

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PENINGKATAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS II SD  
TUNAS HARAPAN BANDAR LAMPUNG**

**( Skripsi )**

**Oleh**

**YENNI ABDULLAH**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

## **ABSTRAK**

### **PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS II SD TUNAS HARAPAN BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**YENNI ABDULLAH**

Penelitian ini dilatarbelakangi karena beberapa permasalahan siswa dalam belajar. Hal ini didasarkan pada data awal sebelum dilakukan penelitian, peneliti melihat data dari hasil nilai ujian tengah semester, terdapat hasil belajar siswa pada bidang studi IPS dikelas II SD Tunas Harapan Bandar Lampung masih rendah. Hal inilah sebagai alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian pada bidang studi IPS dikelas II SD Tunas Harapan Bandar Lampung.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas II SD Tunas Harapan Bandar Lampung menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Dengan langkah-langkah sebagai berikut : guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario, guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario sedang diperagakan, masing-masing kelompok mengidentifikasi isi skenario yang diperankan yang berisi tentang peran anggota keluarga, dan masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan pencapaian aktifitas belajar siswa siklus 1 adalah 78,13 % pada siklus 2 meningkat menjadi 90,63%. Ketuntasan belajar anak pada siklus 1 mencapai 78% dan siklus 2 meningkat menjadi 90,36%.

Kata kunci : Aktivitas, Hasil belajar IPS, Metode bermain peran.

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PENINGKATAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS II SD  
TUNAS HARAPAN BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**YENNI ABDULLAH**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

**2017**

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM  
PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR  
IPS SISWA KELAS II SD TUNAS HARAPAN  
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : *Yenni Abdullah*

No. Pokok Mahasiswa : 1313093146

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

**Dr. Herpratiwi, M.Pd.**  
NIP 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Penguji Utama : Drs. Nazaruddin Wahab, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



~~Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum~~

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 April 2017



## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : YENNI ABDULLAH  
NPM : 1313093146  
Program Studi : S1 PGSD Dalam Jabatan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Penelitian : **Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Peningkatan  
Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SD Tunas  
Harapan Bandar Lampung**

Menyatakan bahwa penelitian ini adalah merupakan hasil kerja saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penelitian ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai norma dan kaidah penulisan karya ilmiah. Penelitian tindakan kelas ini saya susun sebagai syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan seperlunya.

Bandar Lampung, April 2017  
Yang membuat pernyataan



**YENNI ABDULLAH**  
NPM 1313093146

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Yenni Abdullah dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 8 Oktober 1966, sebagai anak keenam dari tujuh bersaudara pasangan Bapak Abdullah (Alm) dan Ibu Maimunah.

Penulis mengawali pendidikan di SDN 1 Labuhan Ratu lulus pada tahun 1979. Lulus dari Sekolah Menengah Pertama di SMPN 3 Rawa Laut pada tahun 1984. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di SPG Muhammadiyah Bandar Lampung dan lulus pada tahun 1987.

Kemudian ditahun 2013 penulis terdaftar sebagai mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui Program Pendidikan S1 PGSD Dalam Jabatan. Selama menjadi mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, penulis mengajar sesuai disiplin ilmunya pada SD Tunas Harapan Bandar Lampung dari tahun 2011 sampai dengan sekarang, dan di SMA Muhammadiyah 2 B. Lampung dari tahun 2011 sampai dengan sekarang.

## **PERSEMBAHAN**

Denagn mengucap syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi :

1. Kedua orangtuaku tercinta serta saudara-saudaraku yang selalu menuntun langkahku.
2. Kepala SD Tunas harapan, Ibu Samirah dan teman-teman mengajarku di SD Tunas Harapan, terimakasih atas do'a, semangat, motivasi, dan bantuannya selama ini, baik sumbangan tenaga, pikiran dan lain sebagainya.
3. Sahabat-sahabatku dan rekan seangkatan , terimakasih atas dukungan dan bantuan yang selalu diberikan untuk keberhasilanku.
4. Almamaterku tercinta Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan (FKIP) Universitas Lampung atas segala ilmu pengetahuan yang kudapatkan.
5. Serta pembaca pecinta Ilmu Pengetahuan.



## **MOTO**

**Barang siapa keluar untuk mencari Ilmu maka dia berada di jalan Allah  
( HR. Turmudzi)**

**Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah  
( Lessing)**

## SANWACANA

Alhamdulillah, Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan PTK ini, dengan judul **“Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS siswa Kelas II A SD Tunas Harapan Bandar Lampung”**, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam Jabatan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Tahun Akademik 2016/2017.

Dalam kesempatan ini, penulisan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof . Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas lampung.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd, selaku Ketua Program studi PGSD FKIP Universitas lampung;
5. Ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan masukan, motivasi dan mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
6. Bapak Drs. Nazarudin Wahab, M.Pd selaku, Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat dalam penulisan PTK ini;

7. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan karyawan/i Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Bapak/Ibu Dosen selaku tim pengajar dalam pelaksanaan Program S1 PGSD dalam Jabatan atas dedikasi untuk memberikan ilmu yang bermanfaat dan motivasi bagi penulis, serta segala kemudahan dan bantuannya selama penulis menyelesaikan studi;
8. Ibu Samirah, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Tunas Harapan Bandar Lampung yang telah memberikan izin serta dukungan dalam melaksanakan studi Program S1 PGSD dalam Jabatan hingga tugas PTK ini berakhir;
9. Yang tercinta Ayahanda Abdullah (Alm) dan Ibunda Maimunah, yang telah bersusah payah mengasuh, mendidik membesarkanku dengan sabar dan penuh kasih sayang, serta tidak bosan-bosannya selalu mendo'akanku agar senantiasa diberikan kemudahan dan kelancaran dalam setiap langkahku;
10. Saudara-saudara tercintaku yang telah menanti dan mengharapakan keberhasilanku;
11. Semua pihak dan rekan-rekan yang telah banyak membantu dalam penyusunan dan penyelesaian PTK ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa PTK ini kurang sempurna, oleh karenanya kritik dan saran apapun bentuknya penulis hargai guna melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada namun demikian penulis berharap semoga PTK ini dapat bermanfaat. Semoga amal ibadahnya di terima oleh Allah SWT.

