



**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA  
PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN JENIS-JENIS USAHA  
EKONOMI DI SDN NGADILUWIH 02  
KEDIRI**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Zulfa Nailur Rohmah**  
**NIM 110210204049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**



**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA  
PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN JENIS-JENIS USAHA  
EKONOMI DI SDN NGADILUWIH 02  
KEDIRI**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh  
**Zulfa Nailur Rohmah**  
**NIM 110210204049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2015**

## **PERSEMBAHAN**

Saya persembahkan skripsi ini dengan segala kerendahan hati sebagai rasa cinta kasih dan perwujudan tanggung jawab saya kepada.

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Imam Mujono dan Ibu Siti Mudawamah, serta Kakak Binti Khalimatus Sa'diyah untuk segala dukungan, kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi langkah saya selama menuntut ilmu.
2. Bapak Ibu dosen dan Bapak Ibu guru pelita ilmuku, semoga ilmu yang telah diberikan barokah dan bermanfaat.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

## **MOTTO**

“Kesadaran adalah matahari, kesabaran adalah bumi, keberanian menjadi cakrawala, dan perjuangan adalah pelaksanaan kata-kata”.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>WS Rendra. <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesdoc/Bab2/2012-2-01855-DS%20Bab2001.pdf>

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulfa Nailur Rohmah

NIM : 110210204049

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademis jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Desember 2015  
Yang menyatakan,

Zulfa Nailur Rohmah  
NIM 110210204049

## **SKRIPSI**

# **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN JENIS-JENIS USAHA EKONOMI DI SDN NGADILUWIH 02 KEDIRI**

Oleh:

**Zulfa Nailur Rohmah**

**NIM 1101210204049**

### **Pembimbing**

**Dosen Pembimbing I : Dra. Rahayu, M.Pd**

**Dosen Pembimbing II : Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd**

## HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA  
PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN JENIS-JENIS USAHA  
EKONOMI DI SDN NGADILUWIH 02  
KEDIRI**

### SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1) dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh:

**Nama Mahasiswa : Zulfa Nailur Rohmah**  
**NIM : 110210204049**  
**Angkatan Tahun : 2011**  
**Daerah Asal : Kediri**  
**Tempat, tanggal lahir : Kediri, 25 Maret 1992**  
**Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/ PGSD**

**Disetujui Oleh:**

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Dra. Rahayu, M.Pd.**  
NIP 19531226 198203 2 001

**Chumi Zahroul Fitriyah, M.Pd.**  
NIP 19770915 200501 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari, tanggal : Senin, 07 Desember 2015

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Drs. Imam Muchtar, S.H, M.Hum.**

NIP 19540712 198003 1 005

**Chumi Zahroul Fitriyah, M.Pd.**

NIP 19770915 200501 2 001

Anggota 1:

Anggota 2:

**Drs. Sihono, M.Pd.**

NIP 19520506 198303 1 003

**Dra. Rahayu, M.Pd.**

NIP 19531226 198203 2 001

Mengesahkan,  
Dekan FKIP Universitas Jember

**Prof. Dr. Sunardi, M.Pd**

NIP. 19540501 198303 1 005



## RINGKASAN

**Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri; Zulfa Nailur Rohmah; NIM 110210204049; 2015; 72 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Univeritas Jember.**

Proses Pembelajaran IPS di kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga aktivitas belajar siswa belum termasuk dalam kriteria aktif dan hasil belajar siswa juga belum termasuk dalam kriteria baik. Berdasarkan observasi prasiklus yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa aktivitas belajar siswa termasuk dalam kategori cukup aktif, sedangkan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori cukup baik. Perlu dilakukan suatu tindakan alternatif berupa penerapan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dengan mengutamakan keaktifan siswa dan memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan belajarnya secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimanakah penerapan metode Bermain Peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016? Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan: meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas V dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016.

Pengambilan data dalam Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri dengan subjek penelitian 25 siswa yang terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus. Metode pengumpulan data melalui observasi,

wawancara, dokumentasi, dan tes tertulis. Pengambilan data dilakukan mulai tanggal 17 Oktober 2015 sampai 24 November 2015. Data yang dikumpulkan berupa hasil observasi aktivitas belajar siswa, hasil observasi aktivitas guru, dan tes hasil belajar siswa.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas dan hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada prasiklus adalah 56% (kriteria cukup aktif). Pada siklus I meningkat menjadi 72,4% (kriteria aktif). Pada siklus II kembali meningkat menjadi 82% (kriteria sangat aktif). Rata-rata skor hasil belajar siswa pada prasiklus adalah 68 (kriteria cukup baik). Pada siklus I meningkat menjadi 73,2 (kriteria baik). Pada siklus II kembali meningkat menjadi 83,18 (kriteria sangat baik).

Saran yang perlu dipertimbangkan baik guru dan peneliti lain yaitu, diharapkan metode bermain peran dapat dijadikan bahan pertimbangan variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa; manajemen kelas dan waktu perlu dipertimbangkan khususnya waktu bagi siswa untuk memahami naskah. Pengembangan penerapan metode sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “**Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Di SDN Ngadiluwih 02 Kediri**” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Mohammad Hasan, M.Sc, Ph.D, selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Jember;
5. Dra. Rahayu M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I dan Chumi Zahroul Fitriyah, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Tri Purwanti,S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN Ngadiluwih 02 Kediri dan Endang Larasati, S.Pd selaku Guru kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri;
7. ibunda Siti Mudawamah yang selalu memberikan doa dan dukungan moral untuk terselesaikannya skripsi ini, serta nasehat agar selalu sholat dan sabar;

8. ayahanda Imam Mujono yang selalu menjadi inspirator dalam perjalanan saya dalam mencari ilmu selama ini;
9. kakakku tercinta Binti Halimatus Sa'diyah dan Warsito yang telah memberikan dukungan moral dan materiil serta motivasi yang berharga dalam perjalanan perkuliahan saya;
10. teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2011;
11. teman keluh kesahku dari semester awal hingga semester akhir Winda, Ulvi, Yunita, Novita dan Dila;
12. sahabat dalam suka, duka, lelah, tertawa, kecewa dan bangga dalam berorganisasi dan berkarya Devi, Lucy dan Ana;
13. UKM Teater Tiang yang telah memberikanku pengalaman berorganisasi, ruang untuk berkreasi dan tempat pelarian saat jenuh serta inspirasi untuk skripsi ini;
14. semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran yang tak dapat disebutkan satu per satu.

Skripsi yang telah disusun ini membutuhkan kritik dan saran dari semua pihak demi mencapai kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, Desember 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	6
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
<b>2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar</b> .....	7
2.1.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	7
2.1.2 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar .....	8
2.1.3 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	8
<b>2.2 Metode Pembelajaran</b> .....	10
2.2.1 Ketepatan (Efektifitas) Penggunaan Metode Pembelajaran .....	11

	Halaman
<b>2.3 Metode Bermain Peran</b> .....	12
2.3.1 Pengertian Metode Bermain Peran .....	12
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran .....	14
<b>2.4 Aktivitas Belajar Siswa</b> .....	15
<b>2.5 Tes Hasil Belajar Siswa</b> .....	18
<b>2.6 Tinjauan Penelitian yang Sejenis</b> .....	22
<b>2.7 Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi</b> .....	23
<b>2.8 Kerangka Berpikir</b> .....	26
<b>2.9 Hipotesis Tindakan</b> .....	28
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	29
<b>3.1 Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	29
3.1.1 Tempat Penelitian .....	29
3.1.2 Waktu Penelitian .....	29
<b>3.2 Subyek Penelitian</b> .....	29
<b>3.3 Definisi Operasional</b> .....	29
<b>3.4 Jenis Penelitian</b> .....	30
<b>3.5 Desain Penelitian</b> .....	31
<b>3.6 Prosedur Penelitian</b> .....	33
3.6.1 Prasiklus .....	33
3.6.2 Siklus I .....	33
3.6.3 Siklus II .....	35
<b>3.7 Indikator Keberhasilan</b> .....	35
<b>3.8 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	35
3.8.1 Observasi .....	35
3.8.2 Wawancara .....	36
3.8.3 Dokumentasi .....	36

