- a. Belajar adalah perubahan perilaku
- b. Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai, belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif dan organik
- c. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, prinsip-prinsip belajar yang harus dipahami oleh seorang guru adalah memahami bahwa belajar adalah perubahan perilaku, belajar merupakan sebuah proses dan belajar merupakan bentuk pengalaman.

B. Kajian 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, 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 III SD, menurut simpulan Piaget dalam Danim (2010:106) adalah termasuk dalam fase operasional kongkret (7-11/12 tahun). Pengembangan operasi konkrit 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 kompetensi 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 Sekolah Dasar

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 menjembadani 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) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan (12) kekhususan, (13) budaya kultur dan (14) Nasionalisme. (Trianto, 2010: 173).

Materi pelajaran IPS yang diajarkan pada kelas III semester II sesuai standar kompetensi “Mengetahui Jenis Pekerjaan dan Penggunaan Uang” dengan kompetensi dasar, yaitu: (1) Mengetahui Jenis Pekerjaan di Indonesia, (2) Memahami Pentingnya Semangat Kerja, (3) Memahami Kegiatan Jual Beli di Lingkungan sekitar, dan (4) Mengetahui Sejarah Uang. Materi yang akan dibahas dan digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada materi Jenis Pekerjaan di Indonesia. Indikator yang ingin dicapai adalah siswa mampu mengetahui dan memahami jenis-jenis pekerjaan yang ada di Indonesia. Sedangkan Kompetensi Dasar yang ingin dicapai adalah menjelaskan jenis-jenis pekerjaan dalam bidang ekonomi di Indonesia dan mampu menguraikan kegiatan ekonomi di Indonesia. Dalam materi ini akan dibahas tentang usaha dalam bidang ekonomi, yang meliputi: jenis-jenis usaha perekonomian rakyat, pengelolaan usaha dan menghargai kegiatan orang dalam berusaha.

C. Metode Pembelajaran

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. Awalah 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 apatisisme 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 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 (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. Pengertian Metode Role Playing

“*Role Playing*” (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno, 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.

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 (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. Businessballs (Baroroh, 2011: 149-163) mengemukakan “*Role playing can become ineffective if people are unclear about what they are supposed to do. The briefs for all sides of the role play should be*

unambiguous and totally in line with the objectives. Here again, any muddy thinking will have consequences”.

Sedangkan menurut 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, mentranfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Selanjutnya, sintak atau langkah-langkah dalam menerapkan *role playing* menurut Huda (2013:116) terdiri dari:

- a. Pemanasan Suasana Kelompok
 - Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah
 - Guru menjelaskan masalah
 - Guru menafsirkan masalah
 - Guru menjelaskan *role playing*
- b. Seleksi Partisipan
 - Guru menganalisis peran
 - Guru memilih pemain (siswa) yang akan memainkan peran
- c. Pengaturan Setting
 - Guru mengatur sesi-sesi peran
 - Guru menegaskan kembali tentang peran
 - Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah
- d. Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat
 - Guru dan siswa memutuskan apa yang akan di bahas
 - Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa
- e. Pemeranan
 - Guru dan siswa memulai *role play*
 - Guru dan siswa mengukuhkan *role play*
 - Guru dan siswa menyudahi *role play*
- f. Diskusi Dan Evaluasi
 - Guru dan siswa membahas pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
 - Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama

- Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya
- g. Pemeranan Kembali
 - Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda
 - Guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya
- h. Diskusi Dan Evaluasi
 - Dilakukan sebagaimana pada tahap f
- i. Sharing dan generalisasi pengalaman
 - Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul
 - Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

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 peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- 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, 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
- e. Pemeranan/pelaksanaan, para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada scenario 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 di gunakan 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*) bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana.

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. Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Menurut Piaget (Sugiharto, 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 konkrit, 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 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 konkrit adalah aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek atau peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit 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 konkrit 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, resiprokasi, 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 sistematis, mampu memikirkan semua kemungkinan secara sistematis untuk memecahkan masalah.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian Dewi (2010). Judul penelitian: *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: (1) 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. Aktivitas siswa yang sangat tampak adalah siswa sudah berani bertanya dan menjawab pertanyaan, serta melaporkan hasil diskusi. 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 Khotimah (2009). Judul penelitian: *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 siklus I, guru mengalami kesulitan dalam menerapkan *role playing*, tetapi pada siklus II, guru menjadi lebih terampil. Ini terbukti dari skor aktivitas guru dimana pada siklus I