Bandar Lampung, April 2017  
Penulis,

**YENNI ABDULLAH**  
**NPM 1313093146**

## DAFTAR ISI

### DAFTAR TABEL DAFTAR GAMBAR DAFTAR LAMPIRAN

#### I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5

#### II KAJIAN PUSTAKA

A. Ilmu Pengetahuan Sosial .....	7
1. Pengertian IPS.....	7
2. Karakteristik IPS .....	8
3. Ruang Lingkup.....	9
4. Tujuan Pembelajaran IPS.....	9
B. Belajar .....	11
1. Pengertian Belajar.....	11
2. Aktivitas Belajar .....	12
3. Hasil Belajar .....	16
C. Metode Bermain Peran.....	17
D. Kajian Penelitian yang Relevan .....	20
E. Kerangka Pikir .....	22
F. Hipotesis.....	23

#### III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian .....	24
B. Perencanaan Penelitian.....	26
1) Siklus 1 .....	27
2) Siklus 2.....	29
C. Subyek Penelitian.....	31
D. Setting Penelitian .....	32
E. Data dan Cara Pengumpulan Data .....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Alat Pengumpul Data.....	34
H. Teknik Analisa Data .....	37
I. Indikator Keberhasilan.....	38

<b>IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Awal .....	40
B. Deskripsi Data Tindakan.....	41
1. Siklus I .....	41
2.Siklus 2 .....	50
C. Pembahasan Hasil penelitian.....	60
1. Aktivitas Siswa .....	60
2. Hasil Belajar Siswa.....	62
<b>V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67
<b>LAMPIRAN</b> .....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Distribusi Hasil Belajar Siswa Kelas II A Terhadap Pelajaran IPS.....	3
3.1 Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	35
3.2 Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG) .....	36
3.3 Kriteria Keberhasilan Aktivitas siswa dan Guru .....	38
4.1 Data Awal Hasil Ujian Tengah semester kelas II A SD Tunas Harapan.....	40
4.2 Data Hasil Aktivitas Siswa pada Siklus 1 per 1 .....	44
4.3 Data Hasil Aktivitas Siswa pada Siklus 1 per 2.....	45
4.4 Data kinerja Guru pada Siklus 1 .....	47
4.5 Data Hasil Belajar Siswa siklus 1 per 1 .....	48
4.6 Data Hasil Belajar Siswa siklus 1 per 2 .....	49
4.7 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus 2 per 1.....	54
4.8 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus 2 per 2 .....	54
4.9 Data kinerja Guru pada Siklus 1 .....	57
4.10 Data Hasil Belajar Siswa siklus 2 per 1 .....	58
4.11 Data Hasil Belajar Siswa siklus 2 per 2 .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir .....	23
3.1 Alur Pelaksanaan Tindakan dalam PTK .....	26
4.1 Grafik Persentase Keaktifan Belajar Siswa .....	61
4.2 Grafik Data Siswa aktif Belajar .....	62
4.3 Grafik data Siswa Tuntas belajar .....	63
4.4 Grafik Persentase ketuntasan Belajar.....	64
Photo .....	92



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian dari dekan FKIP .....	70
2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	71
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1 .....	72
4. Lembar Kegiatan Bermain Peran.....	76
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2 .....	78
6. Lembar Observasi Kinerja Guru pada Pembelajaran Siklus 1.....	81
7. Lembar Observasi Kinerja Guru pada Pembelajaran Siklus 2.....	82
8. Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus 1 pertemuan 1.....	83
9. Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus 1 pertemuan 2.....	84
10. Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus 2 pertemuan 1.....	85
11. Lembar Observasi Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus 2 pertemuan 2 .....	86
10. Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus 1 pertemuan 1 ....	87
12. Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus 1 pertemuan 2 ....	88
13. Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus 2 pertemuan 1 ....	89
14. Lembar Observasi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus 2 pertemuan 2 ....	90
12. Lembar Kerja Siswa.....	91

## **I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 mengatakan “ bahwa pada proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat “.

Perlu diketahui bahwa pendidikan kemarin, sekarang dan yang akan datang banyak perubahan. Guru yang selalu menggunakan metode monoton, artinya dari tahun ketahun tidak pernah mengalami perubahan karena adanya perubahan kondisi, mereka akan mengalami permasalahan yang tidak mereka sadari. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus mau tahu akan kebutuhan anak didik terutama dalam pelayanan dan penyampaian materi pembelajaran. Sehingga sangat perlu sebagai pendidik mengadakan variasi metode pembelajaran. Manakah yang lebih tepat untuk menyampaikan materi supaya hasil proses belajar mengajar berhasil maksimal.

