



**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS PADA MASALAH – MASALAH SOSIAL SISWA KELAS  
IV SDN ANTIROGO 04 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2011-2012**

**e-TA  
(Elektronik Tugas Akhir)**

**Oleh :**

**ACHMAD FAJAR RI  
NIM 100210274005**

**PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH ( PJJ-ICT )  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2012**



**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR IPS PADA MASALAH – MASALAH SOSIAL SISWA KELAS  
IV SDN ANTIROGO 04 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2011-2012**

**e-TA**

**(Elektronik Tugas Akhir)**

**Diajukan sebagai syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Pendidikan Jarak Jauh (PJJ-ICT)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember**

**Oleh :**

**ACHMAD FAJAR RI  
NIM 100210274005**

**PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH ( PJJ-ICT )  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2012**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : Achmad Fajar RI

NIM/Angkatan : 100210274005 / 2010

Program Studi : PJJ S-1 PGSD

**Judul e-TA** : Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Masalah – Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN Antirogo 04 Jember Tahun Pelajaran 2011-2012

Menyatakan bahwa elektronik tugas akhir (e-TA) ini merupakan hasil pekerjaan sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang pernah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain atau dipergunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi diperguruan tinggi lain.

Jember, 7 Juni 2012

Achmad Fajar RI

## LEMBAR PENGESAHAN

e-TA berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Masalah – Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN Antirogo 04 Jember Tahun Pelajaran 2011-2012 telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : 7 Juni 2012

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui :  
Pembimbing/Penguji

**Drs. Bambang Suyadi, M.Si**  
**NIP.19530605 198403 1 003**

Mengetahui :  
Dekan

**Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum**  
**NIP. 19540712 198003 1 005**

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan YME karena atas limpahan rahmat serta hidayaNya sehingga, penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan format elektronik yang merupakan tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program PJJ S-1 PGSD ICT ini dapat terselesaikan dengan lancar. Semua ini berkat bimbingan dari berbagai pihak yang rela hati meluangkan waktu dan tenaganya untuk memberikan saran dan nasehat kepada penulis demi terlaksananya tugas-tugas dan guna meningkatkan profesional guru pada kegiatan ini.

Keberhasilan penulisan laporan ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan inikami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat ::

1. Universitas Jember Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan selaku penyelenggara dan memfasilitasi adanya program PJJ S1 ICT PGSD yang telah memberikan bimbingan dan arahan tentang penulisan PTK
2. Dosen Pembimbing pada mata kuliah ini
3. Kepala Sekolah SD Negeri Antirogo 04 kec. Sumbersari Kab. Jember
4. Keluargaku tercinta dan semua pihak yang telah memberikan dorongan semangat dalam menelesaikan laporan ini

Akhirnya semoga amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada kami mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT Amien.

Harapan kami, semoga penulisan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat memberikan inspirasi dan pemikiran positif bagi pembaca, serta kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan laporan ini

Jember, 7 Juni 2012

## ABSTRAK

Achmad Fajar, 2012. *Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Masalah – Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN Antirogo 04 Jember Tahun Pelajaran 2011-2012*. Tugas Akhir, Program PJJ S-1 PGSD FKIP Universitas Jember. Pembimbing : Drs. Bambang Suyadi, M.Si.

Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) *Meningkatkan hasil belajar IPS pada masalah-masalah sosial dengan metode bermain peran bagi siswa kelas IV SDN Antirogo 04 Kecamatan Jember.* (2) *Peningkatan aktivitas belajar IPS pada masalah-masalah sosial dengan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN Antirogo 04 Jember.*

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Antirogo 04 kelas IV yang terdiri dari 32 siswa, laki-laki 19 siswa dan perempuan 13 siswa. penelitian ini termasuk jenis penelitian *Action Research* (penelitian tindakan). Desain atau rancangan penelitian berupa perbaikan proses dalam pembelajaran IPS Pada konteks ini yang harus diperhatikan adalah input, proses, dan output. Jika dalam proses pembelajaran IPS terjadi ketidak sesuaian dengan tujuan pendidikan atau kurikulum, maka proses tersebut harus segera diperbaiki guna keberhasilan penguasaan konsep. Pengambilan data dimulai dilakukan pada tanggal 08 s/d 12 Maret 2012 dan siklus II tanggal 08 s/d 12 April 2012 dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN Antirogo 04 kecamatan sumbersari kabupaten Jember. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran IPS dengan metode bermain peran adalah : dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana pada pra siklus nilai rata-rata siswa hanya 5,93 menjadi 71,5 pada akhir siklus2 dan prosentase ketuntasan belajar siswa dari 59,3% menjadi 96,8% sampai akhir siklus 2.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan tempat tinggalnya dan sekitarnya.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1. Metode Bermain Peran .....	4
2.2. Hasil Belajar .....	4
2.3. Kerangka Berfikir.....	5
2.4. Hipotesis .....	9
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Lokasi Dan Tempat Penelitian .....	10
3.2. Subjek Dan Waktu Penelitian .....	10
3.3. Desain Penelitian Metode Bermain Peran .....	10
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	11
3.5. Langkah-Langkah Penelitian .....	13
3.6. Teknik Analisis Data .....	16
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian Per Siklus .....	19
4.1.1. Hasil Penelitian Siklus 1 .....	19
4.1.2. Hasil Penelitian Siklus 2 .....	23

4.2.	Pembahasan Per Siklus.....	25
------	----------------------------	----

## **BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

5.1.	Kesimpulan .....	40
5.2.	Rekomendasi .....	42

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN



## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Konsep Dasar IPS merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi. Adapun perpaduan ini disebabkan mata pelajaran tersebut mempunyai kajian yang sama yaitu manusia. Setiap usaha pendidikan senantiasa memiliki tujuan tertentu yang hendak di capai. Pembelajaran IPS mengajarkan siswa agar dapat memiliki sikap peka dan tanggap untuk bertindak secara rasional dan bertanggung jawab dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya. Berkaitan dengan konsep-konsep dasar IPS tersebut di atas maka tujuan pendidikan IPS didalam kurikulum 2004 untuk tingkat SD adalah:

- a. mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- b. mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
- c. membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

Hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan masalah-masalah social masih tergolong rendah, Hal itu dapat diketahui dari rata-rata nilai harian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 60 dan ketuntasan klasikal 80% yang di tetapkan. Terbukti dari jumlah 32 siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal hanya sebanyak 59,3%. Sedangkan sisanya sebanyak 40,7% masih belum mencapai ketuntasan. Pernyataan tersebut dapat memberikan bukti sementara bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS tersebut relatif masih rendah.

Penyebab dari rendahnya perolehan hasil belajar siswa diatas, guru sebagai peneliti malakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari pengamatan awal, ternyata metode yang digunakan dalam kegiatan mengajar kurang tepat yaitu ;

1. guru dalam menyampaikan pembelajaran di sekolah lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan.
2. Guru kurang memperhatikan kompetensi serta karakteristik perkembangan belajar siswa.

Hal tersebut diatas menimbulkan kesulitan tersendiri dalam proses belajar mengajar baik itu dialami oleh guru yang menyampaikan materi atau siswa sebagai subjek penerima materi pelajaran. Selama ini guru masih beranggapan bahwa pembelajaran IPS hanya bersifat hafalan, sehingga hanya cukup dengan membaca, menulis, menerangkan, dan penugasan.

Mengacu pada kondisi diatas, peneliti merasa perlu adanya tindakan perbaikan melalui metode bermain peran, karena bermain peran dapat digunakan sebagai sarana untuk menggali kepekaan perasaan siswa, dan mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah sosial, membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Diharapkan dengan bermain peran siswa dapat menyadari adanya peran yang berbeda dengan dirinya yaitu perilaku orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini diberi judul, “Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Masalah – Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN Antirogo 04 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2011/2012”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

“Bagaimanakah penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Masalah – Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN Antirogo 04 Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2011/2012?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Bertitik tolak dari fokus penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Masalah – Masalah Sosial Siswa Kelas IV SDN Antirogo 04 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012.

Penelitian ini bertujuan :

“Meningkatkan hasil belajar IPS pada masalah-masalah sosial dengan menggunakan metode bermain peran bagi siswa kelas IV SDN Antirogo 04 Kabupaten Jember.”

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat kita peroleh dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Siswa; dapat membantu meningkatkan hasil belajar.
- b. Bagi Guru atau calon Guru; memberikan alternatif pembelajaran untuk perbaikan proses belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat, khususnya dalam pembelajaran IPS, dan dapat mengembangkan keprofesionalan.
- c. Bagi Sekolah; Sebagai kebijakan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

## **BAB II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Metode Bermain Peran**

Bermain peran adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat, dalam memecahkan masalahnya dengan bantuan kelompok. Diharapkan dengan bermain peran siswa dapat menyadari adanya peran yang berbeda dengan dirinya yaitu perilaku orang lain. Ruminiati (2008:5.5).

Udin Saripudin (1996:91) mengemukakan bermain peran (*role playing*) adalah memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat, berbicara dan bertindak seperti peran yang dimainkannya.

Dawson (1962 dalam Moedjiono dan Dimiyati 1992:80) mengemukakan bahwa bermain peran merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses perilaku.

### **2.2 Hasil Belajar**

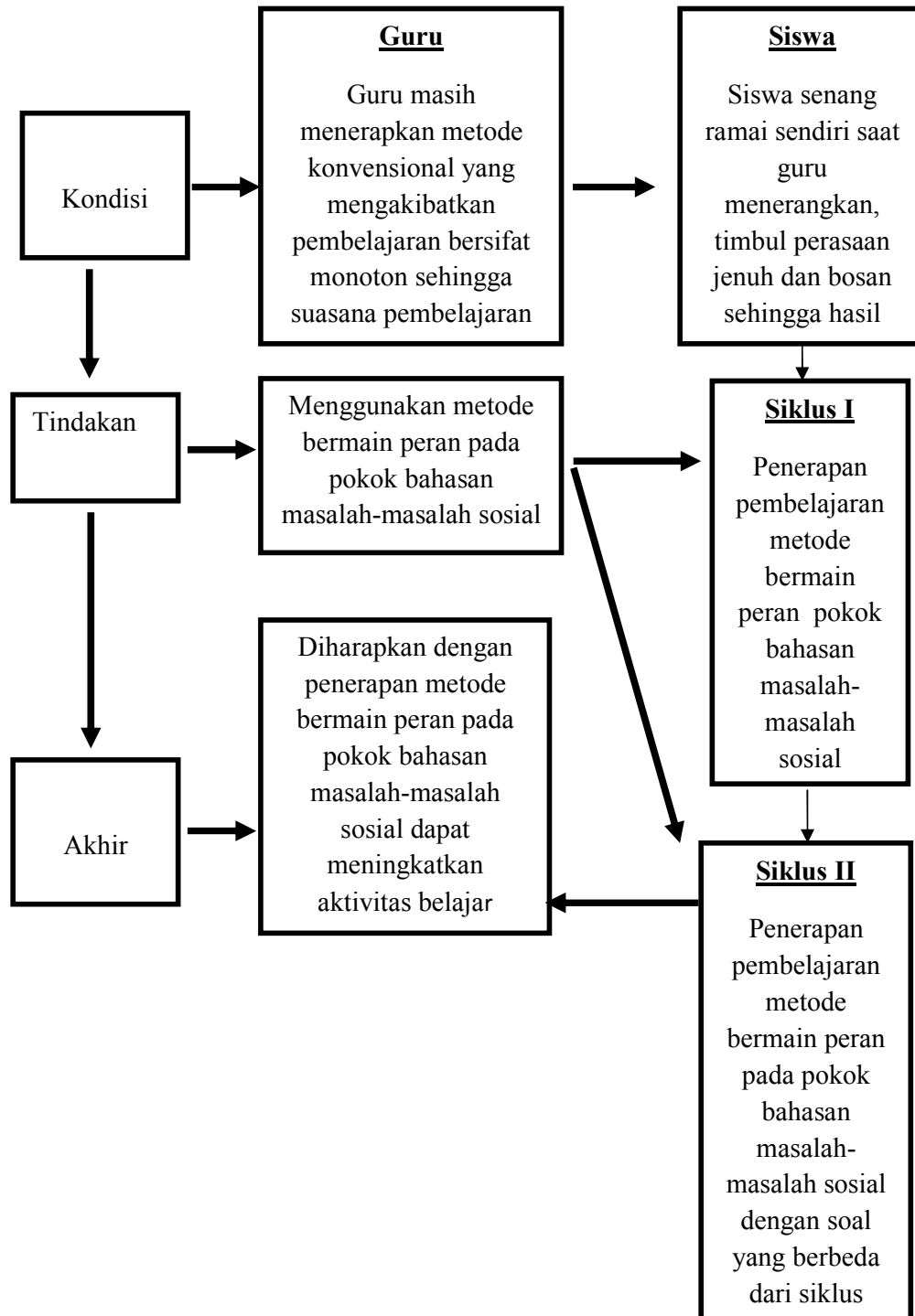
Berikut ini merupakan penjelasan (Sukardi, 2004:212), tentang definisi hasil belajar. Definisi hasil belajar tersebut, antara lain:

- a. Menurut Purwanto (2006:86) hasil belajar adalah proses perubahan atau perbaikan dari fungsi-fungsi psikis yang menjadi syarat untuk mendasari perbaikan tingkah laku dan kecakapan-kecakapan, seperti perubahan pengetahuan dalam proses belajar.
- b. Menurut Sudjana (2004:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.
- c. Menurut Gagne (2003:17) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada kemampuan manusia yang diperoleh setelah belajar secara terus-menerus bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan juga.
- d. Menurut Amanda (2008:20) hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan bahwa kondisi awal guru masih menerapkan metode konvensional yang mengakibatkan pembelajaran bersifat monoton sehingga suasana pembelajaran terasa membosankan. Siswa cenderung ramai sendiri saat guru menerangkan dan timbul perasaan jenuh dan bosan. Sehingga hasil belajar siswa tidak tercapai secara maksimal. Guna mengatasi keadaan tersebut, maka diperlukan suatu tindakan. Tindakan yang akan penelitian lakukan adalah menggunakan metode bermain peran pada pokok bahasan masalah-masalah sosial yang dilaksanakan dalam dua siklus.

Pada siklus I guru menerapkan langkah – langkah pembelajaran metode bermain pada pokok bahasan masalah-masalah sosial dengan soal yang disesuaikan . Pada siklus II guru menerapkan pembelajaran metode bermain peran pada pokok bahasan masalah-masalah sosial dengan soal yang berbeda dari siklus sebelumnya. Dengan menerapkan pembelajaran metode bermain peran pada pokok bahasan masalah-masalah sosial, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Kerangka penelitian ini bila dibentuk berupa bagan maka akan tampak sebagai berikut.



Siswa mampu mempergunakan suatu pemecahan yang cocok dengan kriteria yang sesuai. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran IPS yang dapat diketahui dari hasil test atau dapat pula diartikulasikan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sudjana, 1990:137). Hasil belajar atau prestasi akademik biasanya diukur dengan nilai sehari-hari dan hasil tes belajar.