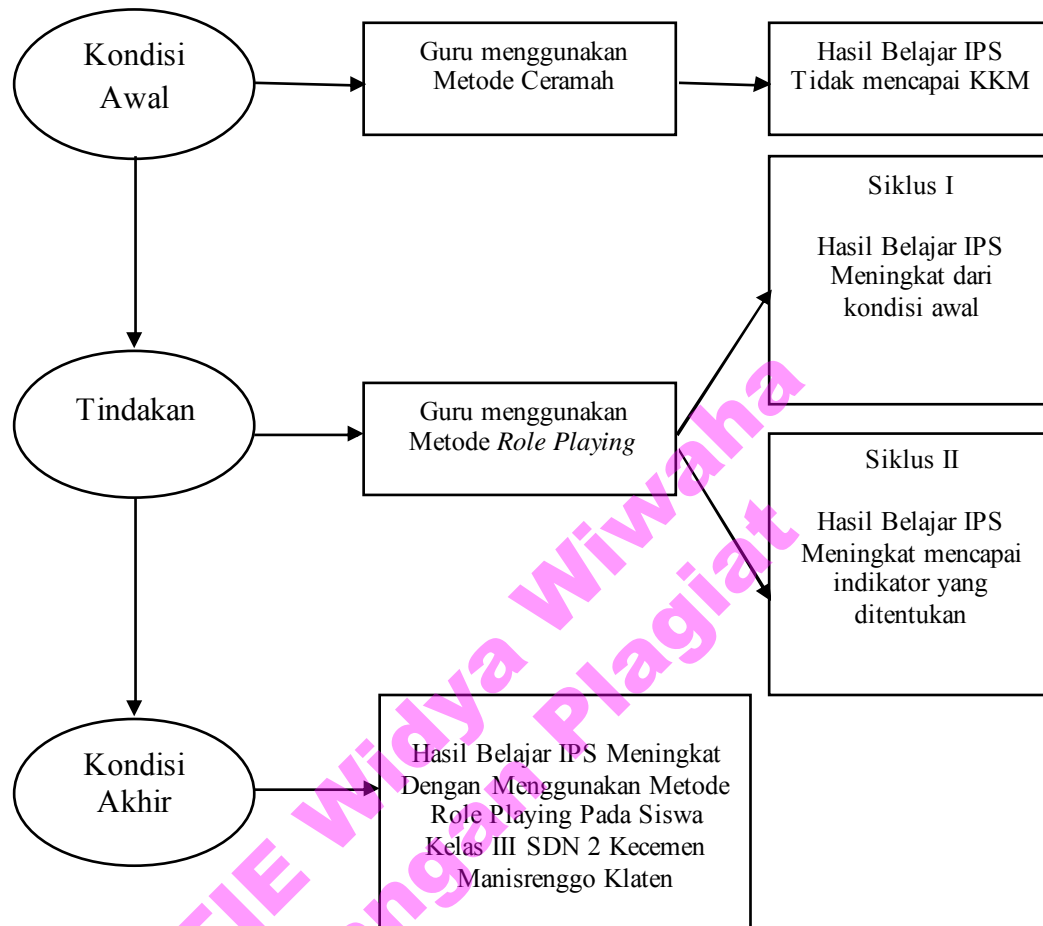
diperoleh skor 75, dan pada siklus II meningkat menjadi 85 dengan kriteria baik. Hal ini juga diikuti dengan hasil aktivitas belajar siswa, dimana pada siklus I diperoleh hasil sebesar 66,67 dengan kriteria cukup, dan pada siklus II menjadi 83,3 dengan kriteria baik. Jadi dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar PKN siswa kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang telah disebutkan di atas. Pada penelitian ini ingin mengetahui bagaimanakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten tahun pelajaran 2016/2017.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam pelaksanaan tindakan kelas ini adalah tindakan kelas dilakukan berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran awal yang menunjukkan bahwa siswa pasif serta nilai hasil ulangan harian pada mata pelajaran IPS menunjukkan rata-rata rendah dan belum mencapai KKM. Metode yang sering digunakan guru adalah ceramah dan belum disertai penggunaan alat peraga yang sesuai dengan materi. Guna menciptakan kondisi pembelajaran berpusat pada siswa, metode *role playing* di pilih untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Berdasarkan kajian dan landasar teori yang relevan serta beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, maka dapat di rancang kerangka berpikir sebagai berikut :

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



Sumber : Data Hasil Olah Sendiri (2017)

G. HIPOTESIS

Dari kerangka teori di atas, maka dibuat hipotesis sebagai berikut:
penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Semester Genap materi “Jenis Pekerjaan di Indonesia” pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten tahun pelajaran 2016/2017.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Hopkins (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, mencatat, 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. Definisi Operasional

1. Metode Role Playing

Metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran dengan cara siswa melakukan permainan peran yang sebelumnya sudah ditentukan aturan, alur, dan tujuan oleh guru selama proses belajar-mengajar. Dengan menggunakan metode *role playing*, siswa bisa mengembangkan imajinasi dan penghayatan sesuai dengan karakter tokoh hidup atau benda mati yang diperankannya.

2. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa terhadap suatu mata pelajaran tertentu setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) semester genap materi “Menenal Jenis Pekerjaan”.

3. Kriteria Keberhasilan Minimal

Kriteria atau indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pelajaran IPS materi Menenal Jenis Pekerjaan menggunakan metode *Role Playing* adalah jika 75% dari keseluruhan jumlah siswa dikelas III mampu menguasai materi dengan mendapatkan nilai mencapai atau melebihi KKM yang ditentukan sekolah yaitu 65 .

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III 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 genap tahun ajaran 2016/2017.

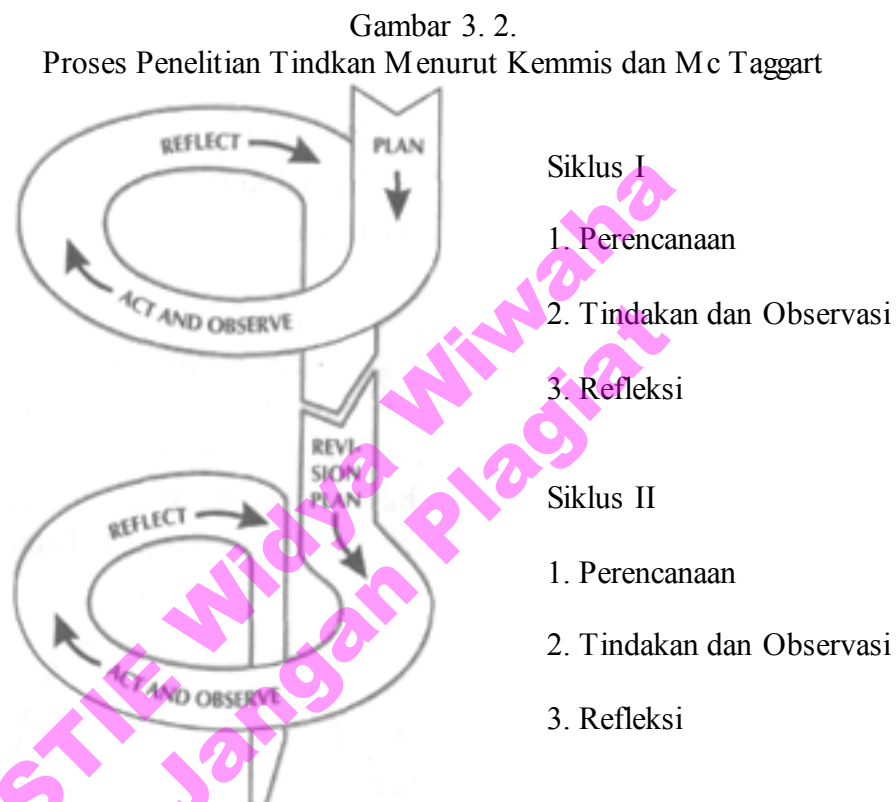
Tempat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah di dalam ruang kelas III, yaitu pada waktu kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial berlangsung di SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten. Sekolah dasar tersebut dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan berdasar hasil prasarvei yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten melalui wawancara dengan guru kelas III ditemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu pada pokok materi Jenis-jenis Pekerjaan.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah yang berjumlah 14 siswa (10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan). Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS siswa kelas III SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah pada materi Jenis-jenis Pekerjaan.

E. Model Penelitian

Model Penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Wijaya dan Dedi, (2010:21), seperti yang tampak pada gambar dibawah ini :



Sumber : Wijaya dan 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 III SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah.

2. Tindakan : Apa yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan kondisi belajar IPS siswa di kelas III 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.

Setting 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 apabila 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, sehingga hasil belajar siswa rendah.

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

Rencana tindakan:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan Kegiatan Perkonomian dengan menggunakan metode *role playing*.
 - a) Format tugas : pembagaaian 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 tugas-tugas yang akan dilakukan siswa.
 - 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 siswa yaitu tes yang akan diberikan pada akhir pelajaran dan tes yang akan diberikan pada akhir siklus.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya 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 III SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah.