Perubahan pengajaran tidak harus disertai dengan pemakaian perlengkapan, ruang serba hebat, tetapi lebih menekankan pengembangan

cara-cara baru belajar yang lebih efektif bila guru dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi di kelasnya, kemudian menganalisa dan menentukan faktor-faktor yang diduga menjadi penyebab utama, yang selanjutnya menentukan tindakan pemecahannya, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan baik, maka proses pembelajaran kontekstual, guru akan membuka pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD / MI /SDLB sampai SMP / MTs / SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD / MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat, oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam

kehidupan dimasyarakat. Diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

**Tabel 1.1 Distribusi Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Tunas Harapan Terhadap Pelajaran IPS**

No	Inteval	Frekuensi	%	Kategori
1	91 – 100	0	0	
2	81 – 90	1	7	Tuntas
3	71 – 80	2	14	Tuntas
4	65 – 70	4	23	Tuntas
5	< 65	13	56	Belum Tuntas
		N = 20	100	

Sumber: SD Tunas Harapan Bandar Lampung

Berdasarkan sumber, siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 7 orang dari 20 orang (34,38%) yang masuk ke dalam kategori tuntas. Berarti 13 orang atau (65,63%) yang termasuk kedalam kategori belum tuntas, dimana KKM yang ditetapkan yaitu 65. Berdasarkan penelusuran lebih lanjut diperoleh hal-hal sebagai berikut : 1) hasil belajar siswa rendah; 2) pembelajaran yang dilakukan didalam kelas masih konvensional, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah; 3) aktivitas belajar siswa masih rendah; 4) guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga membuat siswa kurang termotifasi.

Berdasarkan data di atas diperlukan adanya suatu tindakan pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran siswa. Salah satu tindakan yang dianggap dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS khususnya adalah dengan metode bermain peran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar Ilmu pengetahuan sosial masih tergolong rendah, hal ini dilihat dari hasil tercapainya kriteria ketuntasan belajar minimum.
2. Peningkatan hasil belajar Ilmu pengetahuan sosial belum maksimal.
3. Pengaruh pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial belum memotivasi belajar anak masih rendah.
4. Kegiatan pembelajaran hanya melibatkan siswa tertentu yang terlihat aktif sedangkan siswa yang lain terlihat kurang memperhatikan pelajaran.
5. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran menjadikan beberapa siswa terlihat bosan, hal tersebut terlihat ketika guru memberikan kesempatan bertanya tetapi tidak ada satupun siswa yang bertanya.
6. Kurangnya variasi metode pembelajaran sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah pokok dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas II SD Tunas Harapan ?
2. Apakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas II SD Tunas Harapan ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas II SD Tunas Harapan.
- 2) Untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas IISD Tunas Harapan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan dengan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Bagi Siswa

- Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SD Tunas Harapan Pelajaran 2016/2017.
- Dapat meningkatkan kreatif belajar siswa dengan melakukan kegiatan bermain peran.

b. Bagi Guru

- Guru dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran.
- Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran.
- Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilanya.
- Meningkatkan kinerja guru.

c. Bagi Sekolah.

- Meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah.
- Membantu motivasi para guru di sekolah untuk inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran.
- Pelaksanaan pembelajaran secara tuntas.



## **II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Ilmu Pengetahuan Sosial**

#### **1. Pengertian IPS**

Menurut Nasution dalam Masitoh (2010:1) Ilmu pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya, dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi sosial. Sementara itu Susilo (2008:2) mengemukakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan materi-materi terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk kepentingan pengajaran kepada peserta didik.

Trianto (2010:171) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan program pendidikan atau suatu bidang studi yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yang mempelajari dan menganalisis gejala

dan masalah sosial kehidupan manusia dalam masyarakat serta interaksi antara manusia dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial.

## **2. Karakteristik IPS**

IPS memiliki karakteristik Djahiri (dalam Sapriya,2008:8) mengemukakan ciri utama pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a. IPS berusaha menautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya.
- b. Penelaahan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu berpikir kritis, rasional, dan analitis.
- d. IPS menghayati hal-hal, arti, dan penghayatan hubungan antarmanusia yang bersifat manusiawi.
- e. Pembelajaran tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, tetapi juga nilai dan keterampilannya.
- f. Berusaha untuk memuaskan siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam artimemperhatikan minat siswa dan masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.

Berdasarkan berbagai macam karakteristik di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS terdiri dari gabungan beberapa ilmu seperti ekonomi, geografi, sejarah dan memiliki karakteristik yang erat hubungannya dengan kegiatan manusia dan kemasyarakatan.

### 3. Ruang Lingkup IPS

Secara umum ruang lingkup pembelajaran IPS dimulai dari lingkungan yang paling sempit ke lingkungan yang paling luas yaitu dimulai dari keluarga, lingkungan dan masyarakat. Keluarga menjadi dasar bagi individu sebagai tempat mengembangkan nilai-nilai budaya dan tempat mulainya aspek kehidupan sosial yang akan berkembang ke lingkungan dan kemudian masyarakat. Ischak dkk (2005: 16) menyatakan ruang lingkup pengajaran pengetahuan sosial di SD meliputi hal-hal berikut : (1) keluarga; (2) masyarakat; (3) uang; (4) tabungan; (5) pajak; (6) ekonomi setempat; (7) wilayah propinsi; (8) wilayah kepulauan; (9) pemerintah daerah; (10) Negara Republik Indonesia; (11) pengenalan kawasan dunia.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS berdasarkan yang tercantum dalam BSNP meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Pada dasarnya ruang lingkup IPS mulai dari lingkungan yang sempit yaitu keluarga hingga ke lingkungan yang lebih luas yaitu dunia. Dalam hal ini dinyatakan dari lingkungan keluarga, masyarakat dan dunia.

### 4. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan IPS secara umum menurut Somantri (dalam Sapriya,2008: 11) mengungkapkan pada dasarnya terdapat empat tujuan pembelajaran IPS pada jenjang persekolahan, yaitu:

- 1) IPS di persekolahan adalah untuk mendidik siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan lainnya.
- 2) Pembelajaran IPS untuk menumbuhkan warga Negara yang baik.
- 3) Tujuan pembelajaran IPS di sekolah merupakan sebagian dari hasil penelitian dalam ilmu-ilmu sosial.
- 4) Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran yang sifatnya tertutup. Maksudnya para siswa akan memperoleh kesempatan untuk memecahkan konflik interpersonal maupun personal.