Hasil belajar juga prestasi belajar dapat diartikan sebagai suatu nilai yang menunjukkan hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran, perubahan hasil belajar adalah terjadi perubahan yang diketahui dalam prestasi belajar yang dihasilkan oleh siswa terhadap pertanyaan atau soal atau tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sumartono (1991:104) juga berpendapat bahwa, prestasi belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil belajar yang dicapai sesuai dengan kemampuan siswa dalam mengerjakan sesuatu pada saat tertentu.

Prestasi belajar merupakan hasil dari perubahan individu sendiri yang belajar. Sebab pada dasarnya prestasi merupakan hasil belajar siswa yang dicapai dari kegiatan belajar mata pelajaran IPS di sekolah. Dalam kegiatan sudah barang tentu akan ada faktor penghambat atau penunjang, maka seberapa jauh faktor-faktor tersebut saling mempengaruhi tergantung dari jenis kegiatan yang dilakukan.

Secara garis besar faktor-faktor tersebut dibedakan menjadi 2 (dua). Faktor dari dalam diri siswa meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan jasmaniah siswa, sedangkan faktor psikologis adalah faktor yang berhubungan dengan rohaniah siswa.

Penilaian keberhasilan dan ketuntasan hasil belajar adalah penguasaan penuh dari peserta didik terhadap paham yang telah diajarkan. Untuk mengetahui sampai sejauh mana proses belajar mengajar mencapai ketuntasan hasil belajar maka perlu dilakukan tes hasil belajar (Arikunto : 1989:27). Mempelajari IPS berarti belajar mempelajari olah fikir, perilaku, psikologi, budaya ekonomi dan juga pembentukan sikap dan loyalitas kerjasama di kehidupan sosial bermasyarakat baik yang tersirat dalam kehidupan sehari-hari maupun yang tersurat dalam sebuah kalimat pembahasan pelajaran di sekolah, dan penerapan mampu memberikan kontribusi pengetahuan bagi diri dan sesamanya, serta

menyerap pesan intelektual yang ada dalam mata pelajaran IPS yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar sering dilihat dan diteliti hanya pada akhir pembelajaran, namun dalam upaya mencari hasil yang lebih teliti dan maksimal pengumpulan data hasil belajar dilakukan di berbagai kegiatan, seperti tes atau ulangan harian juga termasuk pada kegiatan *post test* setelah selesainya kegiatan pembelajaran.

Menurut Slameto (1995:54-71), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar mengajar yaitu.

- a. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri sendiri yang meliputi:
  - 1) faktor jasmani, seperti kesehatan dan cacat tubuh;
  - 2) faktor psikologi, seperti intelegensi, minat, bakat, kesiapan, kematangan;
  - 3) faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.
- b. Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu, yang meliputi:
  - 1) faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan;
  - 2) faktor sekolah, salah satunya adalah metode mengajar. Metode mengajar yang kurang baik menyebabkan hasil belajar yang dicapai siswa kurang baik pula, untuk itu diperlukan suatu kemampuan guru untuk memilih metode mengajar yang sesuai;
  - 3) faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat disimpulkan bahwa semua masalah yang dihadapi siswa dalam belajar dapat diatasi oleh siswa itu sendiri namun juga harus mendapatkan dukungan dari lingkungan yang ada di sekitar siswa termasuk orangtua, sekolah dan masyarakat.

## **2.4 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis tindakan yang didapat peneliti adalah sebagai berikut :



Jika guru menerapkan pembelajaran metode bermain peran pada siswa kelas IV mata pelajaran IPS materi pokok masalah-masalah sosial di SD Negeri Antirogo 04 Jember tahun Pelajaran 2011/2012, maka aktivitas siswa akan meningkat.

## **BAB III. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah suatu cara untuk memahami suatu objek dengan menggunakan metode bermain peran yang sesuai untuk menemukan, mengembangkan dan mengkaji kebenarannya. Bab ini akan membahas tentang tempat dan subyek penelitian, desain penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis data, yang akan diuraikan di bawah ini.

### **3.1 Lokasi / Tempat Penelitian**

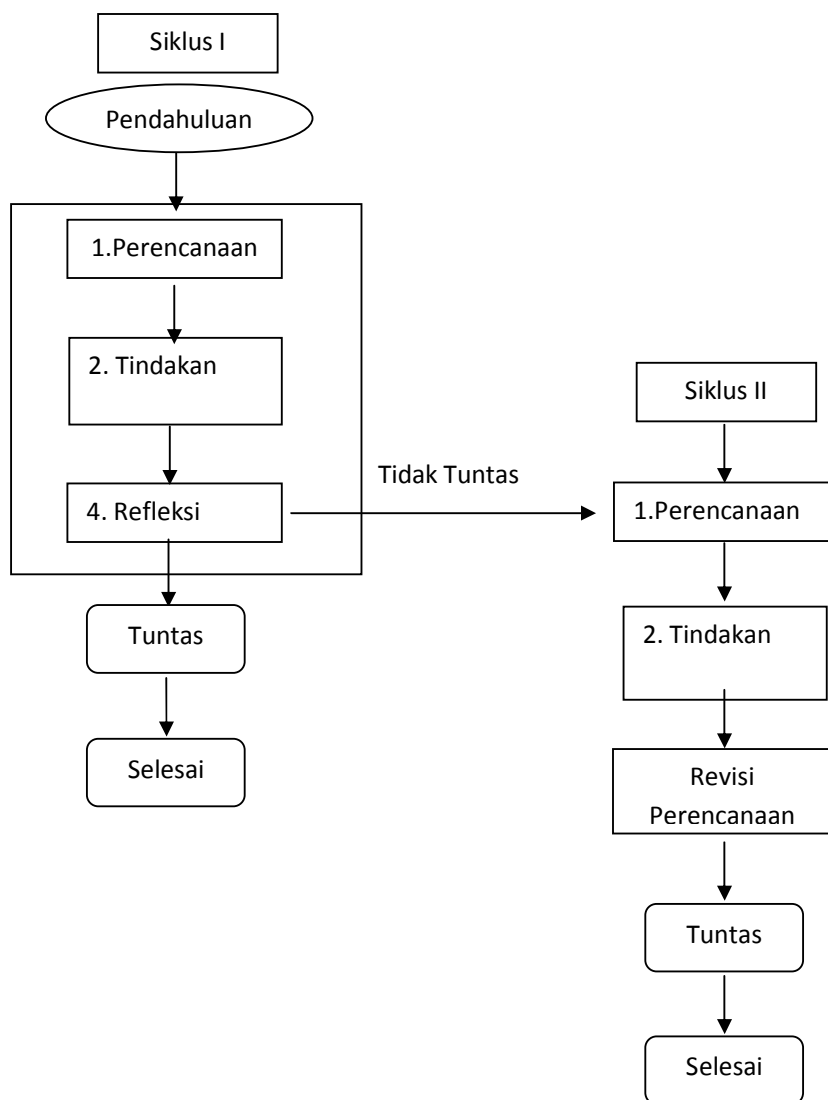
Pengambilan lokasi penelitian atau tempat penelitian peneliti memilih lokasi dengan menentukan sendiri dan ditetapkan di kelas IV Sekolah Negeri Antirogo 04 Kecamatan Sumbersari Jember pada tahun ajaran 2011/2012 dengan alasan selain transportasi dekat dengan domisili juga merupakan sekolah tempat peneliti mengajar disana, sehingga dalam proses pengambilan data, pelaksanaan observasi awal dapat berjalan maksimal dan terencana dengan baik.

### **3.2 Subjek Dan Waktu Penelitian**

Mengacu pada jenis penggunaan metode ini, penelitian tersebut diarahkan dan diperuntukkan khusus untuk siswa kelas IV SDN Antirogo 04 yang berjumlah 32 siswa, laki-laki 19 siswa dan perempuan 13 siswa. Penelitian akan dilaksanakan pada Maret s/d April 2012.

### **3.3 Desain Penelitian Metode Bermain Peran**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini termasuk jenis penelitian *Action Research* (penelitian tindakan). Desain atau rancangan penelitian berupa perbaikan proses dalam pembelajaran IPS Pada konteks ini yang harus diperhatikan adalah input, proses, dan output. Jika dalam proses pembelajaran IPS terjadi ketidaksesuaian dengan tujuan pendidikan atau kurikulum, maka proses tersebut harus segera diperbaiki guna keberhasilan penguasaan konsep.



Skema 3.1 Desain PTK Hasil Adaptasi Model Hopkins. *Sumber:* Supeno (dalam Arikunto 2008:105 ).

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data sebagai sumber informasi dikumpulkan dalam beberapa instrument pengumpulan data dan metode pengumpulannya, metode yang di gunakan adalah metode observasi dan metode test. Metode tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

### 3.4.1 Metode Observasi

Observasi di lakukan untuk meneliti objek tertentu yang dirumuskan terlebih dahulu guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini observasi di gunakan untuk meneliti interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan guru dengan siswa serta informasi lain yang berguna untuk penelitian. Observasi berguna untuk memberikan informasi terhadap pembelajaran yang berlangsung dimana metode test tidak dapat mencakup keseluruhan aspek dalam pembelajaran.

### 3.4.2 Metode Test

Metode test di gunakan untuk mengukur peningkatan aktivitas belajar siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran IPS pada materi masalah-masalah sosial. Adapun macam-macam test yang akan di berikan antara lain:

#### a. Test Esai atau uraian

Uraian merupakan salah satu jenis test yang mengukur tingkat ketercapaian kognitif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam test ini siswa di tuntut mengorganisir gagasan-gagasan menjadi sebuah konsep pemikiran yang jelas, meskipun cakupan materi pelajaran yang terbatas, waktu pemeriksaan jawaban yang sama, penskorannya cenderung subjektif dan umumnya kurang handal dalam pengukuran akan tetapi test Esai tetap di perlukan guna mendukung test yang lainnya.

#### b. Test Kinerja

Test kinerja lebih menekankan pada penilaian psikomotor terutama pada keterampilan siswa dalam melaksanakan sebuah kegiatan tertentu, sesuai dengan prosedur pelaksanaan yang nantinya dapat ditentukan indikator keberhasilannya.

#### c. Test *Performance*

Test performance lebih menekankan pada penilaian kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil kegiatan yang telah dilakukan.

#### 3.4.2 Hasil Wawancara

Data yang diperoleh dalam wawancara dengan siswa maupun guru, dianalisis secara deskriptif. Adapun langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

- a) Mengumpulkan hasil wawancara;
- b) Membuat kelompok-kelompok yang meliputi;
  - Pendapat guru tentang penerapan pendekatan atau metode Inkuiri dalam proses belajar mengajar;
  - Pendapat siswa mengenai pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan / metode Inkuiri.
- c) Mengelompokkan hasil wawancara ke dalam kelompok yang telah ditentukan;
- d) Mendeskripsikan masing-masing kelompok hasil wawancara

### 3.5. Langkah – Langkah Penelitian

#### Siklus I

##### a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada saat ini, antara lain:

- 1) Peneliti bersama kolaborator menyusun RPP tentang mengenal permasalahan social di daerah
- 2) Peneliti menyusun LKS yang di dalamnya terdapat permasahan didaerah
- 3) Peneliti menyajikan materi permasalahan sosial secara konservatif, yaitu dengan metode bermain peran.
- 4) Peneliti mempersiapkan pembagian peran masing-masing kelompok.
- 5) mempersiapkan evaluasi dan Instrument pembelajaran.

##### b. Pelaksanaan

- 1) Peneliti menyajikan permasalahan sosial yang tertera pada buku pedoman disertai dengan metode bermain peran.
- 2) Peneliti menyajikan permasalahan sosial yang tertera pada buku pedoman disertai dengan metode bermain peran.

- 3) Peneliti memberikan sejumlah permasalahan sosial yang harus dicari, ditemukan, dan dipecahkan sendiri oleh siswa. Permasalahan-permasalahan social yang diberikan berkaitan dengan keadaan didaerah
  - 4) Peneliti memberikan penjelasan secara eksplisit tentang konsep permasalahan sosial.
  - 5) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan.
  - 6) Peneliti memberikan evaluasi kepada siswa sebagai tindak lanjut hasil belajar siswa pada konsep permasalahan sosial .
- c. Observasi dan refleksi
- 1) Observasi  
Peneliti mengamati langsung perkembangan psikologis siswa serta keaktifan siswa dalam proses pembelajarannya pada konsep permasalahan sosial , setelah penyampaian materi diselesaikan oleh peneliti. Selain itu aspek yang di amati adalah respon dan penguasaan siswa dalam memecahkan permasalahan yang telah diberikan oleh peneliti.
  - 2) Refleksi  
Pengamatan yang diperoleh baik dari keterampilan siswa, performansi siswa, data hasil observasi direfleksikan, sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari siklus 1 untuk diperbaiki dan diperbaharui pada siklus 2.

## **Siklus II**

### a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini, antara lain:

- 1) Peneliti bersama kolaborator menyusun RPP tentang penguasaan konsep permasalahan sosial mata pelajaran IPS .
- 2) Peneliti menyusun LKS yang di dalamnya terdapat substansi tentang proses permasalahan sosial.
- 3) Peneliti menyajikan materi permasalahan social kepada siswa secara konservatif, yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab kepada siswa.
- 4) Peneliti menyajikan sejumlah permasalahan kepada siswa seputar masalah sosial .
- 5) Peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah atau konflik mengenai konsep permasalahan sosial melalui metode bermain peran.

Metode bermain peran yang akan diberikan, memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Pemanasan (pengantar serta pembacaan cerita oleh guru)
- b) Memilih siswa yang akan berperan
- c) Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi
- d) Mengatur panggung
- e) Permainan berlangsung
- f) Diskusi dan evaluasi
- g) Permainan berikutnya (jika estimasi waktu menunjang)
- h) Diskusi lebih lanjut
- i) Generalisasi
- j) Peneliti mempersiapkan evaluasi dan Instrument pembelajaran

b. Pelaksanaan

- 1) Peneliti menyampaikan konsep permasalahan sosial yang terdapat pada buku pedoman dengan menggunakan metode bermain peran.
- 2) Peneliti memberikan sejumlah permasalahan yang harus dicari, ditemukan, dianalisis, diorganisir dan dipecahkan sendiri oleh siswa. Permasalahan-permasalahan yang diberikan berkaitan dengan konsep permasalahan social
- 3) Peneliti meminta siswa memecahkan masalah seputar konsep permasalahan social dalam peragaan bermain peran.
- 4) Peneliti memberikan kesempatan kepada penonton (*Audience*) untuk mengkritisi penampilan yang dilakukan.
- 5) Siswa merumuskan masalah konsep permasalahan sosial dari peragaan yang telah dilakukan.
- 6) Peneliti memberikan penjelasan secara eksplisit tentang konsep permasalahan social
- 7) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan.
- 8) Peneliti memberikan evaluasi kepada siswa sebagai tindak lanjut hasil belajar siswa pada konsep masalah masalah sosial .

c. Observasi dan refleksi

## 1) Observasi.

Peneliti mengamati langsung perkembangan psikologis siswa tentang keaktifannya dalam proses pembelajaran IPS, pada masalah- masalah social saat permainan peran berlangsung. Selain itu aspek yang di amati adalah respon dan penguasaan siswa dalam memecahkan permasalahan yang telah diberikan oleh peneliti pada saat bermain peran.