- 2) Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang sub pokok bahasan Menenal Jenis Pekerjaan dengan menggunakan metode *role playing*.

Format tugas: pembagaian kelompok kecil yang nantinya akan berperan dalam permainan peran di dalam kelas tanpa skenario yang sebelumnya dibuat (spontanitas). Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang akan dikerjakan. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan dilakukan 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 akhir pelajaran dan tes yang akan diberikan pada akhir siklus.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan ini dilakukan akan berpedoman pada perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya 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 untuk menarik kesimpulan apakah siklus itu dilanjutkan atau dihentikan dengan melihat indikator yang telah ditentukan.

F. 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 III SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten Jawa Tengah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan tes kemampuan awal (*pre test*) dan tes prestasi (*post test*).
- 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, 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 dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan.

G. 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 kemampuan pemahaman siswa setelah mempraktekan 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 Menenal Jenis Pekerjaan.

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 Mengenal Jenis Pekerjaan melalui dan foto-foto pelaksanaan kegiatan di kelas.

H. Teknik Analisis 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, analisisnya 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 III dalam materi Mengenal Jenis Pekerjaan. Menurut Hadi (2000: 40) cara untuk mencari rata-rata (*mean*) dan ketuntasan secara klasikal menggunakan rumus :

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

Keterangan :

M : Mean (nilai rata-rata)

ΣX : Jumlah nilai total yang diperoleh siswa
 N : Total nilai yang seharusnya

Kemudian untuk menghitung kriteria peningkatan hasil belajar secara klasikal adalah dengan cara :

$$P = \frac{\sum n1}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Nilai Peningkatan hasil Belajar secara klasikal
 $\sum n1$: Jumlah siswa tuntas belajar secara klasikal
 $\sum n$: Jumlah total siswa

Sedangkan analisis data kualitatif dilakukan untuk menganalisis hasil observasi lapangan dan hasil dokumentasi tugas siswa.

I. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi “Mengetahui Jenis Pekerjaan” pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten dengan menggunakan metode *Role Playing* mengalami peningkatan dari total pencapaian nilai pada kondisi awal sebelum penelitian sesuai dengan nilai KKM sekolah yaitu 65. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat secara individu apabila mencapai nilai minimal atau lebih dari 65. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar secara klasikal jika mencapai 75% dari seluruh jumlah siswa mendapat nilai lebih dari 65.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kecemen, Kecamatan Manisrenggo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Letak sekolah cukup strategis karena terletak di tepi jalan menuju kecamatan Manisrenggo, 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 8 orang.

B. Deskripsi Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Kecemen dengan jumlah 14 siswa yang terdiri dari 4 siswa putri dan 10 siswa putra, dan Ibu Dwi Astuti, S.Pd sebagai guru sekaligus yang melaksanakan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*. Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran IPS pada pokok bahasan Jenis-jenis Pekerjaan dengan menggunakan metode *role playing* pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kecemen.

C. Deskripsi Kondisi Awal

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

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

Tabel 4. 1.
Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal atau Sebelum Tindakan

No	Waktu	Kegiatan
1.	7 Feb 2017	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas III SDN 2 Kecemen • Melakukan wawancara terhadap guru tentang hasil belajar IPS siswa kelas III
2.	7 Feb 2017	Menjelaskan tentang rencana penelitian menggunakan Metode <i>Role Playing</i> pada guru kelas III.
3.	7 Feb 2017	Meminta nilai harian IPS siswa kelas III dan melakukan observasi awal.

Sumber: Data Hasil Olah Sendiri (2017)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru kelas III SD Negeri 2 Kecemen pada waktu pelaksanaan pembelajaran IPS, model [pembelajaran](#) yang digunakan dalam kelas adalah *teacher centre*, yaitu guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa menghafalkan materi dan berdiskusi lalu mengerjakan soal. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Kecemen menunjukkan bahwa pada saat proses belajar mengajar, siswa terlihat tidak aktif mengajukan pertanyaan kepada guru dan terlihat kurang bersemangat.

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 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. 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 4. 2.
Hasil wawancara dengan siswa.