Terkait dalam pembelajaran IPS dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 tahun 2006, IPS memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

Menurut pendapat ahli di atas, mengenai tujuan pembelajaran IPS dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS bagi siswa adalah

agar memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, memiliki kemampuan akademik serta memiliki komitmen, dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan, serta dapat memecahkan suatu permasalahan, baik berupa masalah interpersonal maupun masalah personal.

## **B. Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Istilah belajar sudah dikenal luas diberbagai kalangan walaupun sering disalahartikan atau diartikan secara umum saja. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman, 2009: 21).

Menurut Hamalik (2008:52) belajar adalah modifikasi atau memperkuat tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Banyak definisi para ahli tentang belajar, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Slavin dalam Rifa'i dan Anni(2010:82) belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

- 2) Harold Spears dalam Suprijono (2009:2) menyatakan bahwa, dengan kata lain belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah petunjuk.
- 3) Hilgrad & Bower dalam Fathurrohman dan Sutikno (2010:5) mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.
- 4) Reber dalam Suprijono (2009:2), belajar adalah *the process of acquiring knowledge*. Belajar adalah proses untuk mendapatkan pengetahuan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang di sebabkan oleh pengalaman serta belajar merupakan proses untuk mendapatkan pengetahuan.

## **2. Aktivitas Belajar**

Menurut Rusman (2014: 323) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas.

Hal senada juga disampaikan oleh Hamalik (2011: 171), yang mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Bekerja tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

Sedangkan menurut Sardiman (2009: 2), aktivitas dalam proses belajar mengajar adalah rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Senada dengan pendapat Dimiyati tersebut, Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011: 172) membagi aktivitas belajar ke dalam 8 kelompok, yaitu :

1. Kegiatan-kegiatan visual, yang termasuk di dalam kegiatan visual diantaranya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yang termasuk di dalamnya antara lain mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.



3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yang termasuk di dalamnya antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis yang termasuk di dalamnya antara lain menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yang termasuk di dalamnya antara lain menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebudayaan.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk di dalamnya antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk di dalamnya antara lain minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian aktivitas belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar pada penelitian ini adalah segenap rangkaian kegiatan yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas sendiri atau belajar sendiri dengan kegiatan yang bermakna. Untuk melandasi pengertian aktivitas belajar pada penelitian ini, peneliti mengambil dari pendapat ahli yaitu :

Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011: 172) membagi aktivitas belajar ke dalam 8 kelompok, yaitu :

1. Kegiatan-kegiatan visual, yang termasuk di dalam kegiatan visual diantaranya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yang termasuk di dalamnya antara lain mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yang termasuk di dalamnya antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis yang termasuk di dalamnya antara lain menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yang termasuk di dalamnya antara lain menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk di dalamnya antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk di dalamnya antara lain minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Pengukuran aktivitas belajar pada penelitian ini adalah dengan cara mengamati kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar (Anni 2006 : 5).

Sedangkan menurut Suprijono (2009: 5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi, dan keterampilan.

Berdasarkan kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku berupa pola-pola, perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apersepsi dan keterampilan setelah mengalami proses belajar.

Gagne dalam Suprijono (2009: 5) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 5 macam yang 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 mengategorikan, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan; (c) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam

memecahkan masalah; (d) keterampilan motorik, yaitu keterampilan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusandan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (e) sikap, adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.

Hasil belajar dapat diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar yang telah dilakukan. Baik berupa sikap maupun keterampilan tergantung apa yang dipelajari.

### **C. Metode Bermain Peran**

Bermain peran (*role playing*) sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain Mulyasa (2004: 141). Metode Bermain peranadalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, hal itu tergantung pada apa yang diperankan.

Peran merupakan suatu pola hubungan unik dan membiaskan yang ditunjukkan seseorang individu kepada individu lain.

Menurut Clark dalam wahab (2007: 59) tujuan dari penggunaan metode bermain peran antara lain: (1) agar siswa dapat menghayati dan

menghargai perasaan orang lain, (2) dapat belajar sebagaimana membagi tanggung jawab, (3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan (4) merangsang kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.

Adapun kelebihan metode bermain peran adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama. Beberapa kelebihan dari metode bermain peran adalah :

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami dengan memahami isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang diperankan.
- b. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau bibit seni bibit drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik.
- d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama.

- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

Disamping memiliki kelebihan, metode bermain peran juga mempunyai kelemahan, adapun Menurut Clark dalam wahab (2007: 59) kelemahan metode bermain peran adalah :

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pelaksanaan pertunjukkan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

Tahap pelaksanaan teknik bermain peran agar berhasil dengan efektif, maka perlu mempertimbangkan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru harus menerangkan pada siswa untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual yang ada di masyarakat, maka kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan, masing-masing akan mencari permasalahan masalah sesuai dengan perannya. Dan siswa yang lain jadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.

- b. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
- d. Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu. Bila tidak ditunjuk saja siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman seperti yang diperankan.
- e. Jelaskan pada pemeran-pemerannya itu sebaik-baiknya sehingga mereka tahu perannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.

Dari uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain peran(*role playing*) adalah suatu cara atau bahan yang digunakan dalam suatu pembelajaran yang berupa memainkan atau memerankan suatu peran yang berhubungan dengan permasalahan yang terjadi disekitar lingkungan masyarakat.

#### **D. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian mengenai pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran (*role playing*) telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Penelitian menggunakan metode bermain peran (*role playing*) antara lain dilakukan oleh Mainani (2013), yang berjudul penggunaan metode



bermain peran dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa SD Al-Kautsar Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata siswa dari siklus 1 dan siklus berikutnya yaitu, aktivitas siklus 1 mencapai 65% dan siklus 2 mencapai 85%, dan hasil belajar siklus 1 mencapai 45% dan siklus 2 mencapai 85%.