	halaman
3.8.4 Tes Tertulis .....	37
<b>3.9 Analisis Data .....</b>	<b>37</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Hasil Penelitian .....</b>	<b>40</b>
4.1.1 Pra Siklus .....	40
4.1.2 Siklus I .....	45
4.1.3 Siklus II .....	51
<b>4.2 Analisis Data .....</b>	<b>57</b>
4.2.1 Analisis Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa .....	57
4.2.2 Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	61
<b>4.3 Hasil Wawancara .....</b>	<b>63</b>
<b>4.4 Pembahasan .....</b>	<b>64</b>
<b>4.5 Temuan Penelitian .....</b>	<b>67</b>
<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>68</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>68</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>68</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Implementasi metode Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-jenis Usaha Ekonomi .....	23
Tabel 3.1 Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa .....	38
Tabel 3.2 Kriteria Nilai Hasil Belajar Siswa .....	39
Tabel 4.1 Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus Menurut Indikator Aktivitas .....	41
Tabel 4.2 Kriteria Aktitivitas Belajar Siswa Prasiklus.....	42
Tabel 4.3 Kriteria Hasil Belajar Siswa Pra Siklus .....	43
Tabel 4.4 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Menurut Indikator Aktivitas.....	47
Tabel 4.5 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	48
Tabel 4.6 Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	49
Tabel 4.7 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Menurut Indikator Aktivitas .....	54
Tabel 4.8 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	55
Tabel 4.9 Kriteria Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	56
Tabel 4.10 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menurut Indikator Aktivitas dari Pra Siklus Ke Siklus I .....	58
Tabel 4.11 Peningkatan aktivitas belajar siswa menurut indikator aktivitas dari siklus I ke siklus II.....	58
Tabel 4.12 Peningkatan aktivitas belajar siswa menurut indikator aktivitas dari pra siklus, siklus I, dan siklus II .....	58
Tabel 4.13 Peningkatan aktivitas siswa menurut kriteria aktivitas dari pra siklus ke siklus I .....	60
Tabel 4.14 Peningkatan aktivitas siswa menurut kriteria aktivitas dari siklus I ke siklus II .....	60
Tabel 4.15 Peningkatan aktivitas siswa menurut kriteria aktivitas dari pra siklus, siklus I dan siklus II .....	60
Tabel 4.16 Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I .....	62



	Halaman
Tabel 4.17 Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II .....	62
Tabel 4.18 Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus II .....	62
Tabel 4.19 Tabel peningkatan skor rata-rata secara klasikal aktivitas dan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II .....	66

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale (dalam Sanjaya, 2008:200) .....	13
Gambar 2.2 Diagram kerangka berpikir penelitian .....	27
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Diadaptasi dari Penelitian Model Hopkins (dalam Arikunto, 2014:16) .....	32
Gambar 4.1 Diagram aktivitas belajar siswa prasiklus menurut indikator aktivitas .....	41
Gambar 4.2 Diagram aktivitas siswa prasiklus menurut kriteria aktivitas belajar .....	42
Gambar 4.3 Diagram hasil belajar siswa pra siklus .....	43
Gambar 4.4 Diagram aktivitas belajar siswa menurut indikator aktivitas pada siklus I I .....	48
Gambar 4.5 Diagram aktivitas siswa siklus I menurut kriteria aktivitas belajar .	49
Gambar 4.6 Diagram hasil belajar siswa pada siklus I.....	50
Gambar 4.7 Diagram aktivitas belajar siswa siklus II menurut indikator aktivitas .....	54
Gambar 4.8 Diagram kriteria aktivitas belajar siswa siklus II .....	55
Gambar 4.9 Diagram hasil belajar siswa pada siklus II .....	58
Gambar 4.10 Diagram peningkatan aktivitas belajar siswa menurut indikator aktivitas dari pra siklus, siklus I, dan siklus II .....	59
Gambar 4.11 Diagram peningkatan aktivitas belajar siswa menurut kriteria aktivitas .....	61
Gambar 4.12 Diagram peningkatan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II .....	63
Gambar 4.13 Diagram peningkatan skor rata-rata secara klasikal aktivitas dan hasil belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian .....	73
B. Pedoman Pengumpulan Data .....	75
C. Daftar Nama Siswa Kelas V .....	77
D.1 Wawancara Guru Sebelum Tindakan .....	78
D.2 Hasil Wawancara Guru dan Siswa .....	80
E. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pra Siklus .....	83
F. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus .....	87
G. Silabus Siklus I .....	89
H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I .....	91
I. Silabus Siklus II .....	97
J. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II .....	99
K. Materi Pembelajaran .....	104
L. Kisi-kisi Soal Siklus I .....	107
M.1 Tes Hasil Belajar Siklus I .....	108
M.2 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Siklus I .....	111
N. Pedoman Penskoran Siklus I .....	112
O. Kisi-kisi Soal Siklus II .....	113
P.1 Tes Hasil Belajar Siklus II .....	114
P.2 Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Siklus II .....	117
Q. Pedoman Penskoran Siklus II .....	118
R.1 Lembar Kerja Kelompok (LKK) Siklus I .....	119
R.2 Lembar Kerja Kelompok (LKK) Siklus II .....	120
S. Skenario Bermain Peran .....	121
T.1 Observasi Guru Siklus I .....	126
T.2 Observasi Guru Siklus II .....	128
U.1 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I .....	130

	Halaman
U.2 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	134
V.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	138
V.2 Hasil Belajar Siswa Siklus II .....	140
W.1 Wawancara Guru Setelah Tindakan .....	142
W.2 Wawancara Siswa Setelah Tindakan .....	143
X.1 Dokumentasi Proses Pembelajaran .....	144
X.2 Sampel Hasil Belajar Siswa .....	147
Y.1 Surat Ijin Penelitian .....	155
Y.2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	156
Z. Biodata Mahasiswa .....	157

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab ini membahas: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, dan (4) manfaat penelitian.

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM harus mampu direalisasikan dengan maksimal terutama dalam menghadapi era persaingan global. Hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh oleh semua pihak adalah peningkatan kualitas SDM sejak dini. Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama pengembangan SDM, maka tenaga pendidik (guru) sebagai salah satu unsur yang berperan penting di dalamnya memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala permasalahan yang muncul. Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran di dalam kelas sebagai salah satu faktor keberhasilan pendidikan.

Implementasi proses pembelajaran di sekolah harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 19 bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013. Berkenaan dengan hal tersebut, kurikulum yang digunakan oleh sekolah untuk tujuan penelitian ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada pelaksanaan KTSP,

sekolah harus memberikan mata pelajaran wajib, seperti yang diamanatkan oleh pasal 37 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora).

Melalui pembelajaran IPS guru hendaknya dapat membantu peserta didik untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, dan cara berpikir. Guna mengoptimalkan hal tersebut, dibutuhkan kepiawaian guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan metode pembelajaran dimaksudkan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik dapat menambah kualitas diri siswa. Menurut Kusmana (dalam Hidayati, 2008:7-21), metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh pengajar untuk membawa siswa ke tujuan pembelajaran. Adapun menurut Abimanyu (2008: 2.6), metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau jalan dalam menyajikan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut beberapa pengertian diatas, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan pelajaran sehingga mampu diterima oleh siswa guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Menurut Susanto (2013:157), dalam memilih metode pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru diharapkan memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

1. berpusat pada peserta didik agar mencapai kompetensi yang diharapkan. Peserta didik menjadi subjek pembelajaran sehingga keterlibatan aktifitasnya dalam pembelajaran tinggi.

2. pembelajaran terpadu agar kompetensi yang dirumuskan dalam kompetensi dasar dan standar kompetensi tercapai secara utuh. Aspek kompetensi yang terdiri dari sikap, pengetahuan, dan keterampilan terintegrasi menjadi satu kesatuan.
3. pembelajaran dilakukan dengan sudut pandang adanya keunikan individual setiap siswa. siswa memiliki karakteristik, potensi, dan kecepatan belajar yang beragam.
4. pembelajaran dilakukan secara bertahap dan terus-menerus menerapkan prinsip pembelajaran tuntas (*mastery learning*) sehingga mencapai ketuntasan yang ditetapkan.
5. pembelajaran dihadapkan pada situasi pemecahan masalah, sehingga siswa menjadi pembelajar yang kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, guru perlu mendesain pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan kehidupan atau konteks kehidupan siswa dan lingkungan.
6. pembelajaran dilakukan dengan multistrategi dan multimedia sehingga memberikan pengalaman belajar beragam bagi peserta didik.
7. peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan narasumber.