No.	Pertanyaan	Kriteria	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kalian suka dengan pembelajaran IPS?	29%	71%
2.	Apakah kalian suka pada mata pelajaran IPS?	43%	57%
3.	Apakah kalian menyukai pelajaran IPS jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya?	29%	71%
4.	Apakah kalian suka menghafalkan materi yang ada dalam mata pelajaran IPS?	43%	57%
5.	Apakah Guru kalian suka membantu kalian ketika belajar IPS?	79%	21%
6.	Apakah orang tua juga mau membantu kalian dalam belajar IPS?	86%	14%
7.	Apakah guru kalian pernah membawa media saat belajar IPS?	36%	64%
8.	Apakah Kalian suka dengan pelajaran IPS yang diajarkan oleh guru kalian?	43%	57%

Sumber : Data Olahan Sendiri (2017)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, peneliti mendapatkan hasil bahwa hanya 29% atau 4 siswa yang suka dengan pembelajaran IPS, sedangkan 71% atau 10 siswa tidak menyukai pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena pada mata pelajaran IPS lebih banyak materi yang cenderung bersifat hafalan. Ketidaksukaan siswa terhadap mata pelajaran IPS dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain terjadi karena siswa tidak suka menghafalkan materi IPS. Hanya sedikit siswa, yaitu 43% siswa yang suka menghafalkan, sedangkan 57% siswa tidak suka menghafalkan materi IPS.

Sebagian besar siswa, yaitu 79% menyatakan bahwa guru membantu siswa ketika mengalami kesulitan pada saat proses belajar-mengajar berlangsung, sedangkan 21% menyatakan bahwa guru tidak membantu siswa. Sebagian besar siswa, yaitu 86% menyatakan bahwa orang tua membantu siswa ketika mengalami kesulitan belajar IPS, sedangkan 14% 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 wawancara kepada guru kelas III tentang hasil belajar IPS siswa, guru mengatakan bahwa sebagian besar nilai siswa kelas III masih belum memenuhi KKM, atau 75% siswa belum mencapai nilai 65. 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. 3.
Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	Kategori
1	Anang	70	Tuntas	Sedang
2	Ariya A	75	Tuntas	Tinggi
3	Arya M	35	Belum Tuntas	Rendah
4	Bisma A	75	Tuntas	Tinggi
5	Dani N	45	Belum Tuntas	Sedang
6	Dedi N	40	Belum Tuntas	Sedang
7	Efelio F	60	Belum Tuntas	Rendah
8	Fery F	65	Tuntas	Sedang
9	Listyowati	80	Tuntas	Tinggi
10	Luthfi	65	Tuntas	Sedang
11	Rico	40	Belum Tuntas	Rendah
12	Neti N	50	Belum Tuntas	Sedang
13	Yuni	75	Tuntas	Tinggi
14	Yuda R	40	Belum Tuntas	Sedang
Nilai rata-rata		54		
Persentase Ketuntasan Belajar		50%		

Sumber : Data Nilai Awal IPS Kelas III SDN 2 Kecemen (2017)

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Nilai rata-rata siswa masih rendah, yaitu hanya sebesar 54. Selain itu, masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM. Dari 14 siswa, hanya 7

siswa atau 50% yang nilainya sudah memenuhi KKM, sedangkan 7 siswa yang lain masih belum memenuhi KKM. Berikut disajikan diagram persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS :

Gambar 4. 3.
Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar Kondisi Awal



Sumber : Data Nilai Harian IPS Kelas III SDN 2 Kecemen (2017)

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS, khususnya materi pokok Jenis-jenis Pekerjaan 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. Peneliti bersama guru juga menyusun lembar

observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Peneliti bersama guru juga menyiapkan media pembelajaran (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 alat peraga. 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 : 16 Februari 2017

Tempat : Kelas III 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”. Selanjutnya guru menerangkan terlebih dahulu tentang konsep pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil dan membagikan Lembar Kegiatan Siswa untuk dikerjakan secara berkelompok. 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 kepada teman-temannya, bertanya kepada teman sekelompok jika mengalami kesulitan, bersedia membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, tidak mendominasi kelompok 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.

Bahkan ada yang hanya 1 orang berpikir dan anggota yang lain hanya mencontek jawabannya.

Pada saat kegiatan diskusi, guru berkeliling kelas dan 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.

Setelah kegiatan diskusi yang dibimbing oleh guru selesai, selanjutnya guru meminta beberapa siswa bermain peran sesuai percakapan yang dibuat guru. Hal ini bertujuan untuk 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, 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 : 17 Februari 2017

Tempat : Kelas III 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 jenis pekerjaan. Apersepsi yang dilakukan guru dengan memberikan pertanyaan "Coba sebutkan beberapa pekerjaan yang kalian ketahui!", 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-ikutan 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?", lalu siswa banyak yang menjawab "Suka bu!". Kemudian guru dibantu peneliti membagikan amplop 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, pegawai PLN, produsen jamu, pembeli, dan pedagang eceran.