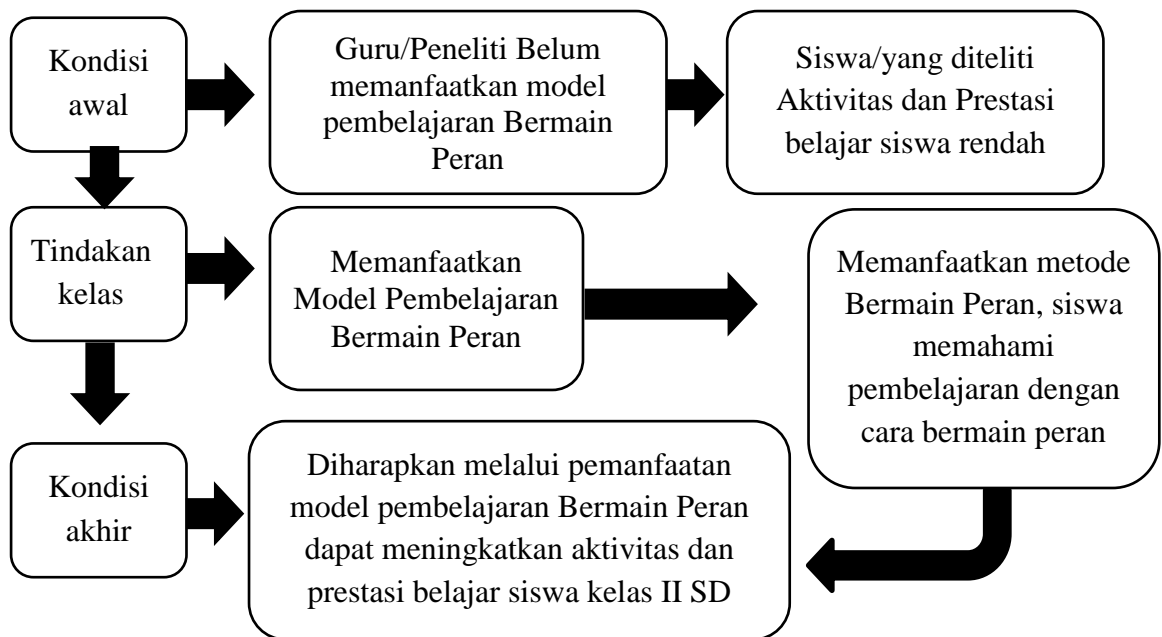
Penelitian penggunaan metode bermain peran juga dilakukan oleh Estu Handayani (2011), yang berjudul *Metode Role Playing* untuk Meningkatkan Prestasi Siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 01 Suruhkalang Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa perolehan nilai siswa kelas V SD Negeri 01 Suruh kalang mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya, yaitu 6,898 pada pra siklus menjadi 7,32 pada siklus I, 7,65 pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa metode bermain peran (*role playing*) efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya penelitian ini dilakukan di sekolah yang belum pernah menerapkan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran IPS. Peneliti akan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada materi IPS pada siswa kelas II SD Tunas Harapan Bandar Lampung.

## **E. Kerangka Pikir**

Penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi dalam pembelajaran IPS membuat siswa merasa bosan dan enggan dalam belajar IPS sehingga hasil belajar IPS cenderung rendah. Penggunaan metode bermain peran menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar IPS di kelas II SD Tunas Harapan Bandar Lampung. Tahap perkembangan anak usia SD yang masih dalam tahap operasional konkret, menurut guru untuk aktif dalam mengkombinasikan media pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih tertantang dan dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi yang diuraikan di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan memanfaatkan metode bermain peran. Dengan menggunakan metode bermain peran, siswa dibentuk kelompok yang beranggotakan 4 atau 5 orang. Kemudian secara bergiliran siswa per kelompok memerankan skenario yang sudah dipersiapkan. Kelompok lain mengamati skenario yang sedang diperankan. Melalui kegiatan memerankan peran, siswa akan memahami pembelajaran dengan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Sehingga siswa memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Oleh sebab itu, maka diharapkan dengan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa terhadap pelajaran IPS kelas II SD Tunas Harapan Bandar Lampung.



Gambar 1. Kerangka Pikir

#### F. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka diatas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: apabila dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas II SD Tunas Harapan Bandar Lampung, guru menggunakan metode bermain peran dengan benar dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

### **III METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Didalam suatu pembelajaran biasanya tidak akan dapat diselesaikan dalam satu langkah, tetapi akan diselesaikan dalam beberapa langkah menurut John Elliot dalam (Subyantoro, 2009:9-10). Adapun tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan**

Perencanaan merupakan rencana tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi (Suroso, 2009:36). Dalam tahap perencanaan ini meliputi sebagai berikut :

- a. Menelaah materi pembelajaran IPS serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
- b. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran.

Menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran.

Menyiapkan alat evaluasi .

Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan apa yang akan dilaksanakan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan sesuai dengan perencanaan (Suroso, 2009:36). Pelaksanaan tindakan adalah scenario tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi yang aktual (Aqib, 2009: 31).

Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam 2 siklus yaitu dengan kompetensi dasar menceritakan pengalaman dalam melaksanakan peran dalam keluarga dan memberi contoh bentuk kerjasama dilingkungan keluarga.