## 2) Refleksi

Pengamatan yang diperoleh baik dari keterampilan siswa, performansi siswa, data hasil observasi direfleksikan, sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran IPS tentang permasalahan social .

### 3.6. Teknik Analisa Data

Analisa data di lakukan secara kuantitatif, dengan melihat hasil test setiap siklus yang selanjutnya di lakukan analisis ulangan harian.

## a. Nilai rata-rata kognitif

$$X = \frac{\text{Jumlah nilai siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

## b. Menentukan prosentase ketercapaian individu

$$Pt = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

## c. Lembar Observasi aktivitas siswa

Tabel 3.1 Aspek dan Skor

No	Nama Siswa	Keaktifan dalam kelompok	Kerjasama	Penjiwaan	Jml skor	Rata2	Kriteria
1							
2							
3							

Kriteria Skor :



81- 100 = Sangat aktif  
 71- 80 = aktif  
 60- 70 = cukup aktif  
 59 > 0 = kurang aktif

Prosentase keaktifan siswa ( $P_a$ ) secara klasikal dicari dengan rumus :

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

Keterangan :

$P_a$  = Prosentase aktivitas siswa

$A$  = Jumlah siswa yang aktif

$N$  = Jumlah seluruh siswa

(depdikbud dalam slameto, 1999:115)

Tabel. 3.2 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

BATAS KATEGORI	PREDIKAT
$P \geq 90 \%$	Sangat Aktif
$80 \% \leq P < 90 \%$	Aktif
$65 \% \leq P < 80 \%$	Cukup Aktif
$55 \% \leq P < 65 \%$	Tidak Aktif

(Yousda, dalam Negara 2010:31)

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS maka dipergunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

$P$  = prosentase ketuntasan belajar siswa.

$n$  = jumlah siswa yang tuntas belajar.

$N$  = jumlah seluruh siswa.

Tabel. 3.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

---

<b>BATAS KATEGORI</b>	<b>PREDIKAT</b>
$P \geq 90 \%$	Sangat Baik
$80 \% \leq P < 90 \%$	Baik
$65 \% \leq P < 80 \%$	Cukup Baik
$55 \% \leq P < 65 \%$	Kurang

---

(Nurkencana, dalam Negara 2010:31)

## **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan pembahasannya. Adapun hasil penelitian yang dibahas meliputi: data pendukung dan hasil pelaksanaan siklus.

### **4.2. Data Pendukung**

SDN Antirogo 04 terletak di Jalan Pangandaran No.65 Desa Antirogo Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. SDN Antirogo 04 berdiri di atas tanah seluas 754 m<sup>2</sup>. Tenaga pengajar yang dimiliki oleh SDN Antirogo 04 berjumlah 17 orang yang terdiri dari 10 guru tetap dan 7 guru tidak tetap dengan kualifikasi 8 orang lulusan S1, dan 2 orang lulusan D2 PGSD. Selain tenaga pengajar, SDN Antirogo 04 juga memiliki 1 orang penjaga sekolah. Jumlah siswa SDN Antirogo 02 pada tahun ajaran 2011-2012 adalah sebanyak 261 siswa yang terdiri dari 135 siswa laki-laki dan 126 siswa perempuan.

### **4.3. Deskripsi Hasil Penelitian Per Siklus**

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Antirogo 04 dengan jumlah 32 siswa, laki-laki 19 siswa dan perempuan 13 siswa. Penelitian untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 08 s/d 12 Maret 2011 dan siklus II tanggal 08 s/d 12 April 2011. Masing-masing siklus terdiri dari 2 jam pertemuan atau 2 jam tatap muka.

#### **4.1.1. Hasil Penelitian Siklus I**

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

Sebelum rancangan pembuatan perbaikan pembelajaran dibuat peneliti menginventarisir data yang menjadi pokok permasalahan yang harus segera ditangani atau dicarikan solusi oleh peneliti dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran. Setelah menganalisis data temuan yang ada dipra perbaikan pembelajaran kemudian peneliti membuat suatu rancangan perbaikan pembelajaran berupa RPP. Dalam RPP yang peneliti rancang tercakup antara lain media, metode pembelajaran, alokasi waktu, dan format penilaian yang sesuai dengan materi pembelajaran untuk mata pelajaran IPS.

Setelah RPP selesai dibuat maka RPP siap untuk diimplementasikan pada tahap pelaksanaan tindakan/actions berikutnya.

## **2. Pelaksanaan Tindakan (Actions)**

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan RPP yang telah dibuat peneliti sebelumnya pada tahap perencanaan. Setelah semua siap, maka peneliti mengimplementasikan RPP didalam kelas IV. Implementasi RPP pada siklus I terdiri dari 2 jam pertemuan atau 2 jam tatap muka. Pada pertemuan ke-1 terlihat siswa masih kurang begitu antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa cenderung ramai pada saat melakukan kerja kelompok, waktu yang digunakan peneliti tidak sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya dan media yang digunakan masih kurang variatif.

Pada pertemuan ke-2 siklus I, terlihat dalam pelaksanaan implementasi RPP masih saja siswa kurang begitu antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil pembelajaran yang diperoleh siswa kurang begitu optimal atau memuaskan seperti harapan peneliti.

## **1. Observasi**

Tujuan dari observasi ini adalah mengamati keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa, ketuntasan belajar, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan. Berdasarkan observasi pada siklus I ini pembelajaran berjalan tidak sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan. Partisipasi siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran belum tampak meningkat. Dari hasil test individu dipertemuan ke-2 di siklus 1, diketahui bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai materi pembelajaran yang telah diberikan. Selama observasi dilakukan diketahui bahwa siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran berjumlah 22 orang dan siswa yang tidak aktif berjumlah 10 orang. Berdasarkan data tersebut maka prosentase keaktifan siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

Prosentase keaktifan siswa ( $P_a$ ) secara klasikal dicari dengan rumus :

$$Pa = \frac{\sum A}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan :

Pa = Prosentase aktivitas siswa

A = Jumlah siswa yang aktif

N = Jumlah seluruh siswa

$$\begin{aligned} Pa &= \frac{22}{32} \times 100\% \\ &= 68,6\% \end{aligned}$$

**Tabel**  
**Kriteria Keaktifan Belajar Siswa Siklus 1**

No	Prosentase keaktifan	Kriteria keaktifan siswa
1.	$75 \% \leq Pa \leq 100 \%$	sangat aktif
2.	$50 \% \leq Pa < 74 \%$	aktif
3.	$25 \% \leq Pa < 49 \%$	cukup aktif
4.	$Pa < 25 \%$	tidak aktif

Dari analisa data dan kriteria keaktifan belajar tersebut maka prosentase keaktifan siswa secara klasikal dapat dikategorikan *aktif* (68,6%).

## 2. Refleksi

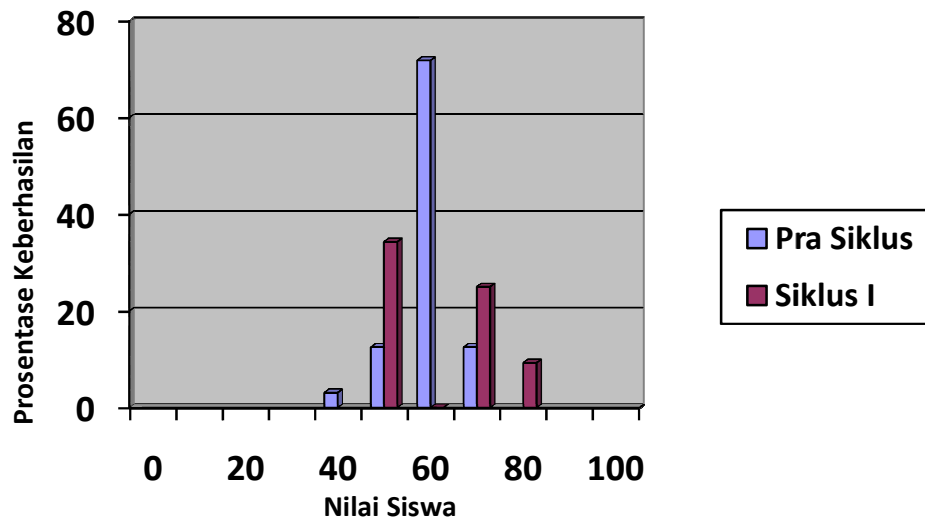
Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti sebagai praktisi dan observer. Refleksi dilakukan diakhir pembelajaran. Hal-hal yang direfleksi berkaitan dengan perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan tindakan.

Hasil refleksi di lapangan pada siklus I pertemuan ke-1 pelaksanaan pembelajaran tidak sepenuhnya sesuai dengan rencana pembelajaran, pemakaian waktu kurang efektif dan tidak sesuai dengan yang direncanakan. Hal ini karena siswa masih banyak yang belum memahami tentang masalah-masalah sosial. Dari pengamatan observer, siswa melakukan kegiatan bermain peran masih tampak kebingungan, mimic serta penjiwaan siswa kurang begitu maksimal.

Pada siklus I pertemuan ke-2 penekanan materi pembelajaran pada beberapa kekurangan yang ada dipertemuan ke-1. Dari kegiatan bermain peran yang dilakukan siswa hampir sama dengan pertemuan ke-1.

Berikut ini adalah hasil evaluasi pembelajaran siswa kelas IV SDN Tegalgede 02 tanggal 12 Februari 2011:

### Grafik Keberhasilan Siklus I



Deskripsi Temuan Selama Refleksi :

1. Terdapat peningkatan jumlah siswa yang menguasai materi dari 19 siswa (59,3 %) pada pra siklus meningkat menjadi 22 siswa (68,7 %) pada siklus I.
2. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 5,93 pada pra siklus menjadi 61 pada siklus I sehingga dapat dikatakan ada peningkatan 3 orang siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar.
3. Tingkat keaktifan siswa tidak nampak pada pembelajaran siklus 1 yang ditandai dengan bicara sendiri pada saat melakukan bermain peran.
4. Penggunaan waktu yang kurang efektif selama proses perbaikan pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
5. Pemahaman terhadap materi pembelajaran belum ada peningkatan signifikan ditandai dengan hasil belajar siswa yang dapat ditingkat menjadi nilai 60 hanya 3 orang saja. Dari hasil ini maka peneliti menganalisis semua kelemahan yang ada di siklus I yang akan digunakan pada rencana perbaikan pembelajaran di siklus II.

#### **4.1.2. Hasil Penelitian Siklus II**

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

Perencanaan siklus II inti kegiatannya hampir sama dengan siklus I. Dalam kegiatan perencanaan, peneliti menginventarisir permasalahan atau kekurangan-kekurangan yang ada di siklus 1 yang telah dicatat sebelumnya pada tahap observasi. Dari analisis permasalahan yang ada di siklus I kemudian peneliti merancang rencana perbaikan pembelajaran dalam siklus 2.

Dalam perancangan perbaikan pembelajaran di siklus 2 peneliti mempertimbangkan penggunaan media yang lebih bervariasi, metode pembelajaran, dan alokasi waktu pembelajaran agar kegiatan pembelajaran di siklus 2 lebih baik daripada siklus 1. Setelah RPP selesai dibuat maka RPP sebagai perbaikan pembelajaran di siklus 2 siap untuk di implementasikan di dalam kelas.

##### **2. Pelaksanaan Tindakan (actions)**

Pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan untuk mengimplementasikan RPP yang telah dirancang oleh peneliti di dalam kelas. Kegiatan implementasi RPP di kelas IV ini terdiri dari 2 jam pertemuan atau 2 jam tatap muka. Dari kegiatan implementasi RPP di siklus 2 pertemuan ke-1 observer mencatat beberapa kejadian yang ada pada saat peneliti mengimplementasikan RPP seperti penjiwaan siswa terhadap materi pembelajaran bermain peran yang masih kurang tepat, dan kurang tertibnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

###### **1. Pendahuluan**

- a. guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- b. memimpin do'a dan mengabsen siswa
- c. menata lingkungan belajar senyaman mungkin
- d. apersepsi, siswa
- e. Mengkondisikan kelas.
- f. Menyiapkan alat-alat yang digunakan.
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- h. Motivasi

## 2. Kegiatan Inti

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 – 5 siswa
- b. Guru menjelaskan pembagian peran pada masing – masing kelompok
- c. Guru memberikan materi secara singkat
- d. Guru memberikan simulasi dalam bermain peran tentang kepadatan penduduk
- e. Siswa mendemonstrasikan simulasi yang telah diberikan guru
- f. Dengan bimbingan guru siswa mempraktekan bermain peran tentang masalah –masalah sosial misalnya kepadatan penduduk
- g. Siswa mendiskusikan hasil dari bermain peran tentang kepadatan penduduk
- h. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok yang lain menanggapi.
- i. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok
- j. Dengan bimbingan guru siswa membuat kesimpulan bahwa:“Ada banyak sekali masalah sosial di lingkungan kita yang disebabkan oleh ekonomi dan harta benda, kejiwaan, biologis dan kebudayaan”

## 3. Penutup

- a. Refleksi terhadap jalannya pembelajaran di pertemuan ke-1.
- b. Guru memberikan pekerjaan rumah ( PR )
- c. Guru mengucapkan salam

Setelah pertemuan ke-1 siklus 2, peneliti kemudian melanjutkan ke pertemuan ke-2 di siklus 2. Dalam pertemuan ke-2 observer mencatat beberapa kejadian antara lain siswa sudah bisa menjiwai materi pembelajaran dalam bermain peran dan ketertiban siswa sudah sangat baik berbeda dengan pertemuan sebelumnya. Di pertemuan ke-2 ini antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran begitu tinggi.



### 3. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti sebagai praktisi dan observer. Refleksi dilakukan diakhir pembelajaran. Hal-hal yang direfleksi berkaitan dengan perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan tindakan.

Hasil refleksi di lapangan pada siklus II pembelajaran sudah berlangsung sangat efektif baik dari segi penggunaan waktu, metode pembelajaran, antusias siswa dalam pembelajaran sudah sangat baik bila dibandingkan dengan siklus I, dan penjiwaan siswa terhadap materi pembelajaran bermain peran sudah sangat baik

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis dan menyimpulkan hasil yang telah diperoleh dari pelaksanaan tindakan kelas yang meliputi hasil observasi aktivitas siswa dengan model bermain peran

Pada pembelajaran siklus I siswa tampak bingung dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa secara bersama-sama dalam kelompoknya belajar untuk menemukan konsep tentang bermain peran. Pada pembelajaran ini aktivitas siswa masih tergolong biasa – biasa saja. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan tingkat aktivitas belajar siswa sudah mencapai kategori aktivitas belajar sedang dengan perolehan skor rata-rata 1,9. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa sudah cukup bagus dengan dilihat dari aspek memahami bentuk permasalahan memperoleh skor 2,0. Aspek merumuskan permasalahan memperoleh skor 1,9. Aspek merumuskan hipotesis memperoleh skor 1,6. Aspek mengumpulkan informasi memperoleh skor 1,8. Aspek menguji hipotesis memperoleh skor 1,7 dan Aspek menulis kesimpulan dengan skor yang diperoleh 1,8.