Awalnya siswa banyak yang kurang mengerti tentang tugas yang diberikan, lalu guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam melakukan kegiatan *role playing*. Lalu satu per satu kelompok maju. Karena baru pertama kali mereka mengadakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, siswa masih malu untuk memerankan dramatisasinya. Oleh karena itu guru memotivasi siswa untuk tidak malu 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. 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 jenis pekerjaan 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. 4.
Siswa Bermain Peran Sebagai Tukang Potong Rambut



Sumber : Foto dokumentasi Kelas III SDN 2 Kecemen (2017)

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 saya 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 jenis pekerjaan 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. 5.
Foto Siswa Bermain Peran Sebagai Dokter dan Pasien



Sumber : Foto dokumentasi Kelas III SDN 2 Kecemen (2017)

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 bahwa pekerjaan-pekerjaan yang sudah diperankan siswa dapat di masukkan dalam jenis-jenis kegiatan perekonomian, seperti tukang cukur dapat dimasukkan dalam jenis kegiatan perekonomian jasa, petani dimasukkan 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 : 18 Februari 2017

Tempat : Kelas III 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 itu, guru membagikan lembar soal kepada siswa. Soal diberikan untuk mengukur keberhasilan 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.

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, 18 Februari 2017 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, 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 4. 6.
Siswa Mengerjakan Tes Evaluasi Siklus I



Sumber : Foto Dokumentasi Kelas III SDN 2 Kecemen (2017)

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 4. 4. Hasil Tes IPS Siswa Siklus I

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	Kategori
1	Anang	70	Tuntas	Sedang
2	Ariya A	80	Tuntas	Tinggi
3	Arya M	50	Belum Tuntas	Rendah
4	Bisma A	85	Tuntas	Tinggi
5	Dani N	50	Belum Tuntas	Rendah
6	Dedi N	75	Tuntas	Sedang
7	Efelio F	65	Tuntas	Rendah
8	Fery F	75	Tuntas	Sedang
9	Listyowati	85	Tuntas	Tinggi
10	Luthfi	65	Tuntas	Sedang
11	Rico	45	Belum Tuntas	Rendah
12	Neti N	65	Tuntas	Sedang
13	Yuni	80	Tuntas	Tinggi
14	Yuda R	50	Belum Tuntas	Rendah
Nilai rata-rata		67 (rendah)		
Persentase siswa yang tuntas		71,43%		

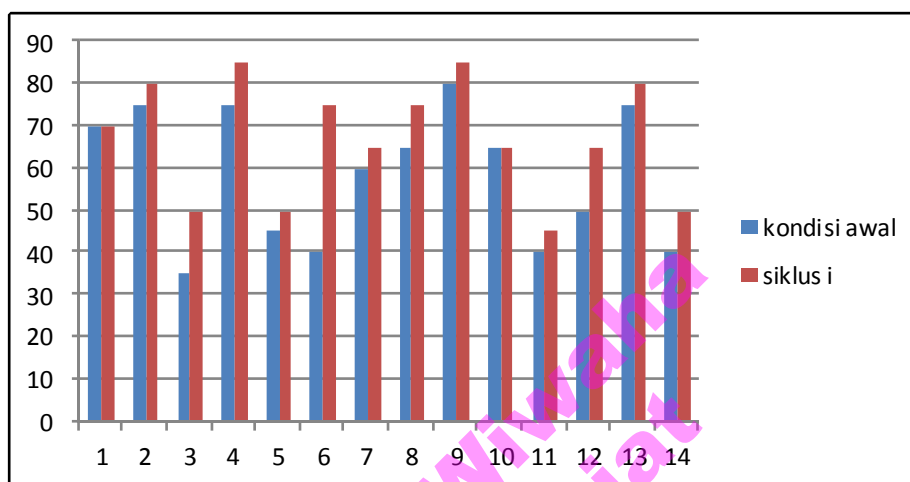
Sumber : Data Olah Sendiri (2017)

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 67. 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.

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 4. 7. Grafik Peningkatan Nilai Siswa



Sumber : Data Olah Sendiri (2017)

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 85, sedangkan nilai terendahnya adalah 45. 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 terhadap 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 mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Hasil terhadap siswa pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 5. 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

Sumber : Data Olah Sendiri (2017)

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. Guru juga menutup pelajaran pada setiap pertemuan dengan salam dan selalu memberikan PR.

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 di kelas III SD Negeri 2 Kecemen.