Menurut uraian diatas, guru dituntut untuk meningkatkan kinerjanya dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan berbagai macam metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dilaksanakan dalam pembelajaran, namun banyak ditemui pula proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan dengan kecenderungan menggunakan metode-metode yang masih berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat, padahal menurut Dale (dalam Sanjaya 2008:200), mendengar (*hearing word*) hanya memiliki tingkat keberahaman informasi sebesar 20% dari yang didengar sehingga digolongkan dalam cara belajar yang pasif.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 8 Agustus 2015 terhadap proses pembelajaran di kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri pada pokok bahasan peninggalan sejarah dari masa Hindu ditemukan permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan oleh guru lebih banyak yang menggunakan metode yang berpusat pada guru. Partisipasi aktif siswa

juga perlu ditingkatkan. Keberanian dan percaya diri siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat masih kurang.

Data hasil observasi menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar siswa pada kriteria sangat aktif adalah sebesar 12%, kriteria aktif sebesar 16%, cukup aktif sebesar 56%, dan kurang aktif sebesar 16% (lampiran E). Berdasarkan hasil tersebut diharapkan persentase aktivitas belajar siswa pada kategori aktif dan sangat aktif dapat meningkat. Menurut hasil analisis data aktivitas belajar siswa untuk setiap indikator aktivitas belajar menunjukkan bahwa pada indikator bertanya dan mengeluarkan pendapat (*oral activities*) masih perlu ditingkatkan karena indikator ini memperoleh persentase terendah dari indikator aktivitas yang lain

Menurut hasil wawancara sebelum tindakan (lampiran D.2) yang dilaksanakan kepada siswa diketahui bahwa metode pembelajaran yang dipakai oleh guru cukup bervariasi, namun terkadang kurang efektif karena metode yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang disampaikan. Kesulitan yang dihadapi oleh siswa terutama dalam pelajaran IPS adalah materi pelajaran yang cukup banyak serta menuntut siswa untuk banyak membaca buku teks serta menghafalkannya. Guru telah mencoba untuk mengulang kembali materi yang disampaikan, namun siswa merasa bosan jika materi disampaikan berkali-kali dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media yang menarik.

Dokumentasi dari ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS (lampiran F) menunjukkan bahwa persentase hasil belajar kognitif siswa pada kriteria sangat baik adalah sebesar 24%, kriteria baik sebesar 24%, kriteria cukup baik sebesar 36%, kriteria kurang baik sebesar 16%. Rata-rata skor hasil belajar siswa adalah 68,00 yang termasuk dalam kriteria skor cukup baik. Menurut analisis data tersebut diharapkan adanya peningkatan skor hasil belajar siswa terutama pada kriteria sangat baik dan baik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti memilih metode Bermain Peran untuk dilaksanakan pada pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi. Alasan peneliti menggunakan metode bermain peran antara lain: (1) metode bermain peran sesuai



dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, (2) metode bermain peran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (3) metode bermain peran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, sehingga internalisasi nilai-nilai yang diberikan bisa lebih tertanam dalam diri siswa. Hal tersebut juga didukung teori yang dikemukakan Dale (dalam Sanjaya 2008:200) bahwa bermain peran dapat memberikan kebertahanan informasi sebesar 90% dari yang dikatakan dan didengar. Metode ini juga tergolong dalam jenis pembelajaran aktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil judul **“Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan metode Bermain Peran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Bagaimanakah penerapan metode Bermain Peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V melalui penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha

Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V melalui penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016.

#### **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. bagi guru:  
hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam memilih metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan demi tercapainya hasil belajar yang diharapkan, khususnya untuk pelajaran IPS.
2. bagi pihak sekolah:  
hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam mencari alternatif metode pembelajaran IPS untuk meningkatkan mutu pendidikan.
3. bagi peneliti lain:  
hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan apabila mengadakan penelitian sejenis.

## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab 2 akan menjabarkan antara lain: (1) pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, (2) metode pembelajaran, (3) metode bermain peran, (4) aktivitas belajar siswa, (5) tes hasil belajar siswa, (6) tinjauan penelitian yang sejenis, (7) penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di Indonesia (8) kerangka berpikir, (9) hipotesis tindakan.

### **2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

#### **2.1.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar. Menurut Zuraik (dalam Susanto 2013:137), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggungjawab.

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Hal tersebut dikarenakan pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas pembelajaran IPS di Sekolah Dasar menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan nilai pada siswa. Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan

untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupan. Penekanan pembelajaran IPS bukan sebatas pada upaya memberikan pengetahuan dari sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam menjalani kehidupan di masyarakat.

### 2.1.2 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006 mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

- a. manusia, tempat, dan lingkungan;
- b. waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
- c. sistem sosial dan budaya;
- d. perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

(Depdiknas, 2006)

Ruang lingkup IPS untuk Sekolah Dasar meliputi program belajar mengajar yang dituangkan di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang dipaparkan dalam pokok-pokok bahasan yang diurutkan dari lingkungan yang terdekat dan sederhana sampai kepada lingkungan yang semakin luas dan kompleks.

Pemerintah telah memberikan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, yaitu:

- a. mengenal 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 dan kemanusiaan.
- d. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

### 2.1.3 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi

juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan IPS mengembangkan tiga aspek atau ranah pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan metode pembelajaran.

Hidayati, dkk. (2008:116) mengemukakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Mutakin (dalam Susanto 2013:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

- a. memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan potensi dirinya dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik guna memberikan bekal nilai-nilai kepada peserta didik agar menjadi anggota masyarakat serta warga negara yang baik, yaitu mampu peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan terampil

mengatasi setiap masalah yang terjadi pada kehidupan sehari-hari baik yang terjadi pada dirinya sendiri maupun yang terjadi pada masyarakat.

## 2.2 Metode Pembelajaran

Metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan (Sanjaya, dalam Amri dan Ahmadi, 2010:188). Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau jalan dalam menyajikan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Abimanyu, 2008: 2.6).

Menurut Atinah (2008:5.18) beberapa metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Metode Ceramah, yaitu suatu cara penyajian atau penyampaian bahan pelajaran secara lisan dari guru.
- b. Metode diskusi, yaitu cara mengajar yang dalam pembahasan dan penyajian materinya melalui suatu probema atau pertanyaan yang harus diselesaikan berdasarkan pendapat atau keputusan secara bersama.
- c. Metode simulasi, yaitu cara pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Bentuk-bentuk simulasi yang populer adalah: metode sosiodrama, metode psikodrama, dan metode bermain peran (*role playing*).
- d. Metode demonstrasi, yaitu cara pembelajaran dengan menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung objek atau cara melakukan sesuatu sehingga dapat mempelajari prosesnya.
- e. Metode eksperimen, yaitu cara pembelajaran dengan memberi kesempatan kepada siswa melakukan percobaan sendiri tentang suatu proses.
- f. Metode pemecahan masalah. Metode ini hakikatnya sama dengan *inquiry* dan *discovery*. *Inquiry* artinya penyelidikan sedangkan *discovery* adalah penemuan.

### 2.2.1 Ketepatan (Efektifitas) Penggunaan Metode Pembelajaran.

Menurut Sumiati (2012: 92) ketepatan (efektifitas) penggunaan metode pembelajaran tergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa beberapa faktor yang akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran tersebut harus dirumuskan dengan jelas sebelum menentukan atau memilih metode pembelajaran.

b. Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan sifat materi pembelajaran.

c. Kesesuaian metode pembelajaran dengan kemampuan guru.

Seorang guru dituntut untuk menguasai semua metode pembelajaran. Namun pada saat-saat tertentu kemampuan guru terbatas. Oleh karena itu guru dituntut harus cerdas mensiasati dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kemampuannya.

d. Kesesuaian metode pembelajaran dengan kondisi siswa.

Pembelajaran yang mementingkan perkembangan pribadi siswa sangat menguntungkan bagi siswa. selain mengembangkan pribadi siswa juga untuk mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya.

e. Kesesuaian metode pembelajaran dengan sumber dan fasilitas yang tersedia.