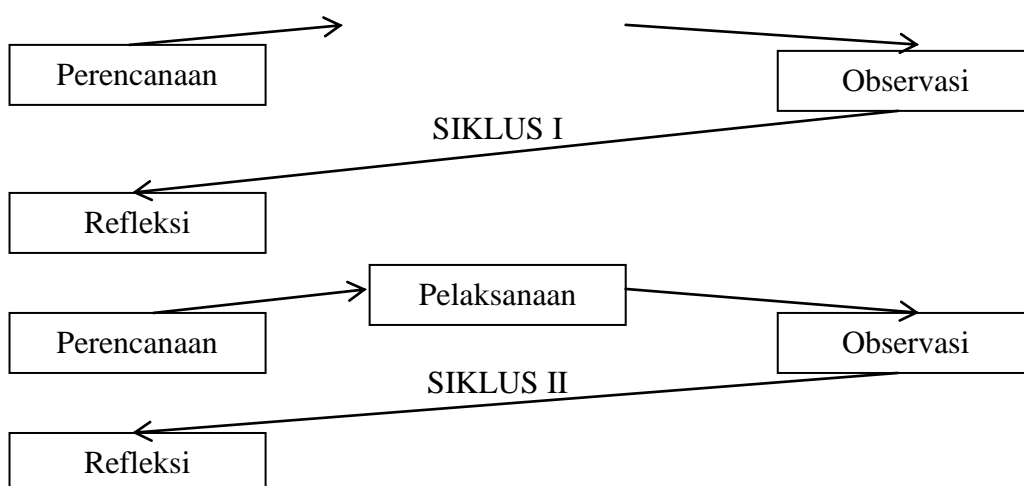
## 3. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan terhadap siswa (Suroso, 2009:36). Observasi adalah proses pengambilan data dari pelaksanaan tindakan atau kegiatan. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran. Hasil observasi dicatat dalam lembar observasi untuk dianalisis dan dilakukan refleksi.

#### 4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis data mengenai proses, masalah dan hambatan yang dijumpai terhadap pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan (Aqib, 2009:32). Dalam refleksi peneliti dapat mengkaji proses pembelajaran apakah sudah tercapai atau belum dengan melihat indikator keberhasilan pada siklus pertama, selanjutnya mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus pertama kemudian bersama tim kolaborasi merencanakan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

Secara keseluruhan, keempat tahapan dalam PTK ini membentuk suatu siklus PTK yang digambarkan dalam bentuk berikut ini:



**Gambar 3.1. Alur Pelaksanaan Tindakan dalam PTK  
(Arikunto dkk, 2006:16)**

#### B. Perencanaan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus, dan masing-masing siklus memiliki 4 tahap kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan observasi, dan refleksi.

## 1) Siklus 1

### 1. Tahap Perencanaan

- a. Menganalisis Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dan materi bahasan “Keluarga: yang digunakan dalam pembelajaran dengan metode bermain peran.
- b. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai dengan materi yang telah ditetapkan.
- c. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
- d. Menyiapkan media.

### 2. Tahap Pelaksanaan Siklus

#### ➤ Kegiatan awal

- a. Guru mengkondisikan kelas (salam, berdoa, absensi, dan lain-lain)
- a. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan.

#### ➤ Kegiatan inti

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran IPS, kemudian guru menjelaskan pada siswa tahap-tahap pelaksanaan bermain perandalam pembelajaran.

- b. Guru meminta beberapa siswanya untuk kedepan untuk memerankan materi yang telah disajikan dan siswa yang lainnya diminta untuk menyimaknya.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk bertanya sehubungan dengan materi yang telah disampaikan.

➤ Kegiatan akhir

- a. Guru bersama-sama dengan siswanya untuk menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- b. Guru memberikan evaluasi berupa tes formatif untuk melihat penguasaan materi yang telah diterima oleh siswa.

### 3. Tahap Observasi

- a. Mengamati keadaan siswa untuk mempertimbangkan kesulitan yang dihadapi oleh siswa.
- b. Melakukan pengamatan terhadap metode yang telah disampaikan dalam pembelajaran IPS.
- c. Mencatat pada lembar observasi setiap kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran.
- d. Tahap Refleksi
- e. Menganalisis temuan yang didapat pada saat observasi berlangsung.
- f. Menganalisis kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.



- g. Melakukan refleksi sesuai dengan metode yang digunakan.
- h. Melakukan refleksi terhadap tes yang telah diberikan.

## **2) Siklus 2**

Pada akhir siklus 1 berakhir telah dilakukan refleksi oleh semua tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai acuan pada siklus 2.

### **1. Tahap perencanaan**

- a. Menganalisis keadaan siswa untuk mempertimbangkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi pada saat pembelajaran siklus 1.
- b. Merancang perbaikan untuk proses pembelajaran pada siklus 2.
- c. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran dikelas.
- d. Menyiapkan Rencana Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sesuai dengan materi yang telah ditetapkan.
- e. Menganalisis standar kompetensi dasar bahasan “Keluarga” yang digunakan dalam bentuk metode bermain peran pada siklus 2.
- f. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
- g. Menyiapkan soal-soal tes.

## 2. Tahap pelaksanaan tindakan

### ➤ Kegiatan awal

- a. Guru mengkondisikan kelas (salam, berdoa, absensi, dan lain-lain)
- b. Guru memeriksa kesiapan belajar siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Guru melakukan kegiatan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan.

### ➤ Kegiatan inti

- a. Guru menjelaskan materi pembelajaran IPS, kemudian guru menjelaskan kepada siswa tahap-tahap pelaksanaan bermain perandalam pembelajaran.
- b. Guru meminta beberapa siswanya untuk kedepan memerankan materi yang telah disajikan dan siswa lainnya diminta untuk menyimak.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk bertanya sehubungan dengan materi yang telah disampaikan.

### ➤ Kegiatan akhir

- a. Guru bersama-sama dengan siswanya untuk menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

- b. Guru memberikan sebuah evaluasi berupa tes formatif untuk melihat penguasaan materi yang telah diterima oleh siswa.
3. Tahap Observasi
  - a. Melakukan pengamatan terhadap metode yang telah disampaikan dalam pelajaran IPS.
  - b. Mencatat pada lembar observasi setiap kegiatan yang telah terjadi pada saat pembelajaran.
4. Tahap Refleksi
  - a. Menganalisis temuan yang didapat pada saat observasi berlangsung.
  - b. Menganalisis kekurangan yang terjadi pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
  - c. Melakukan refleksi sesuai dengan metode yang digunakan.