Tabel 4. 6.
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.		√
3	Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan.	√	
		Memilih pelaku.	√	
		Mempersiapkan penonton.	√	

Sumber : Data Olah Sendiri (2017)

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. Akan tetapi pada pertemuan kedua siswa sudah mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain peran.

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 siswa. 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 atau takut 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 pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai 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.
- d. Pada pertemuan kedua lebih mengefektifkan waktu pengerjaan 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 Jenis Pekerjaan 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 pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai 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 : 23 Februari 2017

Tempat : Kelas III 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 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 ketika bermain peran.

Setelah selesai melaksanakan diskusi, selanjutnya guru membimbing siswa membahas mengenai hal-hal yang didiskusikan, yaitu jenis-jenis pekerjaan. 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. 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 : 24 Februari 2017

Tempat : Kelas III 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*. 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 pusat sayuran segar, ini Bu pesanan sayuran yang telah di pesan kemarin sore..
- Siswa 3 : "oh ya, 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:

Foto Siswa Bermain Peran Sebagai Penjual Sayuran



Sumber : Foto Dokumentasi Kelas III (2017)

Dialog tersebut menggambarkan kegiatan dalam pekerjaan, yaitu distributor dan konsumen, dalam hal ini adalah penjual sayuran. 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, ada yang bisa saya bantu?"
 Siswa 2 : "saya sedang butuh kaos. 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"
 Siswa 1 : "oh iya Pak, silahkan".
 Siswa 2 : "berapa ini harganya".
 Siswa 1 : "Rp. 30.000,00 Pak".
 Siswa 2 : "Oke, 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 4.9.
Siswa Bermain Peran Sebagai Pemilik Toko Pakaian dan Konsumen



Sumber : Foto Dokumentasi Kelas III (2017)

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 Jenis Pekerjaan. Setelah menyimpulkan materi, guru mengingatkan siswa untuk selalu belajar dengan baik. Guru menutup pelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan menutup pelajaran dengan salam.

3) Pertemuan Ketiga

Waktu : 25 Februari 2017

Tempat : Kelas III 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 dan selanjutnya 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. 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 25 Februari 2017 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 :

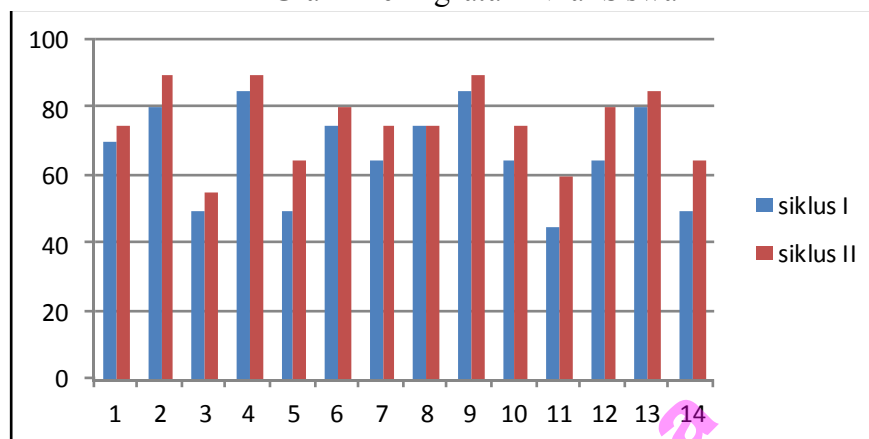
Tabel 4. 7. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan	Kategori
1	Anang	75	Tuntas	Sedang
2	Ariya A	90	Tuntas	Tinggi
3	Arya M	55	Belum Tuntas	Rendah
4	Bisma A	90	Tuntas	Tinggi
5	Dani N	65	Tuntas	Rendah
6	Dedi N	80	Tuntas	Tinggi
7	Efelio F	75	Tuntas	Sedang
8	Fery F	75	Tuntas	Sedang
9	Listyowati	90	Tuntas	Tinggi
10	Luthfi	75	Tuntas	Sedang
11	Rico	60	Belum Tuntas	Rendah
12	Neti N	80	Tuntas	Tinggi
13	Yuni	85	Tuntas	Tinggi
14	Yuda R	65	Tuntas	Rendah
Nilai rata-rata		76 (sedang)		
Persentase Ketuntasan		85,7 %		

Sumber : Data Olah Sendiri (2017)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 76. Sebagian besar siswa atau 85,7% siswa juga sudah memenuhi nilai KKM. Berikut disajikan grafik peningkatan nilai masing-masing siswa:

Gambar 4. 10.
Grafik Peningkatan Nilai Siswa



Sumber : Data Olah Sendiri (2017)

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. 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 4. 8. 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

Sumber : Data Olah Sendiri (2017)

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. terlihat 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 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 Siklus 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 Jenis Pekerjaan di kelas III SD Negeri 2 Kecemen.