Sumber dan fasilitas yang tersedia di suatu sekolah tentu saja berbeda-beda dari segi kuantitas dan kualitas. Bagi sekolah yang sumber dan fasilitasnya kurang lengkap, maka metode yang tepat untuk digunakan hendaknya menyesuaikan dengan keadaan.

f. Kesesuaian metode pembelajaran dengan situasi kondisi belajar mengajar.

Situasi dan kondisi berkaitan dengan tempat dimana pembelajaran itu dilaksanakan. Apakah metode pembelajaran memungkinkan dilaksanakan di tempat belajar siswa.

g. Kesesuaian metode pembelajaran dengan waktu yang tersedia.

Penggunaan metode pembelajaran harus diperkirakan dengan waktu pembelajaran yang tersedia agar pembelajaran yang dilakukan bisa lebih efisien.

h. Kesesuaian metode pembelajaran dengan tempat belajar.

Penggunaan metode pembelajaran perlu menentukan tempat di mana kegiatan dilakukan, apakah di ruang kelas, di ruang demonstrasi, di laboratorium atau di luar kelas. Metode pembelajaran memberikan warna pada proses pembelajaran yang dilakukan di suatu sekolah.

## **2.3 Metode Bermain Peran**

### **2.3.1 Pengertian Metode Bermain Peran**

Bermain peran adalah salah satu bentuk metode pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Mulyasa, 2004:141).

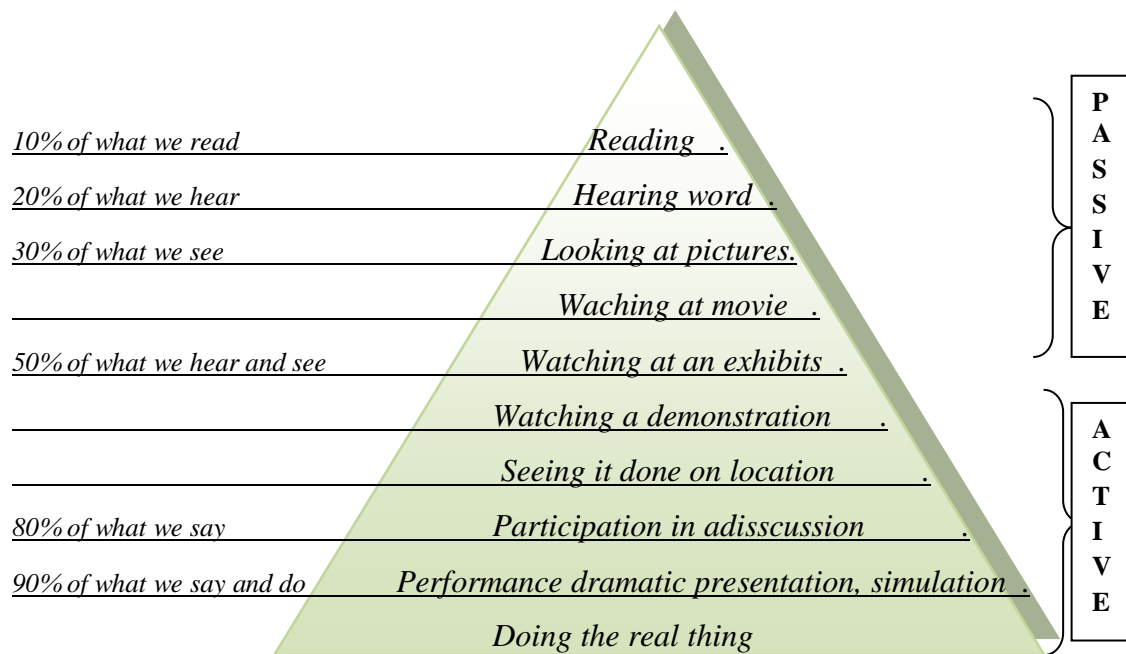
Metode bermain peran atau yang sering disebut *role playing* secara sederhana diartikan sebagai memainkan suatu peran atau memerankan sesuatu. Metode bermain peran digolongkan dalam model pembelajaran sosial yang mana menekankan pada hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Melalui bermain peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain.

Metode bermain peran pada pembelajaran IPS dapat membantu siswa untuk mendapatkan gambaran konkret mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi pada kehidupan sehari-hari sehingga siswa mampu mengambil pelajaran berupa nilai-nilai dari tokoh-tokoh yang diperankan. Bermain peran juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah rasa percaya diri dan berani tampil di depan.

Edgar Dale (dalam Sanjaya, 2008:199) memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat diperoleh melalui proses perbuatan



atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale (dalam Sanjaya, 2008:200)

Menurut kerucut pengalaman Dale diketahui bahwa pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui peragaan (memainkan peran) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, memiliki tingkat kebermaknaan pembelajaran sebesar 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Melalui bermain peran walaupun siswa tidak mengalami secara langsung kejadian, namun siswa diberikan pengalaman dengan cara menghayati peran-peran dari peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam drama.

Menurut Mulyasa (2012: 141) langkah-langkah dalam penerapan metode bermain peran adalah sebagai berikut.

- a. Memotivasi peserta didik.
- b. Melaksanakan pemanasan
- c. Memilih peran
- d. Menyusun tahap-tahap peran.
- e. Menyiapkan pengamat.
- f. Tahap pemeranan.
- g. Diskusi dan evaluasi.
- h. Mengambil kesimpulan.

### 2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Menurut Slameto (1991:105), kelebihan dari metode bermain peran adalah:

- a. segera mendapat perhatian;
- b. dapat dipakai pada kelompok besar maupun kecil;
- c. membantu anggota untuk menganalisa sesuatu;
- d. menambah rasa percaya diri para peserta;
- e. membantu anggota dan siswa menyelami masalah;
- f. membantu anggota mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang;
- g. membangkitkan minat dan perhatian untuk memecahkan masalah.

Adapun kelemahannya antara lain:

- a. banyak yang tidak senang memerankan sesuatu yang salah;
- b. membutuhkan pemimpin terlatih;
- c. terbatas pada beberapa situasi saja;
- d. ada kesulitan dalam memerankan.

Cara mengantisipasi kelemahan dari metode bermain peran seperti yang disebutkan di atas adalah sebagai berikut:

- a. memberikan pengertian kepada siswa bahwa peran yang akan diberikan oleh guru adalah untuk kebutuhan pembelajaran di kelas saja dan tidak berhubungan dengan pribadi siswa;
- b. guru harus siap dengan skenario yang matang dan memiliki penguasaan kelas yang baik;
- c. memilih materi yang sesuai dengan metode bermain peran sehingga situasi yang dimunculkan dalam bermain peran benar-benar sesuatu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran;

d. memberikan bimbingan dan kesempatan kepada siswa berlatih terlebih dahulu sebelum bermain peran di depan kelas.

Menurut uraian mengenai kelebihan dan kelemahan penggunaan metode bermain peran di atas, diharapkan mampu memberikan masukan kepada guru untuk mencapai hasil yang maksimal pada hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

#### **2.4 Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis (Sardiman, 2006:100). Pada proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut saling berkaitan. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan. Peserta didik yang mempunyai aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya dalam rangka pembelajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal.

Menurut Slameto (2005:36) aktivitas belajar siswa adalah perilaku siswa baik secara fisik maupun non fisik selama proses pembelajaran berlangsung. Guru harus membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Jika selama proses pembelajaran aktivitas siswa tinggi, maka pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari akan optimal. Berdasarkan pendapat tersebut, aktivitas belajar siswa dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan fisik maupun psikis yang dilakukan secara sadar oleh peserta didik guna mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal.

Banyak macam-macam kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah, tidak hanya mendengar dan mencatat. Diedrich (dalam Nasution, 2000:91) membuat daftar yang berisi 177 macam kegiatan murid, diantaranya adalah sebagai berikut.

##### 1) *Visual activities.*

*Visual activities* merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan visual (berdasarkan penglihatan), seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan dan sebagainya.

2) *Oral activities.*

*Oral activities* merupakan aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan lisan, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi, dan sebagainya.

3) *Listening activities*

*Listening activities* merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, piano, dan sebagainya.

4) *Writing activities.*

*Writing activities* merupakan aktivitas siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan menulis, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.

5) *Drawing activities.*

*Drawing activities* merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan menggambar, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola, dan sebagainya.

6) *Motor activities.*

*Motor activities* merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan metrik, seperti melakukan percobaan, membuat kontruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.