Hasil analisis wawancara dengan 2 siswa yaitu bahwa pada dasarnya siswa senang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran.

Hasil analisis wawancara dengan guru menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, siswa lebih aktif, kreatif dan antusias mengikuti pembelajaran dari sebelumnya.

Hasil analisis terhadap hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada siklus I menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mengalami

peningkatan yang cukup signifikan yang sebelumnya sebesar 43% menjadi 76% pada siklus I.

Berdasarkan analisis hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus I dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sudah menunjukkan hasil yang cukup baik. Namun hasil tersebut belum memuaskan tim peneliti karena hasil observasi aktivitas belajar siswa masih berada pada kategori sedang sehingga perlu adanya perbaikan dan pematapan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka disusunlah langkah-langkah untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada saat proses pembelajaran, yaitu :

- 1) memberikan motivasi dan bimbingan kepada siswa agar bersungguh-sungguh selama proses pembelajaran berlangsung,
- 2) memberikan motivasi pada setiap kelompok dengan memberikan pujian dan penghargaan bagi kelompok terbaik,
- 3) membimbing siswa untuk belajar membuat kesimpulan dengan kata-kata mereka sendiri,
- 4) mengadakan perubahan dengan mengganti anggota kelompok dengan meningkatkan aktivitasnya baik secara kelompok maupun perorangan

#### **4. Observasi**

Tujuan dari observasi ini adalah mengamati keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa, ketuntasan belajar, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan. Berdasarkan observasi pada siklus II ini pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan dalam rancangan pembelajaran. Partisipasi siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran tampak meningkat dibandingkan dengan siklus 1. Dari hasil test individu dipertemuan ke-2 di siklus 2, diketahui bahwa siswa sudah sepenuhnya menjiwai materi pembelajaran dalam bermain peran. Untuk jelasnya, hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel Observasi Peneliti Pada Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Kategori			Keterangan
		Kurang	Cukup	Baik	
1	Kesesuaian dengan rencana pembelajaran			√	Pembelajaran kurang sesuai dengan rencana pembelajaran
2	Penguasaan materi			√	Guru menguasai materi yang diajarkan
3	Metode yang digunakan dalam pembelajaran			√	Menggunakan metode bermain peran
4	Media yang digunakan			√	Media tidak menggunakan media audiovisual.

Tabel Observasi Siswa Pada Siklus II

No	Aktivitas siswa	Kategori			Keterangan
		Kurang	Cukup	Baik	
1	Keseriusan dan perhatian siswa dalam pembelajaran			√	Siswa tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan cenderung berbicara sendiri dalam kelompoknya

2	Keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran			√	Siswa kurang aktif dalam merespon materi pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung pasif pada diri siswa
---	--	--	--	---	---

Berikut ini adalah hasil evaluasi pembelajaran siswa kelas IV SDN Antirogo 04 tanggal 12 April 2011:

**Tabel Hasil Tes Individu Tentang Bermain Peran Siklus II**

No	Nama siswa	Hasil Tes	Kategori skor/nilai	
		Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
1	Abdul Hamid	70	√	
2	Ahmad Ali	100	√	
3	Kriswanto	50		√
4	Ahmad Ubaidillah	70	√	
5	Ahmad Baihaqqi	70	√	
6	Anwarul Hasan	70	√	
7	Anggik Santoso	70	√	
8	Anisatul Masruroh	80	√	
9	Bayu Aji	70	√	
10	Dwi Ramadani	90	√	
11	Feri Yadi Irawan	80	√	
12	Halimatus Sa'diyah	70	√	
13	Hendra Rahmatullah	70	√	
14	Kiptiyatul Hasanah	70	√	
15	Mohammad Latif	60	√	

16	Mohammad Yasir	<b>90</b>	√	
17	Mohammad Saleh	<b>60</b>	√	
18	Moh. Wasik Ariyanto	<b>60</b>	√	
19	Moh. Rafis	<b>70</b>	√	
20	Moh. Awi Jaenuri	<b>70</b>	√	
21	Rahmatul Ais	<b>70</b>	√	
22	Rofi Siti Hasanah	<b>70</b>	√	
23	Rofiqi Ramadani	<b>80</b>	√	
24	Siti Maysarotul K	<b>70</b>	√	
25	Suci Indah Permatasari	<b>80</b>	√	
26	Wahyuni	<b>70</b>	√	
27	Trias Afriana	<b>70</b>	√	
28	Lufmatul Rohmah	<b>60</b>	√	
29	Yuli Astutik	<b>70</b>	√	
30	Ahmad Rizan	<b>70</b>	√	
31	Bagus	<b>70</b>	√	
32	Mega Utami	<b>80</b>	√	
<b>Jumlah</b>		<b>2290</b>	<b>31</b>	<b>1</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>71,5</b>		

**Tabel Perbandingan Kenaikan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II**

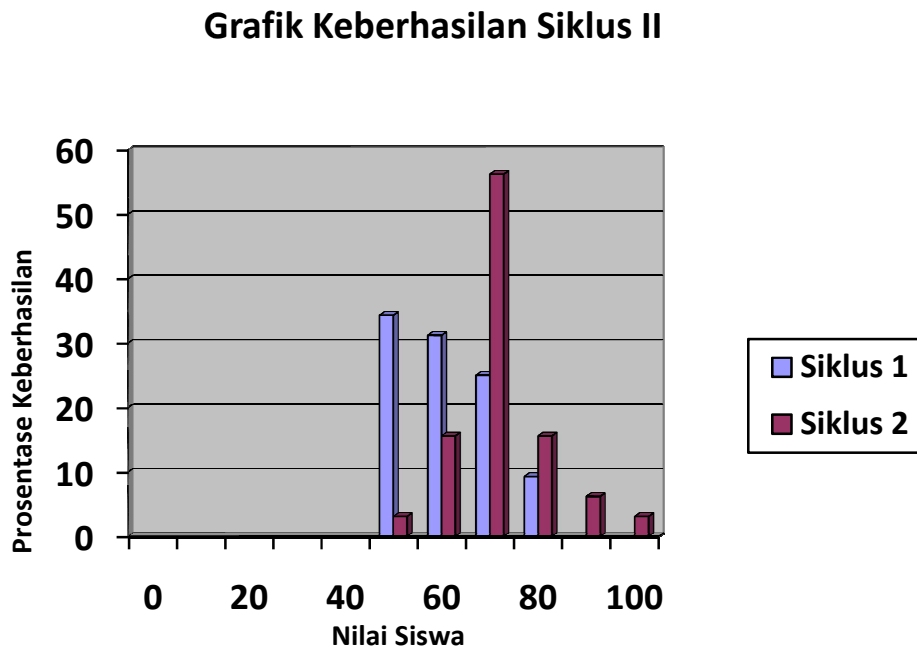
<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai Siklus I</b>	<b>Nilai Siklus II</b>	<b>Peningkatan Hasil Belajar</b>
1	Abdul Hamid	50	70	+ 20
2	Ahmad Ali	80	100	+ 20
3	Kriswanto	50	50	0
4	Ahmad Ubaidillah	60	70	+ 10
5	Ahmad Baihaqqi	70	70	0
6	Anwarul Hasan	60	70	+ 10
7	Anggik Santoso	70	70	0
8	Anisatul Masruroh	50	80	+ 30
9	Bayu Aji	60	70	+ 10
10	Dwi Ramadani	60	90	+ 30
11	Feri Yadi Irawan	70	80	+ 10
12	Halimatus Sa'diyah	70	70	0
13	Hendra Rahmatullah	60	70	+ 10
14	Kiptiyatul Hasanah	70	70	0
15	Mohammad Latif	50	60	+ 10
16	Mohammad Yasir	80	90	+ 10
17	Mohammad Saleh	50	60	+ 10
18	Moh. Wasik Ariyanto	60	60	0
19	Moh. Rafis	70	70	0
20	Moh. Awi Jaenuri	60	70	+ 10
21	Rahmatul Ais	50	70	+ 20
22	Rofi Siti Hasanah	70	70	0
23	Rofiqi Ramadani	70	80	+ 10
24	Siti Maysarotul K	50	70	+ 20
25	Suci Indah Permatasari	80	80	0
26	Wahyuni	50	70	+ 20
27	Trias Afriana	60	70	+ 10
28	Lufmatul Rohmah	50	60	+ 10

29	Yuli Astutik	<b>60</b>	<b>70</b>	+ 10
30	Ahmad Rizan	<b>50</b>	<b>70</b>	+ 20
31	Bagus	<b>60</b>	<b>70</b>	+ 10
32	Mega Utami	<b>50</b>	<b>80</b>	+ 30
<b>Jumlah</b>		<b>1960</b>	<b>2290</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>61</b>	<b>71,5</b>	

**Daftar Prosentase Keberhasilan Nilai Siswa Siklus II**

No	Siklus I			Siklus II		
	Nilai	Jumlah siswa	Tingkat keberhasilan (%)	Nilai	Jumlah siswa	Tingkat keberhasilan (%)
1	30	-	-	30	-	-
2	40	-	-	40	-	-
3	50	11	34,3	50	1	3,1
4	60	10	31,2	60	5	15,6
5	70	8	25	70	18	56,2
6	80	3	9,3	80	5	15,6
7	90	-	-	90	2	6,2
8	100	-	-	100	1	3,1

## Grafik Keberhasilan Perbaikan Pembelajaran Siklus II



Deskripsi Temuan Selama Siklus II Refleksi :

1. Terdapat peningkatan jumlah siswa yang menguasai materi dari 22 siswa (68,7 %) pada siklus 1 meningkat menjadi 31 siswa (96,8 %) pada siklus II.
2. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 61 pada siklus 1 menjadi 71,5 pada siklus II sehingga dapat dikatakan ada peningkatan 10 orang siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar.
3. Tingkat keaktifan siswa sangat signifikan pada pembelajaran siklus 2 yang ditandai dengan sangat aktifnya siswa dalam melakukan interaksi pembelajaran saat melakukan eksperimen.
4. Penggunaan waktu dan media pembelajaran sangat efektif selama proses perbaikan pembelajaran siklus 2.
5. Pemahaman terhadap materi pembelajaran ada peningkatan signifikan ditandai dengan hasil belajar siswa yang dapat ditingkatkan menjadi nilai 60 keatas 10 orang.



### 2.1.2. Pembahasan Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II ini, keaktifan siswa dalam pembelajaran juga meningkat sangat baik. Jumlah siswa yang menguasai materi meningkat sangat tajam, dan nilai rata-rata siswa juga meningkat dari 61 menjadi 71,5 di siklus II. Kriteria prosentase untuk kenaikan disiklus 2 sudah sangat signifikan karena sudah mencapai atau melebihi target dari rencana perbaikan 80% yaitu 96,8%. Hal ini dikarenakan guru berusaha menekankan model *model bermain peran* dalam bentuk penjiwaan materi apa yang dibawakan dalam bermain peran khususnya materi masalah-masalah sosial, melalui teori ini peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam bermain peran dan penjiwaan dalam membawakan peran untuk mengatasi suatu permasalahan-permasalahan sosial.

Meskipun masih ada 1 siswa yang nilainya belum memenuhi target atau di bawah standar, hal ini dikarenakan siswa masih kurang terbiasa dalam menyelesaikan soal-soal sehingga siswa lamban dalam menyelesaikan tugasnya, tetapi masih terdapat jawaban yang salah.

#### Rata-Rata Hasil Belajar Siklus II Kelas IV SDN Antirogo 04

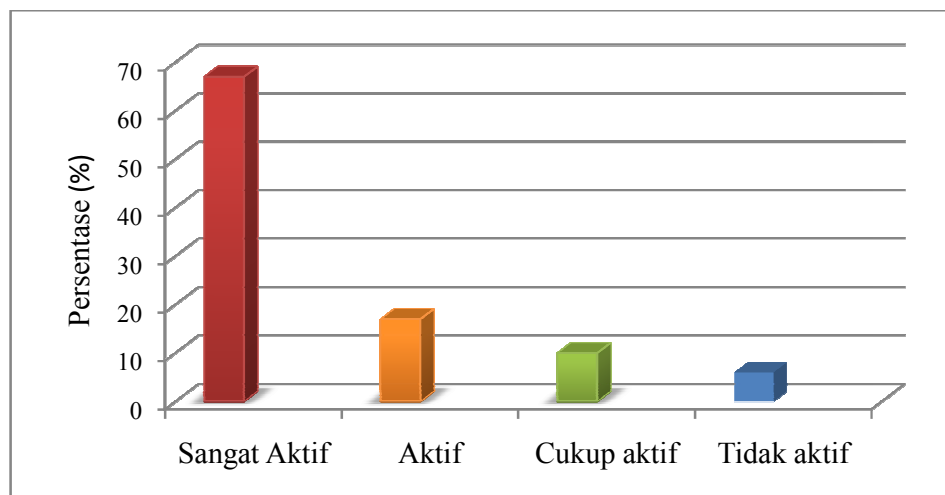
Siswa	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Jumlah Siswa tuntas	$\geq 60$	31	96,8 %
Jumlah Siswa tidak tuntas	$\leq 60$	1	3.2%
Jumlah		32 Siswa	100 %

Berdasarkan paparan tabel dan diagram diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus 1 masih dalam kategori cukup aktif. Sedangkan siswa yang tergolong dalam kategori sangat aktif hanya 10%.

Tabel 4.2 Persentase Kualifikasi Aktivitas Siswa Pada siklus II

No	Kualifikasi Aktivitas	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Aktif	20	67
2	Aktif	5	17
3	Cukup Aktif	3	10
4	Tidak Aktif	2	6
<b>Jumlah</b>		30	100

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa kualifikasi aktivitas pada tabel 4.2 adalah sangat aktif 67%, aktif 17%, cukup aktif 10% dan tidak aktif sebanyak 6%.