### **C. Subyek Penelitian**

Penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan secara kolaboratif, partisipasif antara peneliti dengan guru kelas II dan Kepala SD Tunas Harapan Bandar Lampung. Penelitian ini yang dijadikan subyek adalah siswa yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

#### **D. Seting Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas IISD Tunas Harapan Kota Bandar Lampung dan dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

#### **E. Data dan Cara Pengumpulan Data**

##### **1. Data**

###### **a. Siswa**

Sumber data diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua dan hasil evaluasi.

###### **b. Guru**

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran bermain peran.

###### **c. Dokumen**

Sumber data yang diambil dari hasil belajar siswa, foto dan rekaman kegiatan pembelajaran.

###### **d. Lembar Observasi**

Sumber data ini diperoleh melalui hasil pengamatan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran. Baik sebelum, saat proses maupun hasil dari pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran metode bermain peran.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes, teknik observasi, dan dokumentasi.

### **1. Tes**

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki seseorang atau kelompok.

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar IPS siswa kelas II SD menggunakan metode bermain peran.

Kisi-kisi soal:

- Mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan keluarga
- Memperagakan peran tentang diri sendiri
- Memberikan contoh cara memilih barang dan menjaga lingkungan disekitar rumah.

### **2. Observasi**

Observasi yang dilakukan yaitu observasi partisipan dan non partisipan. Observasi partisipan dilakukan oleh guru kelas, karena terlibat langsung dalam pembelajaran, dan observasi non partisipan dilakukan oleh peneliti, karena tidak ikut secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Observasi terhadap aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran dengan instrumen lembar pengamatan aktivitas siswa. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui performansi guru

selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran oleh kepala sekolah. Observasi dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan menggunakan lembar IPKG Idan II.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan penelaahan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian. Dokumen-dokumen yang dimaksud adalah dokumen pribadi siswa, dokumen resmi, referensi-referensi, foto-foto, rekaman kaset (Iskandar 2009: 73)

## **G. Alat Pengumpul Data**

Penelitian ini menggunakan beberapa alat pengumpul data, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang lengkap dan valid yang dapat mendukung keberhasilan dalam penelitian.

Alat yang digunakan antara lain :

#### a. Instrumen observasi

Instrumen observasi digunakan untuk mengetahui dan mengumpulkan data mengenai peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa selama penelitian tindakan kelas. Aspek tabel aktivitas terlihat seperti tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1 Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

No	Nama Siswa	Jenis Aktivitas						Jumlah	Skore	Ket		
		1	2	3	4	5	6			SA	A	KA
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
Jumlah												

**Ket :**

SA = Sangat Aktif (80-100)

A = Aktif (60-79)

KA = Kurang Aktif (0-59)

Aktivitas siswa yang diamati adalah sebagai berikut:

- a. Memperhatikan guru menjelaskan

Aktivitas siswa memperhatikan guru menjelaskan materi pelajaran ini dapat dikatakan berhasil bila telah mencapai target yang diinginkan yaitu 95%.

- b. Mengemukakan pendapat

Kegiatan ini dapat dikatakan berhasil bila telah mencapai target yang diinginkan yaitu 95%.

- c. Menanggapi pendapat teman

Kegiatan ini dapat dikatakan berhasil bila telah mencapai target yang diinginkan yaitu 15%.

- d. Berdiskusi dengan kelompoknya

Kegiatan ini dapat dikatakan berhasil bila telah mencapai target yang diinginkan yaitu 15%.

- e. Bertanya kepada guru

Kegiatan ini dapat dikatakan berhasil bila telah mencapai target yang diinginkan yaitu 20%.

- f. Mencatat hasil diskusi kelompok

Kegiatan ini dapat dikatakan berhasil bila telah mencapai target yang diinginkan yaitu 80%.

Selain observasi yang dilakukan pada aktivitas belajar siswa, observasi terhadap kinerja guru juga dilakukan. Instrumen observasi kinerja guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG)**

No	Indikator/ Aspek Yang Diamati	Skor	
		0	1
<b>I</b>	<b>PRA PEMBELAJARAN</b>		
1	Kesiapan ruang, alat pembelajaran dan media		
2	Memeriksa kesiapan siswa		
<b>II</b>	<b>Membuka pelajaran</b>		
1	Melakukan kegiatan apersepsi		
2	Mengkomunikasikan kompetensi yang akan dicapai dan rencana kegiatannya serta topik yang akan dibahas		
<b>III</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
<b>A</b>	<b>Penguasaan Materi</b>		
1	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran		
2	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		
3	Menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai		



No	Indikator/ Aspek Yang Diamati	Skor	
		0	1
<b>B</b>	<b>Pendekatan Strategi Pembelajaran</b>		
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai		
2	Menguasai kelas		
3	Melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran		
4	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya		
5	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan		
<b>C</b>	<b>Pemanfatan sumber Belajar atau Media Pembelajaran</b>		
1	Menunjuk keterampilan dalam penggunaan sumber belajar/media pembelajaran		
2	Menghasilkan pesan yang menarik		
<b>D</b>	<b>Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa</b>		
1	Memfasilitasi terjadinya partisipasi aktif siswa		
2	Merespon positif partisipasi siswa		
3	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa		
4	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif		
5	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar		
<b>E</b>	<b>Kemampuan khusus dalam belajar IPS</b>		
1	Mendemonstrasikan penguasaan materi dalam bentuk fakta, konsep dan prosedur		
2	Mendemonstarasikan kemampuan dan konsep		
4	Membantu siswa menemukan prinsip		
5	Memupuk sikap positif atau apresiasi siswa		
6	Membantu siswa dalam membentuk sikap cermat dan kritis		
<b>IV</b>	<b>Penutup</b>		
1	Melakukan refleksi dan/atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa		
2	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan atau kegiatan atau tugas sebagai bagian remedial/pengayaan		
	<b>Skor total IPKG</b>		
	<b>Persentase</b>		

## b. Tes Prestasi Belajar

Tes prestasi belajar digunakan untuk mendapatkan data tentang peningkatan prestasi belajar siswa khususnya mengenai penguasaan materi yang diajarkan dengan metode bermain peran.

#### H. Teknik Analisa Data

Dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis Kualitatif akan digunakan menganalisa data presentase aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Presentasi aktivitas memiliki kriteria keberhasilan seperti pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Aktivitas Siswa dan Guru dalam (%)**

No	Tingkat Keberhasilan	Keterangan
1	>80%	Sangat tinggi
2	60-79%	Tinggi
3	40-59%	Sedang
4	20-39%	Rendah
5	<20%	Sangat Rendah

Sumber: (Aqib dkk, 2009: 41)

Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan rumus rata-rata hitung nilai peserta didik:

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

Keterangan:

X = rata-rata hitung nilai

N = banyaknya siswa

Xi = nilai siswa

(Poerwanti dkk, 2008: 6-9)

## **I. Indikator Keberhasilan**

Metode bermain peran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas II SD Tunas Harapan Bandar Lampung dengan indikator sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran bermain peran meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran bermain peran meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
- c. 60% (Sesuai dengan batas kriteria minimum ketuntasan belajar dalam KTSP(Muslich, 2007:36) siswa dari 20 siswakelas II SD Tunas Harapan mengalami ketuntasan belajar individual sebesar  $\geq 60$  dalam pembelajaran IPS.

## V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil kegiatan yang dilakukan penulis dalam penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada bidang studi IPS di kelas II SD Tunas Harapan Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode bermain peran merupakan metode yang menitikberatkan pada kegiatan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar, dengan metode bermain peran yang dilakoninya anak akan termotivasi untuk aktif berinteraksi dengan sebuah lingkungan sosial. Penghayatan yang dilakukan oleh siswa akan mempermudah pemahaman terhadap suatu konsep dan akan selalu melekat pada ingatan anak karena anak memerankan sendiri kejadian atau peristiwa yang dialaminya.
2. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan dengan pencapaian aktivitas belajar siswa dari siklus 1 pertemuan 1 mencapai 59%, dan meningkat pada pertemuan ke 2 mencapai 72,40 dan siklus 2 pertemuan 1 mencapai 73% dan pada pertemuan ke 2 meningkat menjadi 90,63% dan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan pencapaian ketuntasan belajar anak pada siklus 1 pertemuan 1

58% dan pada pertemuan ke 2 mencapai 78% dan siklus 2 pertemuan 1 mencapai 80% dan pada pertemuan ke 2 meningkat menjadi 90,36%.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Metode bermain peran hendaknya dipahami dan dihayati dengan sungguh-sungguh oleh siswa untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Guru hendaknya menggunakan metode bermain peran ini sebagai alternative cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan akan memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Sekolah memberikan kesempatan pada guru untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah serta perbaikan dimasa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anni.2006.Psikologi Belajar.Semarang: UNNES PRESS
- Arikunto,S.2006.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Jakarta.Pt Rinekacipta
- Aqip,Zainal.2009.Penelitian Tindakan Kelas.Jakarta:Rineka Cipta.
- Fathurohman,Pupuh Dan Sitikno,Sprby.2010.Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami.Bandung:Refika Aditama
- Hamalik.2011.Kurikulum Dan Pembelajaran.Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik.2008. Kurikulum Dan Pembelajaran.Bandung:Bumi Aksara.
- Ischak,Dkk.2005.Pendidikan Ips Di Sd.Jakarta:Universitas Terbuka.
- Iskandar.2009.Penelitian Tindakan Kelas.Ciputat:Gaungpersada.
- Muslich.Masnur.2007.Ktsp Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Konsektual. Jakarta:Bumi Aksara
- Mulyasa.2004.Kurikulum Berbasis Kompetensi.Bandung:Remaja Rosda Karya.
- Masitoh,Susilo,&Soewarso.2010.Pendidikan Ips Di Sekolah Dasar.Salatiga:Widya Sari.
- Nurkencana, Wayan,1986,Evaluasi Pendidikan,Indonesia:Usaha Nasional.
- Rifa'i, Achmaddan Catharina Tri Anni.2010.Psikologi Prndidikan. Semarang:Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang

- Rusman.2014.Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman.2009.Interaksi Dan Motivasi Belajar.Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susilo,Hadi.,Soewarso.,&Sukarjo.2008.Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial.Salatiga:Widya Sari
- Sapriya.2008.Pendidikan Ips.Bandung:CV Yasindo Multi Aspek.
- Sardiman.2009.Interaksi&Motivasi Belajar Mengajar.Surabaya:Rajawali Pers.
- Suprijono,Agus.2009.Coooperatif Leraning.Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Subyantoro.2009.Penelitian Tindakan Kelas.Semarang:Universitas Diponegoro Semarang.
- Suroso.2009.Penelitian Tindakan Kelas.Yogyakarta:Pararton.
- Trianto.2010.Model Pembelajaran Terpadu Konsep,Strategi, Dan Implememtasinya Dalam KTSP.Jakarta:Bumi Aksara.
- Poerwanti,Endang, Dkk. 2008. Asesmen Pembelajaran SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahab,Aziz.2007.Metode Dan Model-Model Mengajar.Bandung:Alfabeta.