7) *Mental activities.*

*Mental activities* merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan mental, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.

8) *Emotional activities*.

*Emotional activities* merupakan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan emosional, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Penelitian yang akan dilaksanakan tidak menilai semua jenis aktivitas belajar seperti yang dikemukakan oleh Diedrich, namun hanya mengambil aktivitas belajar yang sesuai dengan penerapan metode bermain peran. Jenis aktivitas siswa yang akan diteliti dalam penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) *visual activities*: memperhatikan penjelasan guru.

Perhatian siswa terhadap penjelasan guru sangat dibutuhkan dalam penerapan metode bermain peran. Instruksi mengenai langkah-langkah bermain peran serta apa yang harus dilakukan siswa saat bermain peran harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh agar dalam pelaksanaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) *oral activities*: bertanya dan menyampaikan pendapat.

Aktivitas bertanya dan menyampaikan pendapat dalam pelaksanaan metode bermain peran adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pemikirannya tentang materi pembelajaran yang sedang dibahas. Siswa bertanya kepada guru jika ada materi pembelajaran yang kurang dimengerti serta menyampaikan pendapat untuk memberikan wacana baru tentang materi pembelajaran, yaitu mengenai kegiatan-kegiatan ekonomi yang ada dimasyarakat.

3) *listening activities*: menyimak diskusi kelompok.

Menyimak diskusi kelompok untuk mendapatkan pengetahuan baru mengenai materi diskusi yang diberikan. Dari hasil diskusi yang didapat, siswa diharapkan mampu mendapatkan pengetahuan baru dan melatih siswa untuk aktif dalam bekerjasama bersama kelompok.

4) *writing activities*: mencatat hasil pengamatan dan diskusi.

Mencatat hasil pengamatan siswa tentang materi pembelajaran yang disampaikan dalam pelaksanaan metode bermain peran sangat penting agar siswa dapat mengulang kembali untuk melihat hasil catatannya jika sewaktu-waktu membutuhkan. Aktivitas siswa mengenai mencatat hasil diskusi juga sangat diperlukan agar lebih memahami materi diskusi yang dilaksanakan.

5) *motor activities*: melaksanakan pemeranan.

Melaksanakan pemeranan adalah kegiatan inti dari pelaksanaan metode bermain peran. Keberanian siswa dalam bermain peran di depan kelas sangat penting untuk disimak. Aktivitas ini sangat perlu diperhatikan oleh siswa, karena materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tertuang dalam adegan yang dimainkan oleh siswa.

Jenis aktivitas yang diambil oleh peneliti diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena menurut observasi pra siklus yang telah dilaksanakan hanya ada beberapa jenis aktivitas belajar yang terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas, antara lain: (1) mendengarkan penjelasan guru, (2) bertanya dan menyampaikan pendapat; (3) mendengarkan diskusi kelompok dan (4) mencatat hasil pengamatan dan diskusi.

## **2.5 Tes Hasil Belajar Siswa**

Brown (dalam Purwanti 2008:4.7) memberikan pengertian bahwa tes hasil belajar merupakan “*a test to see how far students achieve materials addressed in a curriculum within a particular time frame*”. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui tes hasil belajar dapat mengacu pada hasil pengajaran secara keseluruhan pada akhir penyelenggaraan atau pada kurun waktu tertentu. Sebagai tes yang memfokuskan pada hasil yang telah dapat dicapai oleh suatu bentuk pengajaran, tes hasil belajar memiliki kaitan yang erat dengan apa yang telah diajarkan. Kaitan itu

terutama dalam hal isi tes. Isi tes harus secara jelas mencerminkan isi pengajaran yang secara nyata telah diselenggarakan.

Menurut Sumiati (2012:203), secara umum tes dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu tes lisan, tes tertulis, dan tes perbuatan.

1. Tes lisan merupakan jenis tes yang pertanyaan maupun jawaban (respon) semuanya dalam bentuk lisan. Karenanya, tes lisan relatif tidak memiliki rambu-rambu penyelenggaraan tes yang baku, karena itu, hasil dari tes lisan biasanya tidak menjadi informasi pokok tetapi pelengkap dari instrumen asesmen yang lain.
2. Tes tertulis adalah tes yang dilakukan secara tertulis baik dalam hal soal maupun jawabannya, namun tes yang disampaikan secara lisan dan dikerjakan secara tertulis masih digolongkan ke dalam jenis tes tertulis. Sebaliknya, tes yang soalnya diberikan dalam bentuk tulisan sedangkan jawabannya berbentuk lisan tidak dapat dikategorikan ke dalam bentuk tes tertulis.
3. Tes perbuatan atau tes unjuk kerja adalah tes yang dilaksanakan dengan jawaban menggunakan perbuatan, tindakan, atau unjuk kerja. Tes ini siswa diminta untuk melakukan sesuatu sebagai indikator pencapaian kompetensi yang berupa kemampuan psikomotor.

Ditinjau dari bentuk soal yang digunakan, tes dapat digolongkan dalam dua macam, yaitu:

a. Soal tes bentuk objektif.

Jenis tes objektif yang banyak digunakan antara lain:

1. bentuk menjodohkan (*matching*).

Tes menjodohkan adalah butir soal atau tugas yang jawabannya dijodohkan dengan seri jawaban. Dengan kata lain, tugas peserta tes hanya menjodohkan premis dengan salah satu seri jawaban.

## 2. pilihan ganda (*multiple choice*).

Tes pilihan ganda adalah butir soal atau tugas yang jawabannya dipilih dari alternatif yang lebih dari dua. Soal pilihan ganda memiliki beberapa tipe, antara lain:

- 1) melengkapi pilihan (4 atau 5 pilihan);
- 2) analisis hubungan antar hal (sebab-akibat);
- 3) analisis kasus;
- 4) asosiasi pilihan ganda;
- 5) membaca diagram, grafik, atau tabel.

## 3. bentuk benar-salah

Tes benar salah adalah butir soal atau tugas yang berupa pernyataan yang jawabannya menggunakan pilihan pernyataan benar atau salah. Alternatif jawaban dapat berbentuk antara lain:

- 1) benar - salah;
- 2) setuju - tidak setuju;
- 3) baik - tidak baik.

## b. Soal tes bentuk subjektif (*essay*).

Tes subyektif bertujuan untuk mengukur kemampuan menguraikan apa yang terdapat dalam pemikiran tentang permasalahan yang diajukan. Jawaban diberikan dalam bentuk uraian. Bentuk jawaban dari tes subyektif dapat digolongkan ke dalam tiga macam:

- a. uraian bebas (*convergen*), yaitu tes yang harus dijawab dengan uraian secara bebas.
- b. uraian terikat (*divergen*), yaitu tes yang menuntut jawaban dalam bentuk uraian berdasarkan suatu teori tertentu.
- c. uraian menurut *taxonomi Bloom*, yaitu tes yang menuntut jawaban uraian berdasarkan pada klasifikasi menurut domain kognitif *taxonomi Bloom*.



Pada penelitian ini, tes hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan tes tertulis. Bentuk soal tes yang dipakai adalah jenis soal objektif dan subjektif. Tes hasil belajar siswa ini akan mengambil jenjang kemampuan kognitif untuk mengukur hasil belajar siswa. Menurut taksonomi Bloom (dalam Sumiati, 2012:214), domain kognitif terdiri dari enam kategori yang akan dijabarkan dengan penjelasan sebagai berikut.

- a. C1 yaitu mengingat (*remembering*), merupakan kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan.
- b. C2 yaitu memahami (*understanding*), merupakan kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram.
- c. C3 yaitu menerapkan (*applying*), merupakan kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.
- d. C4 yaitu menganalisis (*analysing*), merupakan kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.
- e. C5 yaitu mengevaluasi (*evaluating*), merupakan kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu.
- f. C6 yaitu mencipta (*creating*), merupakan kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren atau membuat sesuatu yang orisinal.

Berdasarkan kategori-kategori dari ranah kognitif diatas, peneliti akan menggunakan kategori C1, yaitu mengingat (*remembering*), C2, yaitu memahami (*understanding*), C3, yaitu menerapkan (*applying*), dan C4, yaitu menganalisis (*analysing*) untuk mengukur hasil belajar pada ranah kognitif siswa.