Gambar 4.2 Diagram Kualifikasi Aktivitas Siswa Siklus II

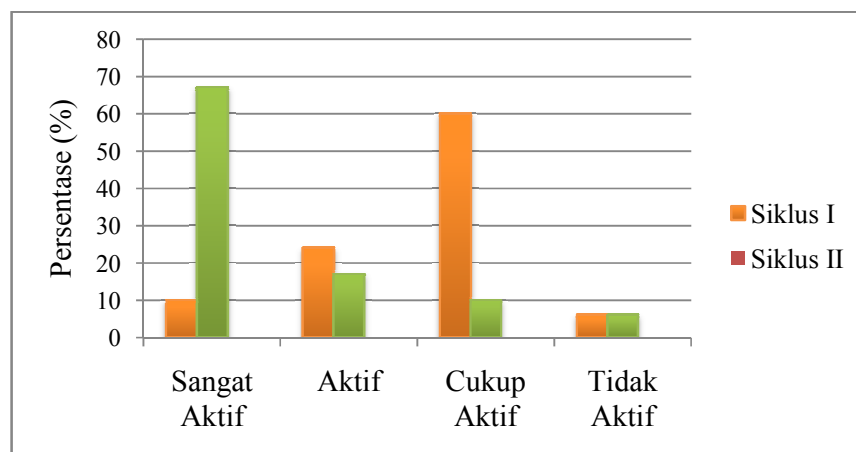
Dari paparan tabel dan diagram diatas, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus 2 sudah mengalami peningkatan. Siswa yang pada siklus 1 tergolong dalam kategori sangat aktif 10% meningkat menjadi 67%.

Tabel 4.3 Persentase Peningkatan Kualifikasi Aktivitas Siswa siklus I dan II

No	Kualifikasi Aktivitas	Persentase (%)		Selisih
		Siklus I	Siklus II	
1	Sangat Aktif	10	67	57
2	Aktif	24	17	-7
3	Cukup Aktif	60	10	-50
4	Tidak Aktif	6	6	0
	Total	100	100	0,00

Tanda (-) menandakan berkurangnya siswa yang masuk dalam kualifikasi tersebut

Dari tabel diatas, kualifikasi aktivitas siswa dari siklus I dan dan siklus II mengalami peningkatan yaitu ; sangat aktif dari 10% menjadi 67%, aktif dari 24% menjadi 17%, cukup aktif dari 60% menjadi 10% dan tidak aktif tetap yaitu 6%.



Gambar 4.3 Diagram peningkatan kualifikasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II

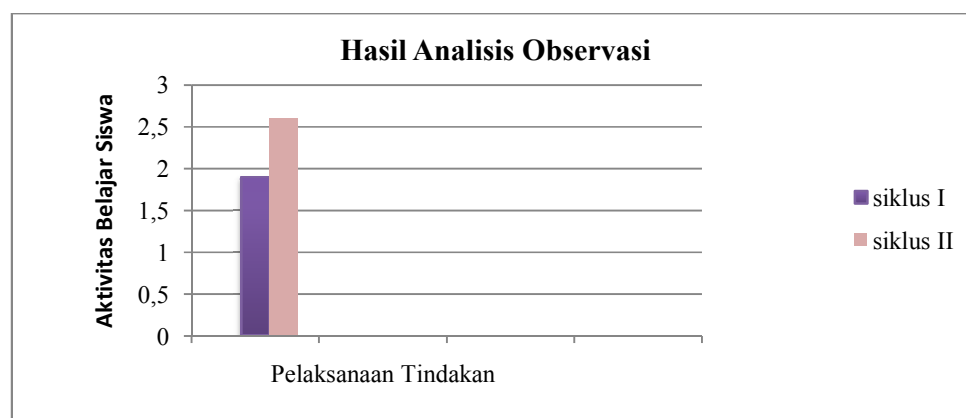
Berdasarkan paparan tabel dan diagram diatas, dapat diketahui peningkatan kualifikasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II. Aktivitas belajar siswa pada siklus 1 tergolong dalam kategori cukup aktif. Sedangkan pada siklus 2 terjadi peningkatan sangat aktif menjadi 67%.

Tabel 4.4 Skor Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil analisis observasi	skor	Kriteria
Siklus I	1,9	Sedang
Siklus II	2,3	Tinggi

Sumber : data primer yang diolah

Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa setelah diterapkan Model pembelajaran inkuiri skor rata-rata aktivitas belajar siswa tergolong tinggi siklus I dengan skor rata-rata sebesar 1,9 yang tergolong kriteria aktivitas belajar sedang dan pada siklus II aktivitas belajar meningkat menjadi 2,3 yang tergolong tinggi. Untuk lebih jelasnya peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari grafik berikut :



Gambar 4.4 Grafik Skor Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa, Siklus I dan Siklus II

#### 4.3.2 Analisis Observasi Terhadap Guru

Hasil observasi terhadap guru (peneliti) pada siklus I menunjukkan guru masih belum terbiasa dan lancar dalam menerapkan tahapan-tahapan. Observasi

guru pada siklus II mulai dari kegiatan pendahuluan sampai dengan penutup sudah mengacu pada tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran inkuiri. Kekurangan-kekurangan pada siklus I sudah teratasi dengan baik, pada pelaksanaan siklus II ini, guru sudah nampak meningkatkan aktivitas siswa untuk melaksanakan model inkuiri. Selain itu waktu yang digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan model inkuiri sudah sesuai dengan perencanaan. Berpedoman pada indikator observasi guru mengajar, maka guru dalam menerapkan model pembelajaran inkuiri dapat dikategorikan baik (rincian observasi guru tersaji pada lampiran 5).

#### 4.3.3 Analisis Hasil Belajar

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang tersaji pada lampiran M hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum tindakan dan setelah tindakan pada siklus I dan siklus II. Adapun peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel tingkat ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut :

Tabel 4.6 Persentase Kualifikasi Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus I

No	Kualifikasi Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Baik	7	24
2	Baik	16	53
3	Cukup Baik	2	7
4	Kurang	5	16
<b>Jumlah</b>		30	100

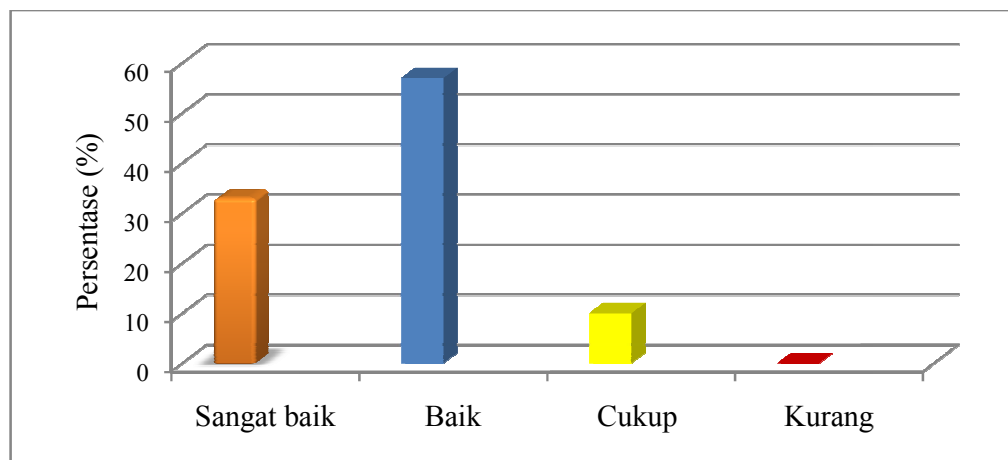
Dari tabel 4.6 dapat diketahui bahwa kualifikasi ketuntasan siswa pada siklus I didapatkan hasil ; sangat baik 7%, baik 16%, cukup baik 2% dan kurang 5%.

Dari paparan tabel dan diagram diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus 1 yang tergolong sangat baik hanya 24%, baik 53 %, cukup 7% dan kurang sekali 16%.

Tabel 4.7 Persentase Kualifikasi Ketuntasan Hasil Belajar

No	Kualifikasi Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Baik	10	33
2	Baik	17	57
3	Cukup Baik	3	10
4	Kurang	0	0
<b>Jumlah</b>		30	100

Dari tabel 4.7 dapat diketahui bahwa kualifikasi ketuntasan siswa pada siklus II didapatkan hasil ; sangat baik 10%, baik 17%, cukup baik 3% dan kurang 0%.



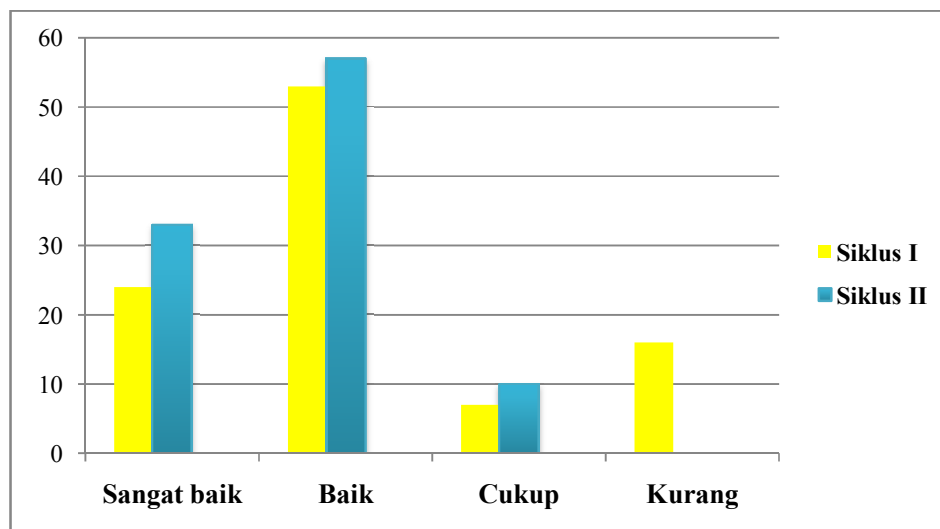
Gambar 4.7 Diagram kualifikasi ketuntasan hasil belajar siklus II

Dari paparan tabel dan diagram diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan. Siswa yang pada siklus 1 tergolong sangat baik hanya 24%, pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 33%.

Tabel 4.8 Peningkatan Kualifikasi Ketuntasan Belajar siklus I dan siklus II

No	Kualifikasi Ketuntasan	Persentase (%)		Selisih
		Siklus I	Siklus II	
1	Sangat Baik	24	33	9
2	Baik	53	57	4
3	Cukup Baik	7	10	3
4	Kurang	16	0	-16
	Total	100	100	0,00

Dari tabel diatas, kualifikasi ketuntasan siswa dari siklus I dan dan siklus II mengalami perubahan yaitu ; sangat baik dari 24% menjadi 33%, baik dari 53% menjadi 57%, cukup baik dari 7% menjadi 10% dan tidak aktif yaitu dari 16% menjadi 0%.



Dari data yang terdapat pada tabel hasil belajar tersebut dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 96,8%. Bila kita melihat target ketuntasan belajar klasikal siswa 80% maka dapat dikatakan pada tahap perbaikan pembelajaran di siklus II sudah memenuhi target ketuntasan belajar klasikal siswa yaitu 80% dan oleh sebab itulah maka penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus III.

## BAB V. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di kelas IV SDN Antirogo 04 dengan menggunakan model *bermain peran* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana pada pra siklus nilai rata-rata siswa hanya 5,93 menjadi 71,5 pada akhir siklus2 dan prosentase ketuntasan belajar siswa dari 59,3% menjadi 96,8% sampai akhir siklus 2. Hal ini bisa dilihat dari peningkatan nilai mata pelajaran IPS dengan penggunaan model *bermain peran* pada prasiklus sampai siklus II. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan penjiwaan kepekaan siswa terhadap masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan tempat tinggalnya dan sekitarnya.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan Model bermain peran aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Antirogo 04 Kecamatan Summersari tahun pelajaran 2011-2012, maka saran yang diberikan adalah:

1. Keefektifan penggunaan waktu sangatlah diperlukan untuk mengintensifkan pembelajaran dikelas supaya sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah ditetapkan.
2. Penggunaan *model bermain peran* sangatlah cocok untuk pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya materi masalah-masalah sosial dalam upaya untuk meningkatkan kepekaan sosial siswa terhadap segala permasalahan yang ada dilingkungan tempat tinggalnya.
3. Dalam melakukan pembelajaran hendaklah menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
4. Berdasarkan hasil temuan penelitian masih ditemukan beberapa hambatan, maka bagi siswa yang mengalami kesulitan hendaknya diberikan suatu bimbingan secara individu agar siswa lebih memahami langkah-langkah pembelajaran model bermain peran. Hal tersebut dimaksudkan agar siswa



lebih memahami dan mampu melaksanakan proses pembelajaran melalui Model bermain peran dengan baik dan benar.

5. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan informasi tentang salah satu alternatif cara pengajaran atau pembelajaran IPS dengan menggunakan media pengajaran. Dalam hal ini dapat digunakan untuk memantau kegiatan belajar mengajar sekaligus menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat meningkatkan aktifitas belajar khususnya mata pelajaran IPS.
6. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman pada pelajaran IPS dan dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran IPS sebagai bekal calon guru serta memberikan alternatif pembelajaran IPS untuk perbaikan proses belajar mengajar.
7. Penelitian ini juga dapat menjadi masukan bagi peneliti lain untuk penelitian lebih lanjut dengan pokok bahasan yang tentunya berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1984. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arikunto (1996:144 dalam [http://ahmadfaisal2.blogspot.teknik\\_evaluasi\\_pendidikan.html.com./2009/06/](http://ahmadfaisal2.blogspot.teknik_evaluasi_pendidikan.html.com./2009/06/))
- Ditjen Dikti (2007). *Bahan Ajar Cetak Kapita selekta Pembelajaran*
- Halim. A (2009). *IPS Terpadu Untuk Kelas IV SD/MI Solo* : PT Tiga Sringkai Pustaka Mandiri
- Hidayati, Mujinem, Senen. A (2009) . *Bahan Ajar Cetak Pengembangan Pendidikan IPS*. Jakarta :Dijen Dikti Depdiknas.
- Koentjaraningrat. (1983:162 dalam [http://ahmadfaisal2.blogspot.teknik\\_evaluasi\\_pendidikan.html.com./2009/06/](http://ahmadfaisal2.blogspot.teknik_evaluasi_pendidikan.html.com./2009/06/))
- Published in <http://www.pro-ibid.com/content/view/104/1/.Bermain> peran langkah-langkah 22 Februari 2009 jam 5:45
- Published in [http://ahmadfaisal2.blogspot.com/2009/06/teknik\\_evaluasi\\_pendidikan.html](http://ahmadfaisal2.blogspot.com/2009/06/teknik_evaluasi_pendidikan.html)
- Published in <http://file:///H:/makna%20konsep%202.htm>. *Psikologi Perkembangan* 19, Apr. 2009
- Published in <http://file:///H:/hasil%20belajar%20sujdana.htm>
- Published in [http://ahmadfaisal2.blogspot.teknik\\_evaluasi\\_pendidikan.html.com./2009/06/](http://ahmadfaisal2.blogspot.teknik_evaluasi_pendidikan.html.com./2009/06/)
- Saripudin, U. (1996). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukidin, Mundir. 2005. *Metode Penelitian*. Surabaya: Percetakan Insan Cendekia.
- Tantya Hisnu R. Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD / MI* :Semarang PT Aneka Ilmu