Tabel 4. 9.
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.	√	

Sumber : Data Olah Sendiri (2017)

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

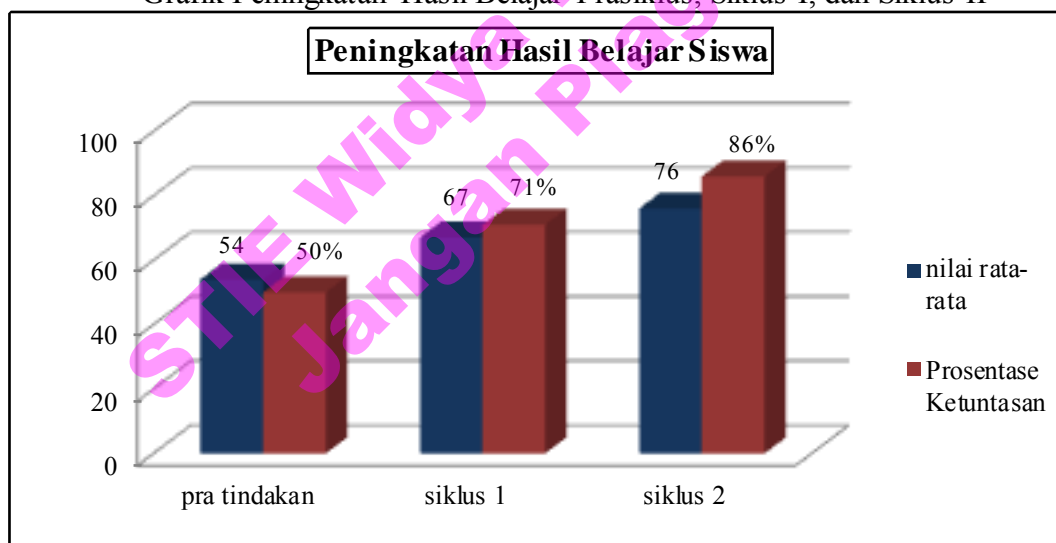
5. Refleksi Tindakan Siklus II

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. Siswa sudah tidak gaduh, tetapi sudah mampu memperhatikan penjelasan guru dengan baik.

Berdasarkan hasil tes II menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa meningkat menjadi kategori sangat baik. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dan persentase jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan. 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 4. 11.
Grafik Peningkatan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II



Sumber : Data Olah Sendiri (2017)

Berdasarkan gambar tersebut, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan, yaitu pada kondisi awal/pratindakan sebesar 54, meningkat pada Siklus I menjadi 67, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 76. 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 50%, meningkat pada Siklus I menjadi 71%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 86%.

F. Pembahasan

Hasil belajar IPS pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menjadikan perhatian 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 nilai tes sebelum pelaksanaan tindakan, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa masih rendah yaitu 75 % siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (65).

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 (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/pratindakan hanya sebesar 54, meningkat pada Siklus I menjadi 67, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 76. 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 50%,

meningkat pada Siklus I menjadi 71%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 85,7%. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa merasa tertarik menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* 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 (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 hasil belajar siswa meningkat. 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 Rulasmimi 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 III 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

Pengelompokan siswa hanya didasarkan pada nilai hasil belajar, peneliti tidak memantau latar belakang atau karakter subjek penelitian lebih jauh. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas III 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

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS materi Jenis-jenis Pekerjaan di Indonesia menggunakan metode *Role Playing* di kelas III SD Negeri 2 Kecemen Manisrenggo Klaten semester II tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar berupa nilai kondisi awal hanya sebesar 54, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 67 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 76. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal hanya sebesar 50%, meningkat pada siklus I menjadi 71%, dan meningkat lagi menjadi 85,7% pada akhir siklus II.

B. SARAN

1. Guru harus membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, untuk itu perlu disediakan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam menggunakan metode *Role Playing*, guru wajib memilih materi yang sesuai, karena tidak semua materi bisa di pelajari dengan metode tersebut.
2. 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.
- Dede Widaningsih. (2010). *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Bandung: Rizqi Press.
- Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi. (2010). *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*
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Etin Solihatun 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
- Khotimah (2009). *Penggunaan metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas II SDN Benerwojo, Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan*
- 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 Konstruktivitis*. 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.