## 2.6 Tinjauan Penelitian yang Sejenis

Penelitian Tindakan Kelas mengenai penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa telah dilakukan oleh beberapa peneliti.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Elirman (2011), dengan judul “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gebang 03 Dalam Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Hak Dan Kewajiban Warga Negara Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Tahun Ajaran 2010/2011”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan dengan persentase 63,11% pada siklus I menjadi 73,93% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu sebesar 53,19% pada siklus I menjadi 89,36% pada siklus II.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Febiyanto (2013), dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Pokok Bahasan Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas V Di SDN Glundengan 01 Jember”. Dari hasil penelitian tersebut persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 59,3% dan mengalami kenaikan menjadi 73% pada siklus II. Selain itu hasil belajar siswa pada siklus pertama sebesar 64% dan mengalami kenaikan pada siklus II menjadi 88%.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Hidayah (2012), dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Pekerjaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III SDN Kemuning Lor 02 Panti Jember Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase 80,7 % di siklus I dan 97% di siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 81% di siklus I dan 92% di siklus II.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Puspitasari (2012), dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Dengan Tema Pekerjaan Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas III SDN Kencong 07 Tahun

Pelajaran 2011/2012”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu sebesar 48% pada siklus I dan meningkat menjadi 60,33% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, yaitu sebesar 64,17% pada siklus I menjadi 73% pada siklus II.

Penelitian oleh Wahyudi (2013), dengan judul “Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan karakter yang terjadi pada Siklus I, II dan III untuk nilai kejujuran sebesar 42,85%, 52,97%, 67%, nilai kerja sama sebesar 42,14%, 51,19%, 62,5%, serta nilai tanggung jawab sebesar 44,6%, 54,1%, 64,1%. Hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III sebesar 66,57; 72,95; 74,85.

Menurut hasil penelitian di atas diketahui bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Penelitian-penelitian diatas menjadi acuan peneliti untuk melaksanakan penelitian sejenis dengan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri.

## **2.7 Penerapan Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi.**

Penerapan model pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi dilaksanakan melalui 4 langkah kegiatan, yaitu: (1) Pendahuluan, (2) kegiatan inti, dan (3) kegiatan penutup. Secara lebih rinci ke empat langkah kegiatan tersebut dapat dipaparkan pada tabel 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2.1 Implementasi metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-jenis Usaha Ekonomi.

<b>Kegiatan</b>	<b>Tahap</b>	<b>Aktivitas guru</b>	<b>Aktivitas siswa</b>
Pendahuluan		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuka pelajaran.</li> <li>• Melakukan apersepsi.</li> <li>• Menjelaskan tujuan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperhatikan penjelasan guru</li> </ul>

<b>Kegiatan</b>	<b>Tahap</b>	<b>Aktivitas guru</b>	<b>Aktivitas siswa</b>
		pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.	
Kegiatan inti	Memotivasi peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penjelasan mengenai pentingnya memenuhi kebutuhan ekonomi dengan melakukan macam-macam usaha.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimak dan mengajukan pertanyaan kepada guru.</li> </ul>
	Melaksanakan pemanasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan pemanasan dengan menggunakan latihan olah vokal dan olah tubuh sederhana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan instruksi guru dengan berani dan percaya diri.</li> </ul>
	Memilih peran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memilih partisipan untuk berperan. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen untuk memainkan peran sesuai dengan naskah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyiapkan diri untuk melakukan peran.</li> </ul>
	Menyusun tahap-tahap peran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membimbing siswa dalam melaksanakan peran sesuai tahap-tahap peran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca tahap-tahap peran sesuai naskah yang telah diberikan</li> </ul>
	Menyiapkan pengamat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membimbing siswa yang tidak berpartisipasi dalam peran untuk menyiapkan diri dalam pengamatan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyiapkan diri dan alat tulis untuk melakukan pengamatan.</li> </ul>
	Tahap pemeranan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengawasi jalannya bermain peran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memainkan peran sesuai dengan naskah.</li> <li>Naskah yang diperankan adalah naskah yang berisi tentang jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat, antara lain adalah usaha jasa, usaha dagang, dan usaha produksi.</li> </ul>

Kegiatan	Tahap	Aktivitas guru	Aktivitas siswa
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencatat hasil pengamatan. Pengamatan siswa adalah mengenai jenis-jenis usaha di masyarakat, yaitu macam-macam usaha di bidang jasa, usaha di bidang dagang, maupun usaha di bidang produksi. Dari peran-peran yang diperankan oleh siswa yang tampil, maka siswa mampu mengetahui jenis-jenis usaha di masyarakat dengan lebih mudah dan bermakna.</li> </ul>
	Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan diskusi bersama siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendengarkan jalannya diskusi.</li> <li>• Menanggapi hasil pemeranan.</li> <li>• Mencatat hasil diskusi.</li> <li>• Menyampaikan hasil diskusi kelompok.</li> </ul>
	Mengambil kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengambil kesimpulan dari kegiatan yang telah dilaksanakan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan pendapat dari kegiatan yang telah dilaksanakan.</li> <li>• Menyimpulkan jenis-jenis usaha yang ada di masyarakat dan memberikan contoh-contoh selain dari yang diperankan.</li> </ul>
	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengevaluasi pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal tes</li> </ul>

Kegiatan	Tahap	Aktivitas guru	Aktivitas siswa
	tertulis	dengan tes tertulis.	
Kegiatan penutup		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereviu pembelajaran yang telah dilaksanakan bersama siswa.</li> <li>• Memberikan kesempatan siswa untuk mengajukan pertanyaan.</li> <li>• Menutup pelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan jika ada yang belum dimengerti.</li> </ul>