**Lampiran 1. Matriks Penelitian**

<b>JUDUL</b>	<b>MASALAH</b>	<b>VARIABEL</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>SUMBER DATA</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>
Metode bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pokok bahasan masalah-masalah sosial pada siswa kelas IV SDN Antirogo 04 Jember tahun pelajaran 2011/2012	<p>1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS pada pokok bahasan masalah-masalah sosial dengan menggunakan metode bermain peran ?</p> <p>2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar IPS pada pokok bahasan masalah-masalah sosial dengan metode bermain peran ?</p>	<p>a. Variabel bebas : Model Pembelajaran dengan penerapan bermain peran.</p> <p>b. Variabel terikat : 1) Masalah-masalah sosial 2) Hasil belajar</p>	<p>a. Langkah- langkah atau tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.</p> <p>b. Aktivitas siswa 1. Keaktifan 2. Keberanian 3. Penjiwaan</p> <p>c. Hasil tes siswa.</p>	<p>a. Penelitian : siswa kelas IV SDN Antirogo 04.</p> <p>b. Informan : 1) Guru kelas IV 2) Siswa kelas IV</p> <p>c. Bahan rujukan : Literatur yang digunakan relevan</p>	<p>a. Penentuan daerah penelitian : SDN Antirogo 04 Kabupaten Jember.</p> <p>b. Jenis dan pendekatan penelitian : 1) Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas 2) Pendekatan penelitiannya yaitu pendekatan deskriptif kuantitatif</p> <p>c. Desain Penelitian : proses; Input, Output.</p> <p>d. Penentuan subyek penelitian: siswa kelas IV SDN Antirogo 04 Jember.</p> <p>e. Prosedur penelitian : 1) Perencanaan 2) Pelaksanaan tindakan 3) Observasi 4) Refleksi</p> <p>f. Metode pengumpulan data : 1) Tes 2) Observasi 3) Wawancara</p> <p>g. Analisis Data : Deskriptif Kuantitatif</p>

Lampiran 9.a Kisi – Kisi Soal

**KISI – KISI SOAL INDIVIDU SIKLUS I**

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Jenjang Kemampuan												Bentuk Soal	Skor
			C1			C2			C3			C4				
			m	s d	sl	m	s d	sl	m	s d	sl	m	s d	sl		
Mengetahui permasalahan sosial di daerahnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi permasalahan sosial di daerah tempatnya</li> </ul>	1	x												Uraian	5
		2				X										10
		3	x													5
		4				X										10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan penyebab timbulnya permasalahan sosial di daerahnya</li> </ul>	5				X										10
		6								x						15
		7					x									10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan akibat yang ditimbulkan dan penyelesaian permasalahan sosial di daerahnya</li> </ul>	8												x		20
		9		X												10
		10		x												10

Lampiran 9.b. Kisi – kisi soal

**KISI – KISI SOAL INDIVIDU SIKLUS II**

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Jenjang Kemampuan												Bentuk Soal	Skor
			C1			C2			C3			C4				
			m	s d	sl	m	s d	sl	m	s d	sl	m	s d	sl		
Mengenal permasalahan social di daerahnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan akibat yang ditimbulkan permasalahan didaerah setempat</li> </ul>	1	X											Uraian	10	
		2				x									20	
		3				x									20	
	4										x		35			
	5	x											15			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan proses yang ditimbulkan permasalahan di daerah setempat</li> </ul>															

*Lampiran 2. Metode pengumpulan data***PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****1. Metode Tes**

<b>No</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber data</b>
1.	Memberikan informasi terhadap Pembelajaran berlangsung	Siswa Kelas IV SD Negeri Antirogo 04
2.	Hasil Tes akhir	Jember

**2. Metode Observasi**

<b>No</b>	<b>Data yang diperoleh</b>	<b>Sumber data</b>
1.	Aktivitas guru dalam mengajar siswa kelas IV SD Negeri Antirogo 04 Jember	Guru (Peneliti)
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran Metode bermain peran	Siswa Kelas IV SD Negeri Antirogo 04 Jember

## 1. Metode Wawancara

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	1. Metode yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran IPS	Siswa Kelas IV SD Negeri Antirogo 04
	2. Pencapaian prestasi sebelum dilaksanakan tindakan	Jember
	3. Kendala yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran	
	4. Tanggapan guru tentang kegiatan pembelajaran IPS dengan pendekatan metode bermain peran	Siswa Kelas IV SD Negeri Antirogo 04
	5. Tanggapan siswa tentang pendekatan pembelajaran metode bermain peran	Jember
	6. Kesulitan yang dihadapi siswa selama pembelajaran pada masalah teknologi produksi dengan metode bermain peran	

## 2. Metode Dokumentasi

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Daftar nama dan daftar nilai kelas IV SD Negeri Antirogo 04 Jember.	Dokumentasi
2.	Nilai Raport mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Antirogo 04 Jember.	Dokumentasi

*Lampiran 3a. Transkrip Wawancara Guru.*

Tujuan : Untuk mengetahui sejauh mana guru memberikan bimbingan dan latihan pada siswa, dan mengetahui informasi hasil belajar siswa, serta karakteristik perkembangan siswa.

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Guru Kelas IV

Nama guru : Tutuk Setianing W.A.S

NIP : 19630921 198303 2 004

**Wawancara dengan guru sebelum pelaksanaan tindakan**

1. Metode pembelajaran apakah yang biasanya Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?
2. Apakah siswa merasa senang dan memperhatikan penjelasan yang Ibu berikan?
3. Apakah Ibu selalu memberikan latihan belajar pada siswa? Jika iya, berupa latihan apa?
4. Bagaimana kemampuan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
5. Media apa sajakah yang Ibu gunakan dalam menjelaskan materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
6. Bagaimana karakteristik perkembangan siswa secara kognitif?

***Kesimpulan/Catatan:***.....  
 .....  
 .....

Antirogo, 10 April 2012

Pewawancara,

**Achmad Fajar RI**  
 NIM. 100210274005



*Lampiran 3b. Hasil Wawancara Guru*

**Wawancara dengan guru sebelum pelaksanaan tindakan**

1. Biasanya dalam pelaksanaan pembelajaran IPS yang biasa saya lakukan yaitu menyuruh siswa membaca buku paket terlebih dahulu, kemudian saya menjelaskan poin – poin yang penting dengan ceramah disertai tanya jawab, mencatat materi dan yang terakhir mengerjakan soal.
2. Siswa senang tapi juga ada siswa yang malas atau tidak semangat dalam proses KBM. Kalau pada saat saya menjelaskan materi kepada siswa, tingkah laku siswa ada yang betul-betul memperhatikan dan juga ada yang tidak memperhatikan..
3. Latihan selalu saya berikan setiap selesai menjelaskan materi. Adapun latihan yang saya berikan yaitu berupa paket LKS yang sudah disediakan oleh sekolah. Tetapi saya juga memberikan latihan-latihan soal yang saya buat sendiri, namun yang paling sering berikan berupa paket LKS.
4. Kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS relatif. Maksudnya siswa ada yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dalam pelaksanaannya..
5. Kalau dalam materi itu media yang saya pakai buku bacaan.
6. Karakteristik kognitif siswa kelas IV ini merata dalam artian ada yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, sedang dan rendah tetapi sebagian besar kelas 4 ini kemampuannya sedang.

**Wawancara dengan guru setelah pelaksanaan tindakan**

1. Menurut saya penerapan pembelajaran yang adik terapkan sangat bagus, karena penerapan pembelajaran tersebut dapat meningkatkan ketrampilan dan keaktifan siswa dalam KBM dan hasil belajar pun juga ada peningkatan.
2. Bagus karena dengan adanya penilaian observasi seperti itu kita akan lebih tahu mana siswa yang aktif dan siswa yang tidak aktif.
3. Kelemahan penerapan pembelajaran ini menurut saya perlunya persiapan yang betul-betul matang sebelum diterapkannya dan juga perlu pengelolaan kelas yang bagus.

Antirogo, 10 April 2012

Pewawancara,

**Achmad Fajar RI**  
NIM. 100210274005

*Lampiran 4a. Transkrip Wawancara Siswa*

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang kesulitan dan pemahaman siswa pada materi pembelajaran.

Bentuk : Wawancara bebas.

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

No Absen : .....

**Wawancara dengan siswa setelah pelaksanaan tindakan**

1. Apakah anda suka dengan pembelajaran yang diberikan guru?
2. Apakah anda dapat melakukan dengan mudah pembelajaran dengan Inkuiri? Jika tidak, mengapa?
3. Soal mana yang paling kalian anggap sulit?
4. Apakah anda merasakan kesulitan dalam melakukan pedekatan Inkuiri?
5. Kesulitan apa saja yang anda hadapi selama proses pembelajaran Inkuiri?

***Kesimpulan/Catatan:***

.....  
 .....  
 .....  
 .....

Antirogo, 10 April 2012

Pewawancara,

**Achmad Fajar RI**  
 NIM. 100210274005

## **Lampiran 4b. Wawancara dengan siswa setelah pelaksanaan tindakan**

### **A. Siswa yang aktivitas dan hasil belajarnya tinggi**

#### **Wawancara dengan Kriswanto**

1. Saya mendengarkan keterangan dari guru karena ingin mengerti apa yang dipelajari. Pembelajaran yang dilaksanakan membuat saya tidak bosan dalam belajar dan membuat saya sangat mudah memahami materi tanpa harus belajar berulang kali.
2. Saya bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak jelas. Jika tidak berani untuk bertanya kepada guru biasanya saya bertanya kepada teman sekelompok saya.
3. Saya langsung mengerjakan tugas yang diberikan guru agar cepat selesai, saya tidak pernah mencontek malah teman-teman yang sering mencontek.
4. Saya bertanya jika ada materi yang tidak mengerti dan jika bisa menjawab maka akan saya jawab. Saya berani melakukan itu karena suasana dalam pembelajaran santai jadi saya tidak takut.
5. Tugasnya menyenangkan dan tidak terlalu sulit atau gampang-gampang susah.

### **B. Siswa yang aktivitas dan hasil belajarnya rendah**

#### **Wawancara dengan Anggik Santoso**

1. Saya lebih sering ngobrol dari pada mendengarkan penjelasan dari guru, pengajarannya menyenangkan karena bisa santai. Saya jarang mencatat karena biasanya saya pinjam catatan teman, tapi dengan metode ini saya tidak harus mencatat banyak dan tidak capek untuk belajar.
2. Saya tidak pernah bertanya jika ada materi yang tidak mengerti karena takut. Saya diam saja, saya juga tidak pernah bertanya kepada teman.
3. Jika ada tugas, saya tidak langsung mengerjakan. Saya bertanya dulu kepada teman agar pekerjaan saya benar.
4. Saya tidak pernah bertanya dan menjawab karena takut salah.
5. Tugasnya menyenangkan.

## Lampiran 5a. Transkrip Lembar Observasi Guru

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

<b>NO</b>	<b>SKENARIO PEMBELAJARAN</b>	<b>YA</b>	<b>TIDAK</b>
<b>1</b>	<b><i>Pendahuluan :</i></b>		
	a.Guru Menata lingkungan belajar senyaman mungkin.		
	b.Menyampaikan tujuan pembelajaran		
	c.Menyampaikan manfaat dalam mempelajari materi yang akan disampaikan.		
	d.Memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar		
	e.Menggali pengetahuan prasyarat siswa dengan apersepsi		
<b>2</b>	<b><i>Kegiatan Inti :</i></b>		
	a.Menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah pendekatan metode bermain peran ?		
	b.Membimbing siswa dalam membentuk kelompok.		
	c.Memanfaatkan segala sesuatu yang ada diruang kelas.		
	d.Memberi penghargaan kepada siswa yang nilainya paling baik.		
<b>3</b>	<b><i>Kegiatan Akhir :</i></b>		
	a.Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi		
	b.Guru memberikan motivasi dan penguatan kepada		

---

 siswa
 

---



---

**4 Ketepatan dalam mengatur waktu**


---

Antirogo, .....2012

Observer

(.....)

*Lampiran 5.b Transkrip Lembar Observasi Guru Siklus 1*

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

NO	SKENARIO PEMBELAJARAN	YA	TIDAK
<b>1</b>	<b><i>Pendahuluan :</i></b>		
	a.Guru Menata lingkungan belajar senyaman mungkin.	√	
	b.Menyampaikan tujuan pembelajaran		√
	c.Menyampaikan manfaat dalam mempelajari materi yang akan disampaikan.		√
	d.Memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar	√	
	e.Menggali pengetahuan prasyarat siswa dengan apersepsi, menunjukkan gambar yang berhubungan dengan materi pada siswa.	√	
<b>2</b>	<b><i>Kegiatan Inti :</i></b>		
	a.Menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah	√	

	pendekatan metode bermain peran?	
	b.Membimbing siswa dalam membentuk kelompok.	√
	c.Memanfaatkan segala sesuatu yang ada diruang kelas.	√
	d.Memberi penghargaan kepada siswa yang nilainya paling baik.	√
3	<b>Kegiatan Akhir :</b>	
	a.Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi	√
	b.Guru memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa	√
4	Ketepatan dalam mengatur waktu	√

Antirogo, 14 Februari 2012

Observer

(Tutuk Setianing W)

## Lampiran 5.c Transkrip Lembar Observasi Guru Siklus 2

## LEMBAR OBSERVASI GURU

NO	SKENARIO PEMBELAJARAN	YA	TIDAK
<b>1</b>	<b><i>Pendahuluan :</i></b>		
	a.Guru Menata lingkungan belajar senyaman mungkin.	√	
	b.Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
	c.Menyampaikan manfaat dalam mempelajari materi yang akan disampaikan.	√	
	d.Memotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar	√	
	e.Menggali pengetahuan prasyarat siswa dengan apersepsi, menunjukkan gambar yang berhubungan dengan materi pada siswa.	√	
<b>2</b>	<b><i>Kegiatan Inti :</i></b>		
	a.Menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah pendekatan metode bermain peran ?	√	
	b.Membimbing siswa dalam membentuk kelompok.	√	
	c.Memanfaatkan segala sesuatu yang ada diruang kelas.	√	
	d.Memberi penghargaan kepada siswa yang nilainya paling baik.	√	
<b>3</b>	<b><i>Kegiatan Akhir :</i></b>		
	a.Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi	√	
	b.Guru memberikan motivasi dan penguatan kepada	√	



---

siswa	
4	Ketepatan dalam mengatur waktu

---

Antirogo, 21 Februari 2012

Observer

(Tutuk Setianing W)

*Lampiran 6b. Lembar Aktivitas Siswa*

No	Aspek yang diamati	
<b>Penilaian</b>		
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	Memahami bentuk permasalahan	
2	Merumuskan permasalahan	
3	Mengumpulkan berbagai informasi masalah social	
4	Menguji hipotesis	
5	Menuliskan hasil kesimpulan	
Jumlah Skor		

**Keterangan Penilaian untuk masing – masing aspek yang diamati****Poin 1**

- 3 = siswa dapat memahami bentuk permasalahan
- 2 = siswa kurang dapat memahami bentuk permasalahan
- 1 = siswa tidak dapat memahami bentuk permasalahan

**Poin 2**

- 3 = siswa dapat merumuskan permasalahan
- 2 = siswa kurang dapat merumuskan permasalahan
- 1 = siswa tidak dapat merumuskan permasalahan

**Poin 3**

- 3 = siswa dapat merumuskan hipotesis
- 2 = siswa kurang dapat merumuskan hipotesis
- 1 = siswa tidak dapat merumuskan hipotesis

## SILABUS

Nama Sekolah : SDN Antirogo 04

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV/2

Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten / kota propinsi .

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PENGALAMAN BELAJAR	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1	2	3	4	5	6	7
2.4. Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	Masalah – masalah sosial di daerah	1.1 Menjelaskan permasalahan sosial di daerah tempatnya 1.2 Menjelaskan akibat yang ditimbulkan permasalahan di daerah setempat	2.4.1. Mengidentifikasi permasalahan sosial di daerah tempatnya. 2.4.2. Menceritakan penyebab timbulnya permasalahan sosial di daerahnya. 2.4.3. Menjelaskan akibat yang ditimbulkan permasalahan di daerah setempat. 2.4.4. Menjelaskan cara menyelesaikan permasalahan sosial di daerahnya	Tes tertulis, tes lisan, penugasan, dan portofolio	12 × 35 menit	Buku <i>Cakrawala Pengetahuan Sosial 4B</i> terbitan PT Tiga Serangkai, gambar masalah – masalah sosial di daerah

*Rencana perbaikan pembelajaran siklus I*

**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV/II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

---

**I. Standar Kompetensi**

Mengenal sumber daya alam kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota propinsi.

**II. Kompetensi Dasar**

2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerah.

**III. Indikator**

***Kognitif Produk***

- Mengidentifikasi permasalahan sosial didaerah tempatnya
- Menceritakan penyebab timbulnya permasalahan sosial didaerahnya
- Menjelaskan akibat yang ditimbulkan permasalahan didaerah setempat

***Kognitif Proses***

- Mengamati penjelasan tim lain.
- Mengomentari hasil kerja tim / teman lain.

***Psikomotor***

- Menyusun jenis masalah sosial yang sering ditemui di masyarakat
- Membacakan hasil karya dengan semangat.

***Afektif***

- Mengembangkan prilaku karakter, meliputi :
  - bekerja sama dengan baik
  - saling menghargai hasil karya
  - keteladanan dalam melaksanakan tugas
  - melaksanakan tugas dengan tanggung jawab.
- Mengembangkan keterampilan sosial.
  - mampu berkomunikasi dengan lancar
  - mampu berinteraksi luas dengan tim kerja / kelompok permainan

#### IV. Tujuan Pembelajaran

##### a. *Kognitif*

###### 1. Produk

Melalui kegiatan diskusi siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan

###### 2. Proses

Dengan diberi materi mengenal permasalahan social siswa dapat lebih memecahkan ide-ide dan masalah sesuai dengan materi

##### b. *Psikomotorik*

Dengan bimbingan guru siswa mampu mendeskripsikan jenis permasalahan social yang ada didaerah

##### c. *Afektif*

###### 1. Mengembangkan perilaku karakter, meliputi :

- Mampu menjalin hubungan berteman saat kerja kelompok.
- Mampu menjadi ketua tim dan anggota yang santun dan berempati
- Mampu untuk saling mengerti dan memahami perbedaan
- Mampu mengerjakan tugas masing-masing dengan rasa tanggung jawa

###### 2. Mengembangkan perilaku karakter , meliputi :

- Mampu menjalin berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan bahasa baik dan benar

#### V. Materi Pelajaran

##### **Macam-macam Permasalahan Sosial dan Penyebab**

##### **Timbulnya Permasalahan Sosial**

###### a. Jenis-jenis masalah sosial:

###### 1) Masalah sosial keluarga:

Contoh: pertengkaran kakak dan adik karena memperebutkan sesuatu.

###### 2) Masalah sosial masyarakat.

Contoh:

- Masalah sosial masyarakat sekolah
- Masalah sosial masyarakat teman permainan

- Masalah sosial di lingkungan setempat:
  - a. Masalah kependudukan
  - b. Tindak kejahatan
  - c. Masalah sampah
  - d. Pencemaran lingkungan
  - e. Peristiwa kebakaran
  - f. Buruknya fasilitas umum
  - g. Perilaku tidak disiplin
  - h. Penyalahgunaan narkoba
  - i. Pemborosan energi
  - j. Kelangkaan barang-barang
- Sebab-sebab masalah sosial yang ada di masyarakat
  - 1) Ekonomi dan harta benda
  - 2) Kejiwaan
  - 3) Biologis
  - 4) Kebudayaan

## VI. Skenario Pembelajaran

### Pertemuan ke-1

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat & Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
7.1. Pendahuluan	a. Mengkondisikan kelas. b. Menyiapkan alat-alat yang digunakan. c. Guru mengucapkan salam, berdoa dan absensi siswa. d. Apersepsi “Apakah pernah befikir bagaimana kalau orang banyak anaknya ? e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		10 menit

	f. Motivasi		
7.2. Kegiatan Inti	<p>a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 – 5 siswa</p> <p>b. Guru menjelaskan pembagian peran pada masing – masing kelompok</p> <p>c. Guru memberikan materi secara singkat</p> <p>d. Guru memberikan simulasi dalam bermain peran tentang kepadatan penduduk</p> <p>e. Siswa mendemonstrasikan simulasi yang telah diberikan guru</p> <p>f. Dengan bimbingan guru siswa mempraktekan bermain peran tentang masalah – masalah sosial misalnya kepadatan penduduk</p> <p>g. Siswa mendiskusikan hasil dari bermain peran tentang kepadatan penduduk</p> <p>h. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok yang lain menanggapi.</p> <p>i. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok.</p> <p>j. Dengan bimbingan guru siswa membuat kesimpulan bahwa: “Ada banayak sekalli masalah</p>	Gambar	50 menit

	sosial di lingkungan kita yang disebabkan oleh ekonomi dan harta benda, kejiwaan, biologis dan kebudayaan”		
7.3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Refleksi terhadap jalannya pembelajaran di pertemuan ke-1.</li> <li>b. Guru memberikan pekerjaan rumah ( PR )</li> <li>c. Guru mengucapkan salam</li> </ul>		

### Pertemuan ke-2

<b>Tahap</b>	<b>Uraian Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alat &amp; Media Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
7.1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengkondisikan kelas.</li> <li>b. Guru mengucapkan salam, berdoa dan absensi siswa.</li> <li>c. Apersepsi Membahas pelajaran yang lalu</li> <li>d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ul>		5 menit
7.2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mengamati berbagai gambar masalah sosial.</li> <li>b. Siswa menyebutkan peristiwa yang terjadi dalam gambar.</li> <li>c. Siswa dengan bimbingan guru mencari dan mengumpulkan informasi tentang permasalahan sosial dan penyebab timbulnya permasalahan sosial.</li> <li>d. Dengan bimbingan guru siswa</li> </ul>	Gambar	40 menit



	<p>memperaktikan bermain peran tentang masalah –masalah sosial misalnya perampokan, pencurian, dan kemiskinan</p> <p>e. Siswa mendiskusikan hasil dari bermain peran tentang masalah-masalah sosial yang telah diperankannya.</p> <p>f. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok yang lain menanggapi.</p> <p>g. Guru menyempurnakan hasil diskusinya dalam bermain peran.</p> <p>h. Guru memberikan kesempatan kepada untuk bertanya apabila ada materi yang belum di mengerti.</p>		
7.3. Penutup	d. Guru mengadakan tes uji kompetensi untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan.	Soal-soal tes uji kompetensi.	35 menit

## VII. Metode Pembelajaran

1. Pemberian informasi
2. Model bermain peran
3. Ceramah ,Tanya jawab, diskusi , pemberian tugas,

## VIII. Sumber Pembelajaran

1. Silabus, promes, kurikulum KTSP 2006
2. Buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 4 halaman 197 – 207 Penerbit Depdiknas.
3. Buku LKS Mutiara Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa SD kelas semester 2 halaman 46 – 48 penerbit Graha Ilmu Mulia.

## IX. Penilaian

1. Tes tulis kerja kelompok.

Rentang nilai

Aspek yang dinilai	Skor
Memahami bentuk permasalahan	20
Merumuskan permasalahan	20
Mengumpulkan berbagai informasi tentang materi	20
Menuliskan hasil kesimpulan jawaban	20

2. Tugas Individu

Jumlah soal = 10

Skor tiap soal = 10

Nilai maksimal =  $10 \times 10 = 100$

Guru Kelas IV

Jember,.....2012

Peneliti

**Tutuk Setianing, W. A. S.**  
NIP. 19630921 198303 2 004

**Achmad Fajar Riska Iqbal**  
NIM. 100210274005

Kepala Sekolah

**Winarsi, S.Pd**  
NIP. 19610606 198303 2 02

*Rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus II***RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester	: IV / Genap
Alokasi Waktu	: 3 jam pelajaran ( 3 x 35 menit )

---

**I. Standar Kompetensi**

Mengenal sumber daya alam kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota propinsi.

**II. Kompetensi Dasar**

2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerah.

**III. Indikator*****Kognitif Produk***

- Memahami permasalahan sosial di daerah
- Memberi contoh masalah sosial yang sering ditemuinya di masyarakat (misalnya : kepadatan penduduk, perampokan, pencurian, dan kemiskinan )

***Kognitif Proses***

- Mengamati penjelasan tim lain
- Mengomentari hasil kerja teman lain

**Psikomotor**

- Mengidentifikasi permasalahan sosial di daerahnya
- Membacakan hasil karya dengan semangat

***Afektif***

- Mengembangkan perilaku karakter, meliputi :
  - Bekerja sama dengan baik
  - Saling menghargai hasil karya
  - Keteladanan dalam melaksanakan tugas
  - Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab

#### **IV. Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa dapat mengidentifikasi permasalahan sosial di daerahnya
- b. Siswa mampu memberi contoh masalah sosial yang sering ditemuinya di masyarakat ( misalnya : kepadatan penduduk )

#### **V. Materi Pembelajaran**

##### **Macam-macam Permasalahan Sosial dan Penyebab Timbulnya Permasalahan Sosial**

- a. Jenis-jenis masalah social :
  1. Masalah sosial keluarga  
Contoh: pertengkaran kakak dan adik karena memperebutkan sesuatu.
  2. Masalah sosial masyarakat  
Contoh: Masalah sosial masyarakat sekolah, Masalah social masyarakat teman permainan
- b. Masalah sosial di lingkungan setempat :
  - a. Masalah kependudukan
  - b. Tindak kejahatan
  - c. Masalah sampah
  - d. Pencemaran lingkungan
  - e. Peristiwa kebakaran
  - f. Buruknya fasilitas umum
  - g. Perilaku tidak disiplin
  - h. Penyalahgunaan narkoba
  - i. Pemborosan energy
  - j. Kelangkaan barang-barang
- c. Sebab-sebab masalah sosial yang ada di masyarakat
  - a. Ekonomi dan harta benda
  - b. Kejiwaan
  - c. Biologis
  - d. Kebudayaan

#### IV. Skenario Pembelajaran

##### Pertemuan ke-1

Tahap	Uraian Kegiatan Pembelajaran	Alat & Media Pembelajaran	Alokasi Waktu
7.1. Pendahuluan	g. Mengkondisikan kelas. h. Menyiapkan alat-alat yang digunakan. i. Guru mengucapkan salam, berdoa dan absensi siswa. j. Apersepsi “Apakah pernah befikir bagaimana kalau orang banyak anaknya ? k. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. l. Motivasi		10 menit
7.2. Kegiatan Inti	k. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 – 5 siswa l. Guru menjelaskan pembagian peran pada masing – masing kelompok m. Guru memberikan materi secara singkat n. Guru memberikan simulasi dalam bermain peran tentang kepadatan penduduk o. Siswa mendemonstrasikan simulasi yang telah diberikan guru p. Dengan bimbingan guru siswa	Gambar	50 menit

	<p>memperaktekan bermain peran tentang maslah –masalah sosial misalnya kepadatan penduduk</p> <p>q. Siswa mendiskusikan hasil dari bermain peran tentang kepadatan penduduk</p> <p>r. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok yang lain menanggapi.</p> <p>s. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok.</p> <p>t. Dengan bimbingan guru siswa membuat kesimpulan bahwa: “Ada banayak sekalli masalah sosial di lingkungan kita yang disebabkan oleh ekonomi dan harta benda, kejiwaan, biologis dan kebudayaan”</p>		
7.3. Penutup	<p>e. Refleksi terhadap jalannya pembelajaran di pertemuan ke-1.</p> <p>f. Guru memberikan pekerjaan rumah ( PR )</p> <p>g. Guru megucapkan salam</p>		

**Pertemuan ke-2**

<b>Tahap</b>	<b>Uraian Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Alat &amp; Media Pembelajaran</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
7.1. Pendahuluan	a. Mengkondisikan kelas. b. Guru mengucapkan salam, berdoa dan absensi siswa. c. Apersepsi Membahas pelajaran yang lalu d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.		5 menit
7.2. Kegiatan Inti	i. Siswa mengamati berbagai gambar masalah sosial. j. Siswa menyebutkan peristiwa yang terjadi dalam gambar. k. Siswa dengan bimbingan guru mencari dan mengumpulkan informasi tentang permasalahan sosial dan penyebab timbulnya permasalahan sosial. l. Dengan bimbingan guru siswa mempraktikkan bermain peran tentang masalah –masalah sosial misalnya perampokan, pencurian, dan kemiskinan m. Siswa mendiskusikan hasil dari bermain peran tentang masalah-masalah sosial yang telah diperankannya. n. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok yang	Gambar	40 menit



	<p>lain menanggapi.</p> <p>o. Guru menyempurnakan hasil diskusinya dalam bermain peran.</p> <p>p. Guru memberikan kesempatan kepada untuk bertanya apabila ada materi yang belum di mengerti.</p>		
7.3. Penutup	h. Guru mengadakan tes uji kompetensi untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan.	Soal-soal tes uji kompetensi.	

### VII. Metode Pembelajaran

- a. Ceramah ,Tanya jawab, diskusi , pemberian tugas,
2. Model Pembelajaran : Bermain Peran ( Role Playing )

### VIII. Sumber Pembelajaran

1. Silabus, promes, kurikulum KTSP 2006
2. Buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas 4 halaman 197– 207 Penerbut Depdiknas.
3. Buku LKS Mutiara Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa SD kelas semester 2 halaman 46 – 48 penerbit Graha Ilmu Mulia.

**IX. Penilaian**

## 1. Tes tulis kerja kelompok.

Rentang nilai

Aspek yang dinilai	Skor
Memahami bentuk permasalahan	20
Merumuskan permasalahan	20
Mengumpulkan berbagai informasi tentang materi	20
Menuliskan hasil kesimpulan jawaban	20

## 2) Tugas Individu

Jumlah soal = 10

Skor tiap soal = 10

Nilai maksimal =  $10 \times 10 = 100$ 

Guru Kelas IV

Jember,.....2012

Peneliti

**Tutuk Setianing, W. A. S.**  
NIP. 19630921 198303 2 004

**Achmad Fajar Riska Iqbal**  
NIM. 100210274005

Kepala Sekolah

**Winarsi, S.Pd**  
NIP. 19610606 198303 2 021

Lampiran 9.a Kisi – Kisi Soal

**KISI – KISI SOAL INDIVIDU SIKLUS I**

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Jenjang Kemampuan												Bentuk Soal	Skor
			C1			C2			C3			C4				
			m	s d	sl	m	s d	sl	m	s d	sl	m	s d	sl		
Mengetahui permasalahan sosial di daerahnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi permasalahan sosial di daerah tempatnya</li> </ul>	1	x												Uraian	5
		2				X								10		
		3	x											5		
		4				X								10		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan penyebab timbulnya permasalahan sosial di daerahnya</li> </ul>	5														10
		6								x						15
		7					x									10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan akibat yang ditimbulkan dan penyelesaian permasalahan sosial di daerahnya</li> </ul>	8												x		20
		9		X												10
		10		x												10

Lampiran 9.b. Kisi – kisi soal

**KISI – KISI SOAL INDIVIDU SIKLUS II**

Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal	Jenjang Kemampuan												Bentuk Soal	Skor
			C1			C2			C3			C4				
			m	s d	sl	m	s d	sl	m	s d	sl	m	s d	sl		
Mengenal permasalahan social di daerahnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan akibat yang ditimbulkan permasalahan didaerah setempat</li> </ul>	1	X												Uraian	10
		2				x										20
		3				x										20
	4										x			35		
	5	x												15		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan proses yang ditimbulkan permasalahan di daerah setempat</li> </ul>															

Lampiran kerja individu siklus I

**LEMBAR KERJA INDIVIDU**

Nama Siswa : .....

Nilai :

No. Absen : .....

Hari / Tanggal : .....

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Pengangguran adalah masalah sosial yang disebabkan oleh...
2. Pertengkaran dapat menyebabkan...
3. GAM adalah pemberontakan di daerah...
4. Aksi pencurian, perampokan, penodongan, teror dan konflik antar warga dapat menyebabkan...
5. Tingkat pendidikan suatu masyarakat yang rendah dapat menyebabkan rendahnya...
6. Limbah industri dapat menyebabkan pencemaran...
7. Lembaga yang bertugas mengelola sampah adalah...
8. Sampah yang menumpuk dipemukiman dapat menyebabkan...
9. Asap knalpot kendaraan dapat menyebabkan...
10. Perpindahan penduduk dari suatu daerah atau wilayah yang padat penduduknya ke daerah yang sedikit atau jarang penduduknya disebut...

**Kunci Jawaban :**

1. Ekonomi dan harta benda
2. Masalah sosial
3. Aceh
4. Masalah sosial
5. Kualitas penduduk
6. Air
7. Dinas kebersihan
8. Bau yang tidak sedap
9. Pencemaran udara
10. Transmigrasi

## Lampiran Lembar kerja siklus II

**LEMBAR EVALUASI**

Nama Siswa : .....

Nilai :

No. Absen : .....

Hari / Tanggal : .....

--

Nama : .....

No. Absen : .....

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Pengangguran adalah masalah sosial yang disebabkan oleh...
2. Pertengkaran dapat menyebabkan...
3. GAM adalah pemberontakan di daerah...
4. Aksi pencurian, perampokan, penodongan, teror dan konflik antar warga dapat menyebabkan...
5. Tingkat pendidikan suatu masyarakat yang rendah dapat menyebabkan rendahnya...
6. Limbah industri dapat menyebabkan pencemaran...
7. Lembaga yang bertugas mengelola sampah adalah...
8. Sampah yang menumpuk dipemukiman dapat menyebabkan...
9. Asap knalpot kendaraan dapat menyebabkan...
10. Perpindahan penduduk dari suatu daerah atau wilayah yang padat penduduknya ke daerah yang sedikit atau jarang penduduknya disebut...

**Kunci Jawaban**

1. Ekonomi dan harta benda
2. Masalah social
3. Aceh
4. Masalah social
5. Kualitas penduduk
6. Air
7. Dinas kebersihan
8. Bau yang tidak sedap
9. Pencemaran udara
10. Transmigrasi



## Lembar kerja kelompok siklus 1

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

No.	Masalah sosial dilingkungan Setempat	Penyebab Masalah Sosial
1.	...	...
2.	...	...
3.	...	...
4.	...	...

### KUNCI JAWABAN

#### Lembar Diskusi Kelompok

No	Masalah sosial dilingkungan setempat	Penyebab masalah sosial
1.	Pertambahan penduduk	Tidak ikut KB
2.	Pencurian	Pengangguran /tidak bekerja
3	Kemiskinan	Malas bekerja
4	Banjir	Buang sampah sembarangan

## Lembar kerja kelompok siklus II

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

No.	Masalah sosial dilingkungan Setempat	Penyebab Masalah Sosial
1.	...	...
2.	...	...
3.	...	...
4.	...	...

### KUNCI JAWABAN

#### Lembar Diskusi Kelompok

No	Masalah sosial dilingkungan setempat	Penyebab masalah sosial
1.	Pertambahan penduduk	Tidak ikut KB
2.	Pencurian	Pengangguran /tidak bekerja
3	Kemiskinan	Malas bekerja
4	Banjir	Buang sampah sembarangan

## Tabel Observasi

Tabel Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Kategori			Keterangan
		Kurang	Cukup	Baik	
1	Kesesuaian dengan rencana pembelajaran	√			Pembelajaran kurang sesuai dengan rencana pembelajaran
2	Penguasaan materi			√	Guru menguasai materi yang diajarkan
3	Metode yang digunakan dalam pembelajaran			√	Menggunakan metode bermain peran
4	Media yang digunakan	√			Media tidak menggunakan media audiovisual.

Tabel Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I

No	Aktivitas siswa	Kategori			Keterangan
		Kurang	Cukup	Baik	
1	Keseriusan dan perhatian siswa dalam pembelajaran	√			Siswa tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan cenderung berbicara sendiri dalam kelompoknya
2	Keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran	√			Siswa kurang aktif dalam merespon materi pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung pasif pada diri siswa

Tabel Hasil Tes Individu Tentang Bermain Peran Siklus I

No	Nama siswa	Hasil Tes	Kategori skor/nilai	
		Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
1	Abdul Hamid	50		√
2	Ahmad Ali	80	√	
3	Kriswanto	50		√
4	Ahmad Ubaidillah	60	√	
5	Ahmad Baihaqqi	70	√	
6	Anwarul Hasan	60	√	
7	Anggik Santoso	70	√	
8	Anisatul Masruroh	50		√
9	Bayu Aji	60	√	
10	Dwi Ramadani	60	√	
11	Feri Yadi Irawan	70	√	
12	Halimatus Sa'diyah	70	√	
13	Hendra Rahmatullah	60	√	
14	Kiptiyatul Hasanah	70	√	
15	Mohammad Latif	50		√
16	Mohammad Yasir	80	√	
17	Mohammad Saleh	50		√
18	Moh. Wasik Ariyanto	60	√	
19	Moh. Rafis	70	√	
20	Moh. Awi Jaenuri	60	√	
21	Rahmatul Ais	50		√

22	Rofi Siti Hasanah	70	√	
23	Rofiqi Ramadani	70	√	
24	Siti Maysarotul K	50		√
25	Suci Indah Permatasari	80	√	
26	Wahyuni	50		√
27	Trias Afriana	60	√	
28	Lufmatul Rohmah	50		√
29	Yuli Astutik	60	√	
30	Ahmad Rizan	50		√
31	Bagus	60	√	
32	Mega Utami	50	√	
<b>Jumlah</b>		<b>1960</b>	<b>22</b>	<b>10</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>61</b>		

**Tabel Perbandingan Kenaikan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I**

No	Nama Siswa	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I	Peningkatan Hasil Belajar
1	Abdul Hamid	60	50	- 10
2	Ahmad Ali	70	80	+ 10
3	Kriswanto	60	50	- 10
4	Ahmad Ubaidillah	60	60	0
5	Ahmad Baihaqqi	60	70	+ 10
6	Anwarul Hasan	60	60	0
7	Anggik Santoso	60	70	+ 10
8	Anisatul Masruroh	50	50	0
9	Bayu Aji	60	60	0

10	Dwi Ramadani	60	60	0
11	Feri Yadi Irawan	70	70	0
12	Halimatus Sa'diyah	60	70	+ 10
13	Hendra Rahmatullah	50	60	+ 10
14	Kiptiyatul Hasanah	60	70	+ 10
15	Mohammad Latif	60	50	- 10
16	Mohammad Yasir	60	80	+ 20
17	Mohammad Saleh	50	50	0
18	Moh. Wasik Ariyanto	60	60	0
19	Moh. Rafis	60	70	+ 10
20	Moh. Awi Jaenuri	60	60	0
21	Rahmatul Ais	60	50	- 10
22	Rofi Siti Hasanah	60	70	+ 10
23	Rofiqi Ramadani	70	70	0
24	Siti Maysarotul K	60	50	- 10
25	Suci Indah Permatasari	70	80	+ 10
26	Wahyuni	40	50	+ 10
27	Trias Afriana	60	60	0
28	Lufmatul Rohmah	60	50	- 10
29	Yuli Astutik	60	60	0
30	Ahmad Rizan	50	50	0
31	Bagus	60	60	0
32	Mega Utami	60	50	-10
<b>Jumlah</b>		<b>1900</b>	<b>1960</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>5,93</b>	<b>61</b>	

## Daftar Prosentase Keberhasilan Nilai Siswa Siklus I

No	Pra Siklus			Siklus I		
	Nilai	Jumlah siswa	Tingkat keberhasilan (%)	Nilai	Jumlah siswa	Tingkat keberhasilan (%)
1	40	1	3,1	40	-	-
2	50	4	12,5	50	11	34,3
3	60	23	71,8	60	10	31,2
4	70	4	12,5	70	8	25
5	80	-	-	80	3	9,3
6	90	-	-	90	-	-
7	100	-	-	100	-	-

## Tabel Hasil Observasi Peneliti Pada Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Kategori			Keterangan
		Kurang	Cukup	Baik	
1	Kesesuaian dengan rencana pembelajaran			√	Pembelajaran kurang sesuai dengan rencana pembelajaran
2	Penguasaan materi			√	Guru menguasai materi yang diajarkan
3	Metode yang digunakan dalam pembelajaran			√	Menggunakan metode bermain peran
4	Media yang digunakan			√	Media tidak menggunakan media audiovisual.

Tabel Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II

No	Aktivitas siswa	Kategori			Keterangan
		Kurang	Cukup	Baik	
1	Keseriusan dan perhatian siswa dalam pembelajaran			√	Siswa tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan cenderung berbicara sendiri dalam kelompoknya
2	Keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran			√	Siswa kurang aktif dalam merespon materi pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung pasif pada diri siswa

Tabel Hasil Tes Individu Tentang Bermain Peran Siklus II

No	Nama siswa	Hasil Tes	Kategori skor/nilai	
		Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
1	Abdul Hamid	70	√	
2	Ahmad Ali	100	√	
3	Kriswanto	50		√
4	Ahmad Ubaidillah	70	√	
5	Ahmad Baihaqqi	70	√	
6	Anwarul Hasan	70	√	
7	Anggik Santoso	70	√	
8	Anisatul Masruroh	80	√	
9	Bayu Aji	70	√	



10	Dwi Ramadani	90	√	
11	Feri Yadi Irawan	80	√	
12	Halimatus Sa'diyah	70	√	
13	Hendra Rahmatullah	70	√	
14	Kiptiyatul Hasanah	70	√	
15	Mohammad Latif	60	√	
16	Mohammad Yasir	90	√	
17	Mohammad Saleh	60	√	
18	Moh. Wasik Ariyanto	60	√	
19	Moh. Rafis	70	√	
20	Moh. Awi Jaenuri	70	√	
21	Rahmatul Ais	70	√	
22	Rofi Siti Hasanah	70	√	
23	Rofiqi Ramadani	80	√	
24	Siti Maysarotul K	70	√	
25	Suci Indah Permatasari	80	√	
26	Wahyuni	70	√	
27	Trias Afriana	70	√	
28	Lufmatul Rohmah	60	√	
29	Yuli Astutik	70	√	
30	Ahmad Rizan	70	√	
31	Bagus	70	√	
32	Mega Utami	80	√	
<b>Jumlah</b>		<b>2290</b>	<b>31</b>	<b>1</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>71,5</b>		

Tabel Perbandingan Kenaikan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Peningkatan Hasil Belajar
1	Abdul Hamid	50	70	+ 20
2	Ahmad Ali	80	100	+ 20
3	Kriswanto	50	50	0
4	Ahmad Ubaidillah	60	70	+ 10
5	Ahmad Baihaqqi	70	70	0
6	Anwarul Hasan	60	70	+ 10
7	Anggik Santoso	70	70	0
8	Anisatul Masruroh	50	80	+ 30
9	Bayu Aji	60	70	+ 10
10	Dwi Ramadani	60	90	+ 30
11	Feri Yadi Irawan	70	80	+ 10
12	Halimatus Sa'diyah	70	70	0
13	Hendra Rahmatullah	60	70	+ 10
14	Kiptiyatul Hasanah	70	70	0
15	Mohammad Latif	50	60	+ 10
16	Mohammad Yasir	80	90	+ 10
17	Mohammad Saleh	50	60	+ 10
18	Moh. Wasik Ariyanto	60	60	0
19	Moh. Rafis	70	70	0
20	Moh. Awi Jaenuri	60	70	+ 10
21	Rahmatul Ais	50	70	+ 20
22	Rofi Siti Hasanah	70	70	0
23	Rofiqi Ramadani	70	80	+ 10

24	Siti Maysarotul K	50	70	+ 20
25	Suci Indah Permatasari	80	80	0
26	Wahyuni	50	70	+ 20
27	Trias Afriana	60	70	+ 10
28	Lufmatul Rohmah	50	60	+ 10
29	Yuli Astutik	60	70	+ 10
30	Ahmad Rizan	50	70	+ 20
31	Bagus	60	70	+ 10
32	Mega Utami	50	80	+ 30
<b>Jumlah</b>		<b>1960</b>	<b>2290</b>	
<b>Rata-rata</b>		<b>61</b>	<b>71,5</b>	

**Daftar Prosentase Keberhasilan Nilai Siswa Siklus II**

No	Siklus I			Siklus II		
	Nilai	Jumlah siswa	Tingkat keberhasilan (%)	Nilai	Jumlah siswa	Tingkat keberhasilan (%)
1	30	-	-	30	-	-
2	40	-	-	40	-	-
3	50	11	34,3	50	1	3,1
4	60	10	31,2	60	5	15,6
5	70	8	25	70	18	56,2
6	80	3	9,3	80	5	15,6
7	90	-	-	90	2	6,2
8	100	-	-	100	1	3,1