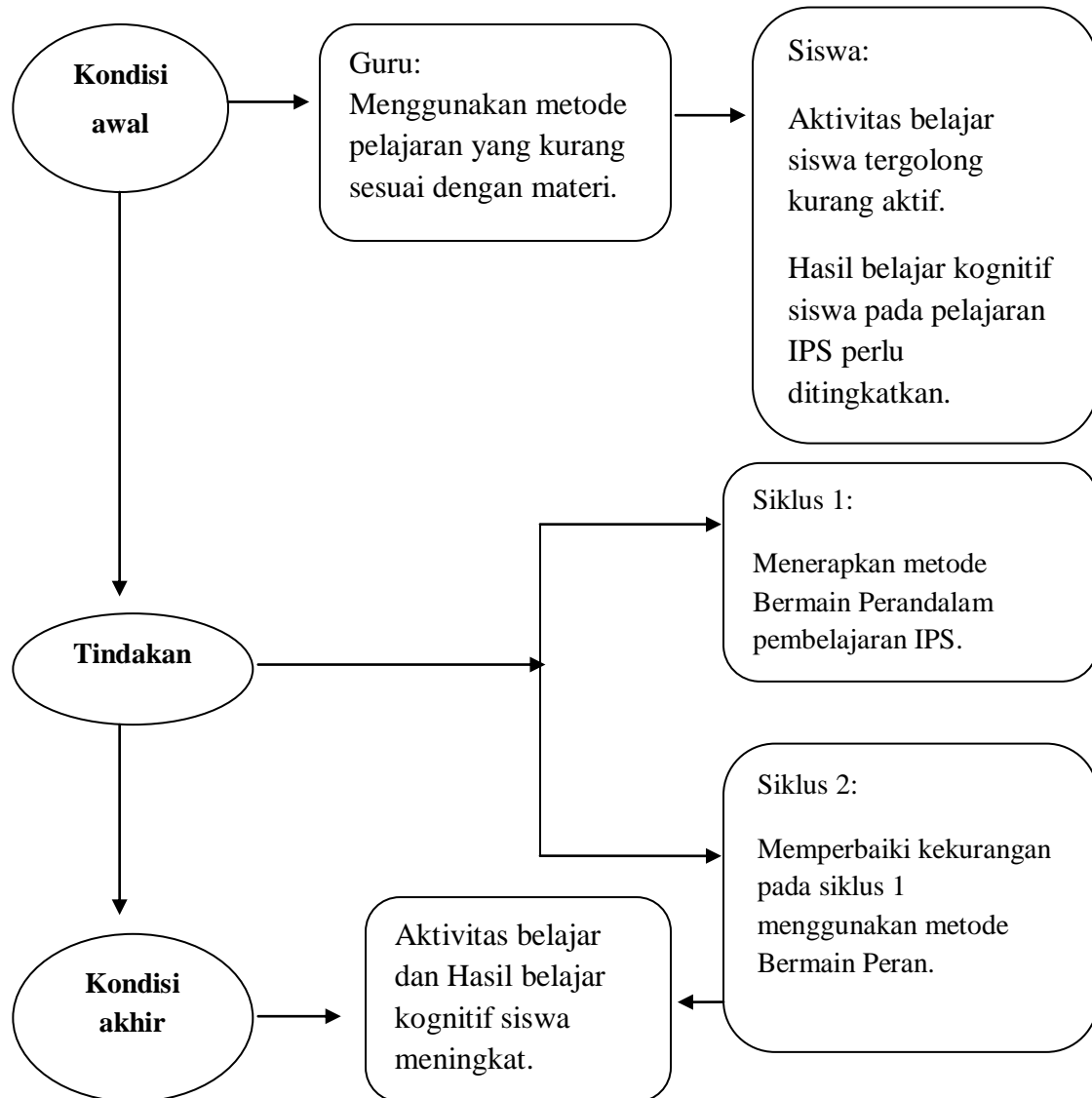
## 2.8 Kerangka Berpikir

Permasalahan yang terjadi pada kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri adalah penerapan metode pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang kurang bervariasi. Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode yang diterapkan oleh guru belum termasuk dalam kriteria aktif. Hasil dokumentasi dari nilai ulangan siswa juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS termasuk pada kategori cukup baik sehingga perlu ditingkatkan. Guna mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya metode pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut hasil kajian mengenai penelitian yang relevan dan teori yang mendukung yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, sehingga untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, peneliti merencanakan untuk menerapkan metode Bermain Peran.

Metode Bermain Peran ini akan dilaksanakan pada siklus I. Jika aktivitas belajar dan hasil belajar siswa menggunakan metode ini masih menunjukkan hasil kurang aktif dan cukup baik, maka akan dilaksanakan siklus II dengan menggunakan metode yang sama. Jika dalam siklus II ini sudah menunjukkan hasil akhir yaitu aktivitas belajar siswa yang meliputi: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, dan *motor activities* mengalami peningkatan serta hasil belajar siswa yang masih maksimal di ranah kognitif juga mengalami peningkatan

maka dapat dinyatakan bahwa tindakan sudah berhasil. Jika siklus II belum menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar yang sesuai dengan ketentuan, maka akan dilanjutkan dengan siklus III dan seterusnya. Berikut akan digambarkan diagram kerangka berfikir penelitian.



Gambar 2.2 Diagram kerangka berfikir penelitian

## **2.9 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan hasil penelitian terdahulu, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut.

- 1) Jika diterapkan metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri maka aktivitas belajar siswa akan meningkat.
- 2) Jika diterapkan metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri maka hasil belajar siswa akan meningkat.



## **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Bab ini akan menguraikan antara lain: (1) tempat dan waktu penelitian, (2) subyek penelitian, (3) definisi operasional, (4) jenis penelitian, (5) desain penelitian, (6) prosedur penelitian, (7) teknik pengumpulan data, dan (8) analisis data.

### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **3.1.1 Tempat Penelitian**

Tempat penelitian adalah SDN Ngadiluwih 02 Kediri. Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan peneliti dalam memilih tempat penelitian yaitu:

- a) belum pernah diakan penelitian yang sejenis;
- b) adanya kesediaan dari pihak sekolah untuk pelaksanaan penelitian ini;
- c) penggunaan metode pembelajaran di kelas kurang bervariasi, sehingga aktivitas belajar dan hasil belajar siswa perlu ditingkatkan.

#### **3.1.2 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian adalah semsester ganjil tahun ajaran 2015/2016

### **3.2 Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri tahun ajaran 2015/2016. Jumlah siswa adalah sebanyak 25 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan.

### **3.3 Definisi Operasional**

Definisi operasional digunakan untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran istilah yang ada dalam penelitian ini. adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memerankan tokoh-tokoh yang sesuai dengan peristiwa yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini tokoh-tokoh yang diperankan adalah tokoh yang berhubungan dengan jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi, antara lain: tukang cukup, tukang jahit, pelanggan, dokter, pasien, pedagang, pembeli, serta pembuat kue.

### 2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang dapat diamati secara langsung oleh guru. Pada penerapan metode bermain peran ini aktivitas belajar siswa yang dimaksud adalah (1) *visual activities*: memperhatikan penjelasan guru, (2) *oral activities*: bertanya dan menyampaikan pendapat, (3) *listening activities*: mendengarkan diskusi kelompok, (4) *writing activities*: mencatat hasil pengamatan dan diskusi, dan (5) *motor activities*: melaksanakan pemeranan

### 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan hasil pengalaman belajar siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini akan diambil penilaian hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang diperoleh dari tes tertulis berbentuk soal-soal obyektif dan subyektif dengan menggunakan jenjang kemampuan mengingat (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4). Tes dilaksanakan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran pada mata pelajaran IPS.

## 3.4 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Masyhud (2012:156), Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) secara umum dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action*

*research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Secara lebih sistematis, Carr & Kemmis (dalam Masyhud, 2012:156) mengemukakan definisi penelitian tindakan (*action research*) sebagai berikut:

suatu bentuk penelaahan atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu (misalnya guru, siswa dan atau kepala sekolah) dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran serta keabsahan dari (a) praktek-praktek sosial atau kependidikan yang mereka lakukan sendiri, (b) pemahaman mereka mengenai praktek-praktek tersebut, dan (c) situasi kelembagaan tempat praktek-praktek itu dilaksanakan.

Dari pendapat diatas maka penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang dilakukan dalam bentuk pembelajaran dalam kelas yang dilakukan melalui inkuiri guna menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang ditemukan. Penelitian kali ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kelas V SDN Ngadiluwih 02 Kediri mengenai aktivitas dan hasil belajar yang kurang, sehingga diharapkan dengan diadakannya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat membuat aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

### **3.5 Desain Penelitian**

Menurut Arikunto (2014:16) secara garis besar penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Researh* (CAR) terdapat empat tahapan yang lazim dilalui. Empat tahap yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a) Perencanaan

peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan pada tahap ini;pelaksanaan

b) Pelaksanaan

tahap pelaksanaan merupakan implementasi isi rancangan, yaitu melakukan tindakan di kelas;

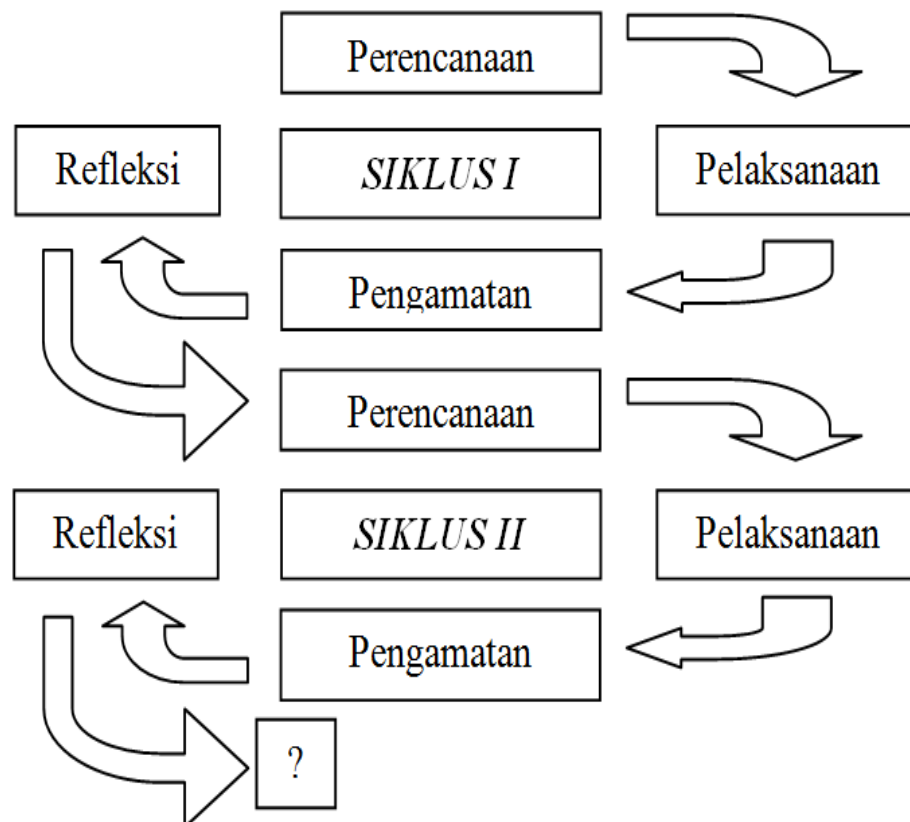
c) Pengamatan

kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh pengamat (bukan guru pelaksana) yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung;

d) Refleksi

kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan yang bertujuan untuk melakukan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan.

Model skema yang digunakan pada penelitian ini adalah model Hopkins yaitu model skema yang menggunakan prosedur kerja yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang kemudian diikuti siklus spiral berikutnya. Empat tahapan pada masing-masing siklus dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Diadaptasi dari Penelitian Model Hopkins (dalam Arikunto, 2014:16)

### 3.6 Prosedur Penelitian

Penyelenggaraan penelitian dimulai dengan siklus I, jika hasil siklus I berhasil maka siklus II dilakukan sebagai pematapan, jika siklus I tidak berhasil maka diadakan siklus II yang merupakan perbaikan dari siklus I. Sedangkan jika siklus II belum berhasil maka dilanjutkan ke siklus III atau selanjutnya.

#### 3.6.1 Prasiklus

Pada tahap prasiklus, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Meminta persetujuan kepala sekolah untuk melaksanakan observasi prasiklus.
- b. Melakukan observasi pada saat pembelajaran di kelas.
- c. Melakukan wawancara dengan guru kelas V berkaitan dengan aktivitas siswa, metode dan media pembelajaran yang biasa digunakan.
- d. Melakukan wawancara dengan siswa tentang metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di kelas serta kesulitan yang dihadapi oleh siswa pada mata pelajaran IPS.
- e. Membuat rencana perbaikan.
- f. Merencanakan jadwal penelitian.

#### 3.6.2 Siklus I

##### 1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- a. diskusi bersama guru untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan.
- b. menyiapkan naskah untuk bermain peran.
- c. menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa.
- d. menyiapkan perangkat tes hasil belajar kognitif siswa.
- e. menyiapkan lembar pedoman wawancara guru dan siswa.
- f. menyiapkan perlengkapan yang digunakan dalam penerapan metode bermain peran.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran dengan metode bermain peran dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Memotivasi peserta didik.
- b. Melaksanakan pemanasan
- c. Memilih peran
- d. Menyusun tahap-tahap peran.
- e. Menyiapkan pengamat.
- f. Tahap pemeranan.
- g. Diskusi dan evaluasi.
- h. Mengambil kesimpulan.

## 3. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan oleh guru kelas dan dua observer. Kegiatan observasi yang dilakukan oleh guru kelas adalah mengamati kegiatan atau aktivitas peneliti selama proses pelaksanaan tindakan. Kegiatan yang dilakukan oleh dua observer adalah mengamati aktivitas siswa selama proses pelaksanaan tindakan.

## 4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan pada hasil observasi dan tes yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh siswa serta kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi tersebut dijadikan pedoman untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II apabila aktivitas belajar dan hasil belajar siswa belum mencapai hasil yang ditetapkan.

### 3.6.3 Siklus II

Pelaksanaan tahapan siklus II sama dengan siklus I, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang masih rendah dengan memperhatikan kendala-kendala yang ada pada tahap siklus I, dengan tujuan aktivitas dan hasil belajar pada siklus II lebih baik daripada siklus I.

### 3.7 Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila sudah ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari kondisi awal ke kondisi setelah penerapan metode bermain peran. Adapun keberhasilan penelitian ini adalah:

1. Persentase aktivitas belajar siswa pada setiap indikator aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.
2. Perolehan skor rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

### 3.8 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, metode tes, dan metode dokumentasi.

#### 3.8.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan penelitian ini teknik observasi yang digunakan adalah teknik observasi langsung, dibantu oleh dua orang observer. Satu orang observer berasal dari guru kelas yang bertugas mengamati kegiatan guru (peneliti) selama proses pembelajaran. Dua observer lainnya berasal dari teman sejawat yang bertugas mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran. Adapun perilaku siswa yang diamati dalam kegiatan observasi ini antara lain sebagai berikut:

- a. *visual activities*: memperhatikan penjelasan guru.
- b. *oral activities*: mengajukan pertanyaan.
- c. *listening activities*: mendengarkan diskusi kelompok.
- d. *writing activities*: mengerjakan tes.
- e. *motor activities*: melaksanakan pemeranan.

### 3.8.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu proses tanya jawab lisan untuk memperoleh bahan atau informasi yang dilaksanakan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan (Pantiwati, 2008:5.16). Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara bebas. Alasan pemilihan teknik wawancara bebas karena teknik ini memiliki keunggulan yakni data yang diperoleh lebih padat dan lengkap.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan pada guru dan siswa. Wawancara terhadap guru dilakukan dua kali yaitu sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan. Sebelum tindakan, wawancara dilakukan untuk memperoleh data tentang metode mengajar yang digunakan oleh guru kelas dalam pembelajaran IPS, kendala yang sering dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, hasil belajar yang dicapai siswa sebelum diadakan penelitian, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Wawancara terhadap guru dilakukan sesudah tindakan bertujuan untuk mengetahui tanggapan serta pengamatan guru kelas mengenai pembelajaran IPS melalui metode bermain peran. Wawancara terhadap siswa dilakukan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Siswa yang diwawancarai adalah siswa yang memperoleh nilai tertinggi dan siswa yang memperoleh nilai terendah.

### 3.8.3 Dokumentasi

Data penelitian yang akan diambil melalui dokumentasi adalah nama subjek penelitian dan nilai ulangan harian IPS pada materi sebelumnya dan nilai tes akhir dari tiap akhir siklus.



#### 3.8.4 Tes tertulis

Penelitian ini akan menggunakan tes tertulis sebagai cara untuk menilai hasil belajar kognitif siswa. Harjanto (2008:279) mengemukakan bahwa tes tulis dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

- a. tes essay (subjektif)
- b. tes objektif

Tes essay adalah tes yang berbentuk pertanyaan tertulis, yang jawabannya merupakan kerangka (essay) atau kalimat. Panjang kalimat yang dijawab adalah relatif, sesuai dengan kemampuan siswa.

Tes objektif adalah tes yang dibuat sedemikian rupa sehingga hasil tes tersebut dapat dinilai secara objektif. Jadi, tes tersebut jika dinilai oleh siapapun akan menghasilkan jawaban yang sama.

Tes tertulis dalam penelitian ini akan dilakukan setiap setiap akhir siklus. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar dan pemahaman siswa pada materi IPS.

### 3.9 Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan penelitian, termasuk PTK. Hasil analisis data ini nantinya akan menentukan kebermaknaan hasil penelitian yang dilakukan, artinya jika analisis yang dilakukan tepat dan baik, maka hasil penelitian akan memberikan gambaran yang obyektif dari kondisi yang diteliti sehingga tindakan yang diambil untuk peningkatan kondisi tersebut juga bermakna.

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif. Menurut Sudjana (dalam Iskandar 2013:223) analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan fakta atau informasi yang dijumpai di lapangan. Fakta atau informasi tersebut dianalisis berupa pengelompokan data dalam aspek-aspek yang telah ditentukan. Hasil pengelompokan tersebut selanjutnya dihubungkan dengan data yang lainnya untuk mendapatkan suatu hasil yang akurat.

Analisis data yang dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) Penerapan metode Bermain Peran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri. Analisis pada peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan:

$P_a$  = Rata-rata perolehan aktivitas belajar siswa

A = Jumlah skor indikator aktivitas yang dicapai

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 3.1 Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa

Persentase Aktivitas Individu	Kriteria Aktivitas
$P_a \geq 80\%$	Sangat aktif
$60\% \leq P_a < 80\%$	Aktif
$40\% \leq P_a < 60\%$	Cukup aktif
$20\% \leq P_a < 40\%$	Kurang aktif
$P_a < 20\%$	Sangat Kurang Aktif

Sumber : Slameto, 1999:116

- 2) Penerapan metode Bermain Peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi di SDN Ngadiluwih 02 Kediri. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut.