**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi saat ini pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Demikian pula denga bangsa ini, dimana pemerintah sangat memperhatikan bidang pendidikan, terutama pendidikan dasar untuk membentuk karakter peserta didik. Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menjelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi pendidikan nasional di atas, maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu cara untuk merelisasikan peran guru dalam dunia pendidikan adalah melalui pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah IPS. Menurut Yaba (2006: 4) IPS merupakan “suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial” .

1

Menurut Yaba dan Nonci (2008: 23) Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah

1) memberikan pengetahuan kepada siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan yang akan dating; 2) menolong siswa untuk mengembangkan keteranpilan untuk mencari dan mengolah informasi; 3) menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat; 4) menyediakan kepada siswa untuk mengambil bagian/ berperan serta dalam kehidupan sosial.

Sehubungan dengan pernyataan di atas dalam KTSP pengajaran IPS di SD bertujuan (Mulyasa, 2007) yaitu (a) Agar peserta didik mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (b) Agar peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, serta keterampilan dalam kehidupan sosial. (c) Agar peserta didik memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (d) Agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Berangkat dari komponen-komponen tujuan pembelajaran IPS sekolah dasar tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, mentransfer pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa atau cenderung mendorong siswa untuk sekedar menguasai materi pelajaran, namun pembelajaran IPS harus diarahkan untuk menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi setiap peserta didik, berpikir logis dan kritis, berkomunikasi, bekerjasama dalam memecahkan sebuah masalah dan memiliki keterampilan dalam kehidupan sosial dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, agar nantinya hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 16 Nopember 2013 di Kelas V SD Negeri Sudirman III Makassar terungkap hasil belajar IPS adalah rata-rata 52. Berdasarkan KKM 70 dengan tingkat penguaasaan minimal 85% maka diperoleh hasil ketuntasan belajar 47% atau 18 siswa yang hasil belajarnya tuntas dan 20 siswa lainnya atau 53% hasil belajarnya belum tuntas. Rendahnya hasil belajar tersebut, disebabkan karena: a) Pembelajaran didominasi oleh metode ceramah, b) guru kurang dapat memanfaatkan media yang tepat, c) guru kurang dapat menanamkan kepada anak penghayatan dan menghargai perasaan orang lain, d) guru masih kurang mengajarkan bagaimana membagi tanggung jawab, e) siswa kurang dapat megambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan f) siswa masih pasif mengkuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka dibutuhkan Solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Salah satu solusinya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing.* Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada apa yang diperankan. Hal ini dapat diketahui melalui perkembangan anak dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai indikator pembelajaran yang sudah ditentukan. Menurut Sudjana (1983) penggunaan metode bermain peran (*role playing)* adalah agar anak dapat menhayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bagaimana membagi tnggung jawab, dapat belajar bagaimana megambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan merangsan kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah. Selain itu pada penelitian yang relevan menurut Iqbal (2012: 50) bahwa “setelah melalui dua siklus pembelajaran, hasil belajar IPS melalui metode  *role playing* di sekolah dasar dapat meningkat”. Menurut Setiawati (2010: 52) bahwa “terjadi peningkatan hasil belajar IPS melalui metode  *role playing* setelah melalui dua siklus pembelajaran”.

Berdasarkan dasar-dasar pemikiran dan kenyataan di lapangan yang dikemukakan di atas, peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian tindakan kelas sebagai perbaikan pembelajaran dengan judul peningkatan hasil belajar IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar .

1. **Rumusan Masalah**

Rumasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Makassar Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar?.

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran (kegiatan guru dan kegiatan siswa) dan meningkatkan hasil belajar IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**
2. **Manfaat Teoretis**

Temuan penelitian dapat dijadikan sebagi landasan teori pembelajaran IPS pada umumnya dan khususnya dalam peningkatan hasil belajar murid dalam mata pelajaran IPS melalui metode *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar, serta dapatmemberikan sumbang pemikiran dalam merenovasi pembelajaran dari *teacher center* ke *student center.*

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Siswa: Penelitian tindakan kelas (PTK) ini memberikan kesempatan yang lebih besar kepada siswa untuk secara langsung terlibat aktif dalam memperoleh pengetahuan, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.
3. Bagi Guru: Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu, dapat pula dijadikan sebagai bahan rujukan atau petunjuk dalam metode *role playing* pada pembelajaran IPS.
4. Bagi Sekolah: Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran IPS.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Metode *Role Playing***
3. **Pengertian metode pembelajaran *role playing***

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Suradistra, dkk (1991/1992: 92) mengunkapkan bahwa :

Metode pembelajaran adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam penyampaikan suatu mata pelajaran terentu kepada anak-anak agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Wahab, A.A (2007: 109) mengemukakan bahwa “metode pembelajaran *role playing* berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis”. Sedangkan Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodakin ( 1996) bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan metode yang sering digunkan nilai-nilai dan memecahan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Dalam melaksanakannya anak diberi berbagai peran tertentu dalam pelaksanakan peran tersebut serta mendiskusikan di kelas.

7

Selain itu menurut Kiranawati (2008) Metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada apa yang diperan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan metode pembelajaran *role playing*  merupaka salah satu metode pembelajaran yang dapat menyajikan bahan pelajaran dengan cara memainkan peranan dan mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, dengan harapan agar anak dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

**b. Jenis bermain peran makro dan mikro (*role playing*)**

Main peran disebut dengan main simbolik, *role play*, purapura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama. Anak bermain dengan benda membantu mnghadirkan konsep yang mereka miliki. Fungsi main peran menunjukkan kemampuan berfikir anak yang lebih tinggi. Sebab anak mampu menahan pengalaman yang didapatnya melalui panca indra dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku berpura-pura.

Manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui uji coba dan perencanaan di dalamnya. Anak menyususn hal ini melalui kegiatan bermain. Dalam keadaan yang ia buat sendiri, anak memperbaiki kesalahannya dan memperkuat harapan harapannya.

Menurut Erikson (Tarmidzi, 2008: 27) ada dua jenis main peran yaitu ”makro dan mikro”. Secara lebih jelas diuraikan sebagai berikut:

1. Main peran makro

Main peran makro anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, Sedangkan main peran makro anak diajak memainkan tokoh dengan mengunakan alat berukuran besar (ukuran sesungguhnya). Contohnya, anak memakai baju dan menggunakan kardus besar yang dianggap sebagai mobil-mobilan atau binatang.

Main peran makro dengan menggunakan alat-alat berukuran sesungguhnya dan anak-anak dapat menggunakannya untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contoh:

1. Dokter, perawat
2. Polisi dan pemadaman kebakaran
3. Pembawa surat (tukang pos)
4. Sekretaris
5. Penjual barang kelontong
6. Penjual bunga
7. Main peran mikro

Pada main peran mikro anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili benda-benda berukuran kecil. Contoh:

1. Rumah boneka dengan perabot dan orang-orangan
2. Rangkaian kereta dengan jalan dan kereta mobil
3. Lapangan udara dengan pesawat dan mobil-mobil truk
4. Kebun binatang dengan binatang-binatang liar.
5. Jalan kota dengan orang-orang dan mobil-mobilan

Menurut Erikson (Tarmidzi, 2008: 27) ada enam unsur yang merupakan ciri dari main peran. Enam unsur tersebut adalah:

1. Main peran meniru, anak memainkan sebuah peran pura-pura dan mengekspresikannya dengan cara meniru atau secar lisan.
2. Main peran dengan obyek, gerakan atau pernyataan lisan yang menggatikan obyek sesungguhnya
3. Main peran menunjukkan tindakan dan keadaan- Penjelasan secara lisan menggatikan kegiatan dan keadaan
4. Ketekunan dalam adegan main (untuk beberapa waktu main) paling sedikit 10 menit.
5. Hubungan-sedikitnya dua pemain berhubungan dalam adegan main.
6. Komunikasi lisan, ada beberapa komunikasi lisan yang berhubungan dengan adegan main.

Empat unsur pertama yang ada dalam penjelasan di atas, kemungkinan ada dalam main sendiri. Sedangkan dua yang terakhir sesuai dengan definisi, hanya ditemukan dalam main peran sosial.

1. **Tehnik metode pembelajaran *role playing***

Selain pengertian metode pembelajaran *role playing* ada pula beberapa tehnik yang dilakukan dalam bermain peran (*role playing*) yang dapat membantu anak untuk memiliki kemampuan diantaranya :

1. Mengembangkan kemampuan untuk melakukan hubungan interpersonal (antara pribadi)
2. Mengapresiasi perspektif sudut pandang pendapat orang lain
3. Mengetahui perspektif atau pendaat orang lain atau anak lain
4. Mengeatahui dampat keputusan seorang terhadap orang lain
5. Menguasai materi atau bahan pelajaran ( Sudjana, 1983: 78-79)

Sudjana (1983: 78-79) tehnik bermain peran adalah “suatu tehnik kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada kemampuan penampilan kelompok belajar untuk memerankan suatu status atau fungsi anak-anak lain yang terdapat pada dunia kehidupan anak”.

1. **Tujuan metode pembelajaran *role playing***

Adapun tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran (*role playing)* menurut Sudjana (Iqbal, 2013: 12) adalah :

1. Agar anak dapat menhayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tnggung jawab
3. Dapat belajar bagaimana megambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
4. Merangsan kelas untuk berfikir dan memecahkan masalah.
5. **Langkah-Langkah pelaksanaan metode pembelajaran *role playing***

Menurut Kiranawati (2008: 43) langkah-langkah metode bermain peran **(***Role Playing*) adalah “1) memilih peran, 2) mempersiapkan alat permainan, 3) menjelaskan permainan dan 4) pemeranan”. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Memilih peran; Guru memilih peran sebagai Mohammad Yamin, Prof.Dr. Soepomo, Ir. Soekarno dan panitia sembilan dalam sidang pertama BPUPKI
2. Mempersiapkan alat permainan; Guru mempersiapkan alat permainan seperti penataan ruang, tata letak peserta sidang pertama BPUPKI
3. Menjelaskan permainan; Guru menjelaskan cara bermain peran dalam sidang pertama BPUPKI
4. Pemeranan; Para pelaku peran yang telah ditunjuk , mengambil tempat yang ditentukan dan memposisikan diri sebagai Mohammad Yamin, Prof.Dr. Soepomo, Ir. Soekarno dan panitia sembilan dalam sidang pertama BPUPKI.
5. **Pembelajaran IPS di SD**
6. **Pengertian IPS di SD**

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang di organisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah.

Menurut Nasution (Yaba, 2006: 4) IPS adalah

suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik , dan psikologi sosial.

Sedangkan Nu’man Sumantri, dkk (Yaba, 2006: 4 ) merumuskan bahwa “IPS sebagai bahan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di tingkat SD, SLTP dan SLTA”.

Berdasarkan kedua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip- prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Dalam konteks ke SD-an, IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan sesuai tingkat perkembangan anak usia SDN dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran SD.

1. **Tujuan IPS**

Menurut, Trianto, (2010: 174) tujuan IPS adalah

untuk mendidik dan member bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sedangkan menurut Nonci (2008: 12) Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah

1) memberikan pengetahuan kepada siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang; 2) menolong siswa untuk mengembangkan keteranpilan untuk mencari dan mengolah informasi; 3) menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat; 4) menyediakan kepada siswa untuk mengambil bagian/ berperan serta dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan untuk mendidik dan member bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan, dan lingkungannya, berperan serta dalam kehidupan sosial. serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi masa lalu, sekarang dan yang akan datang.

1. Manfaat Pendidikan IPS.

Manfaat yang didapat setelah mempelajari IPS, antara lain sebagai berikut:

1. Pengalaman langsung apabila guru IPS memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar.
2. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
3. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat.
4. Kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat ([http://pustaka.ut.ac.id/pustakaonline. php. page= 263](http://pustaka.ut.ac.id/pustakaonline.%20php.%20page=%20263). Akses 10 Desember 2013).

Manfaat pendidikan IPS di atas sangat dibutuhkan untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan. Melihat kemampuan siswa khususnya di tingkat SD masih sangat terbatas. Untuk itu, perlunya pengoptimalan dan pemaksimalan pembelajaran IPS SD agar dapat berpengaruh signifikan terhadap perkembangan siswa.

1. **Hasil Belajar** 
   1. **Pengertian hasil belajar**

Sebelum mendefinisikan hasil belajar, maka perlu diketahui terlebih dahulu pengertian belajar itu sendiri. Menurut Daryanto (2009: 2) belajar adalah “suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Sedangkan menurut Mappasoro, (2007: 2) mengatakan bahwa belajar adalah “suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif antara individu dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan yang realatif tetap dalam aspek aspek kognitif, psikimotor dan afektif”. Setiap kegiatan/pekerjaan yang dilakukan seseorang akan menuaikan hasil. Begitupun juga, kegiatan belajar yang dilakukan Murid/peserta didik akan memberikan dampak pada dirinya. Seseorang dikatakan belajar jika terjadi perubahan dalam dirinya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sumaji (Bundu & Kasim, 2007: 18) memandang hasil belajar dari dua aspek, yakni

Aspek kognitif dan nonkognitif. Aspek kognitif adalah hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan intelektual lainnya, sedangkan aspek nonkognitif erat kaitannya dengan sikap, emosi (afektif), serta keterampilan fisik atau kerja otot (psikomotor).

Lebih lanjut lagi, Bundu (2011: 28-29) mengemukakan hasil belajar adalah

(1) tahapan perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif; (2) tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program belajar-mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan; (3) perubahan tingkah laku yang diamati sesudah mengikuti kegiatan belajar dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan menunjuk pada informasi yang tersimpan dalam pikiran, sedangkan keterampilan menunjuk pada aksi atau reaksi yang dilakukan seseorang dalam mencapai suatu tujuan; (4) memungkinkan dapat diukur dengan angka-angka, tetapi mungkin juga hanya dapat diamati melalui perubahan tingkah laku. Oleh sebab itu, hasil belajar perlu dirumuskan dengan jelas sehingga dapat dievaluasi apakah tujuan yang diharapkan sudah tercapai atau belum.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan hasil belajar adalah tingkat perolehan dan perubahan kemampuan yang bersifat tetap meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dicapai peserta didik setelah melakukan aktivitas mental dan psikis terhadap suatu obyek kajian. Hal ini dapat diukur dari angka-angka yang diperoleh murid, tetapi dapat pula dilihat dari perubahan sikap dan keterampilan.

* 1. **Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan kecapan. Menurut Purwanto (Thobrani dan Mustofa, 2011: 31-33) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah “faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar siswa”

Faktor yang berasal dalam diri siswa meliputi; faktor kematangan atau pertumbuhan, faktor kecerdasan atau intelegensi, faktor latihan atau ulangan, faktor motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan faktor yang berasal dari luar siswa, meliputi; faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam, faktor guru dan cara mengajarnya, faktor alat-alat yang digunankan dalam belajar, faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan faktor motivasi sosial.

**c. Prinsip-prinsip pengembangan hasil belajar**

Beberapa prinsip belajar juga menjadi dasar untuk bisa mencapai hasil belajar yang baik, sebagaimana dikemukakan Ahmadi (Darmadji, 2007: 27) yakni:

1) Belajar harus bertujuan dan terarah. Tujuan akan menuntunnya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapan; 2) Belajar memerlukan bimbingan, baik bimbingan dari guru atau buku pelajaran; 3) Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari, sehingga diperoleh pengertian-pengertian; 4) Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa yang telah dipelajari dapat dikuasai; 5) Belajar adalah suatu proses aktif, di mana terjadi saling mempengaruhi secara dinamis antara murid dan lingkungannya; 6) Belajar harus disertai keinginan atau ke-mauan yang kuat untuk mencapai tujuan; dan 7) Belajar dianggap berhasil apabila telah sanggup menerapkannya dalam praktik sehari-hari.

Selain itu menurut Abdurrahman (1993: 109) bahwa “untuk mengembangkan hasil belajar murid, maka hendaknya pelajaran dikemas dalam suasana menantang, merangsang dan menggugah daya cipta murid untuk menemukan dan mengesankan”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan prinsip pengembangan hasil belajar bahwa 1) Belajar harus bertujuan dan terarah, 2) Belajar memerlukan bimbingan dari guru atau buku pelajaran; 3) Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari, 4) Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa yang telah dipelajari dapat dikuasai; 5) Belajar adalah suatu proses aktif,; dan 6) Belajar harus disertai keinginan atau kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan;

1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran IPS selama ini di sekolah dasar masih banyak siswa tidak terlayani secara maksimal dalam hal bimbingan, arahan dan jalan keluar dari kesulitan belajar yang dihadapi secara langsung. Masalah tersebut juga dialami oleh siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar yang hasil belajar IPS nya rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan karena a) Pembelajaran didominasi oleh metode ceramah, b) guru kurang dapat memanfaatkan media yang tepat, c) guru kurang dapat menanamkan kepada anak penghayatan dan menghargai perasaan orang lain, d) guru masih kurang mengajarkan bagaimana membagi tanggung jawab, e) siswa kurang dapat megambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan f) siswa masih pasif mengkuti pembelajaran.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dengan langkah-langkah yaitu 1) memilih peran, 2) mempersiapkan alat permainan, 3) menjelaskan permainan, dan 4) pemeranan. Melalui metode pembelajaran *role playing* di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar. Kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar

Hasil Belajar IPS

Rendah

**Aspek Guru**

a. Pembelajaran didominasi oleh metode ceramah

b. Guru kurang dapat memanfaatkan media yang tepat

c. Guru kurang dapat menanamkan kepada anak penghayatan dan menghargai perasaan orang lain

d. Guru masih kurang mengajarkan bagaimana membagi tanggung jawab

**Aspek Siswa**

a. siswa kurang dapat megambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan

b. siswa masih pasif mengkuti pembelajaran.

Metode

*Role Playing*

1. Memilih peran

2. Mempersiapkan alat permainan

3. Menjelaskan permainan

4. Pemeranan

Hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar Meningkat

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian Tindakan Kelas

1. **Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu jika metode pembelajaran *role playing* diterapkan pada pembelajaran IPS, maka hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**Pendekatan dan Jenis Penelitian**

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif karena pertama menggambarkan dan mengungkap kejadian yang dialami di tempat penelitian, kedua menggambarkan dan menjelaskan proses pembelajaran saat mengadakan penelitian. Sehingga pendekatan kualitatif sangat cocok digunakan untuk penelitian tindakan kelas untuk menggambarkan dan menjelaskan keadaan proses pembelajaran yang ada di sekolah dasar khususnya SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK), karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Daryanto, 2011: 3) PTK adalah “suatu refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi soasial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran”. Metode PTK yang dipilih adalah metode Daryanto, (2011: 31) metode ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi”.

20

**Fokus Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar yang difokuskan pada dua aspek yaitu:

1. Metode pembelajaran *role playing* adalah cara penyajian pelajaran dengan cara memainkan peran sesuai dengan bahan ajar (Siklus I Sidang pertama dan kedua BPUPKI dan Siklus 2 Perumusan dasar negara dan pembentukan PPKI).
2. Hasil belajar IPS adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran *role playing*.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**

1. Setting Penelitian

Penelitian ini rencananya dilaksanakan di SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar . Penulis memilih tempat atau lokasi ini dengan pertimbangan: 1) rendahnya hasil belajar IPS, 2) Metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang pertama kali di terapkan di SD Negeri Sudirman III Makassar dan 3) adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru terhadap pelaksanaan penelitian.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan murid kelas V SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang Kota Makassar tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 1 orang guru dan 38 siswa yang terdiri 16 laki-laki dan 22 perempuan.

1. **Rancangan Tindakan**

Rancangan tindakan adalah mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang berdaur ulang (siklus) yang menurut pendapat kurt lewin Daryanto, (2011: 31) bahwa penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun tahap-tahap penelitian ini secara keseluruhan dapat digambarkan sebagai berikut:

**Rencana Tindakan**

**Siklus 1**

**Refleksi**

**Pelaksanaan Tindakan**

**Observasi**

**Rencana Tindakan**

**Refleksi**

**Siklus 2**

**Observasi**

**Pelaksanaan Tindakan**

**Berhasil**

Gambar 3.1 Rancangan tindakan menurut Daryanto, (2011: 31)

Secara lebih terperinci penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

* + - 1. Perencanaan

Pada tahap ini, penulis dan guru kelas menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Persiapan tersebut berupa; (1) menelaah kurikulum IPS SD kelas V semester II; (2) menentuan tujuan atau indikator yang hendak dicapai; (3) penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (4) serta membuat lembar kerja kelompok, mengatur bermain peran, berupa; memilih peran, mempersiapkan alat permainan, menjelaskan permainan dan pemeranan dan menyiapkan lembar observasi aktivitas mengajar guru dan belajar siswa; dan (5) membuat lembar tes siklus I dan II.

* + - 1. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini direncanakan selama 2 siklus pembelajaran melalui 3 langkah-langkah pembelajaan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir yang di dalam memuat proses pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah-langkah metode pembelajaran *role playing.*

**Pertemuan ke-1**

a) Kegiatan awal

Pada tahap ini guru mengkondisikan siswa untuk belajar (berdoa bersalam dan mengabsen), melakukan appersepsi dengan cara mengaitkan pelajaran dengan dengan dunia nyata siswa dan

menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak di capai tentang sidang pertama BPUPKI

b) Kegiatan inti

Pada tahap kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah menjelaskan pelajaran tentang sidang pertama BPUPKI, Tanya jawab antara guru dan siswa tentang sidang pertama BPUPKI, membimbing siswa untuk bermain peran tentang sidang pertama BPUPKI: a) Memilih peran dalam sidang pertama BPUPKI, b) Mempersiapkan alat permainan, c) Menjelaskan permainan sidang pertama BPUPKI dan Pemeranan sidang pertama BPUPKI.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir aktivitas yang dilakukan adalah guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran tentang sidang pertama BPUPKI, Pesan-pesan moral berupa rajin belajar di sekolah dan di rumah dan salam penutup sebagai akhir pembelajaran.

**Pertemuan ke- 2**

* + 1. Kegiatan awal

Pada tahap ini guru mengkondisikan siswa untuk belajar (berdoa bersalam dan mengabsen), melakukan appersepsi dengan cara mengaitkan pelajaran dengan dengan dunia nyata siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai tentang sidang kedua BPUPKI.

b) Kegiatan inti

Pada tahap kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah menjelaskan pelajaran tentang sidang kedua BPUPKI, Tanya jawab antara guru dan siswa tentang sidang kedua BPUPKI, membimbing siswa untuk bermain peran tentang sidang kedua BPUPKI: a) Memilih peran dalam sidang kedua BPUPKI, b) Mempersiapkan alat permainan, c) Menjelaskan permainan sidang kedua BPUPKI dan Pemeranan sidang kedua BPUPKI.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir aktivitas yang dilakukan adalah guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran tentang sidang kedua BPUPKI, Pesan-pesan moral berupa rajin belajar di sekolah dan di rumah dan salam penutup sebagai akhir pembelajaran.

* + - 1. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh pengamat dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, proses observasi yang dilakukan pengamat untuk mengamati guru dalam kelas selama melaksanakan tindakan dalam proses pembelajaran dengan penerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran IPS, pengamat juga melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

* + - 1. Refleksi

Guru dan pengamat merefleksikan pembelajaran. Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran oleh pengamat dan guru. Hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian, apakah lanjut kesiklus berikutnya atau berhenti.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Tiga teknik tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi

Tahap observasi digunakan pedoman observasi untuk mengamati aktivitas mengajar guru dan belajar siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Alat pengamatan yang digunakan berupa metode *checklist* (√) untuk aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru.

1. Tes

Tes digunakan untuk melihat keberhasilan siswa selama mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Bentuk tes yang digunakan adalah esay. Hasil tes tersebut berupa nilai (angka) dengan kreteria: nilai 85 – 100 kategori sangat baik; nilai 70- 84 kategori baik; Nilai 55- 69 kategori cukup; nilai 40-54 kategori kurang dan nilai 0- 39 kategori sangat kurang.

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas) yang dianggap berharga dan penting dan dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi pembelajaran (daftar hadir siswa, RPP, LKS, tes akhir pembelaaran, hasil observasi guru dan siswa, nilai siswa dan media pembelajaran).

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan** 
   * + - 1. **Teknik analisis data**

Analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian, analisi data yang benar dan tepat akan menghasilkan kesimpulan yang benar. Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Untuk mendukung proses analisis data, maka digunakan rumus-rumus, sebagai berikut:

* + - * 1. Nilai akhir siswa (N (A): x 100
        2. Mencari nilai rata-rata yakni:



Keterangan:

M = Nilai rata-rata

X = Nilai hasil tes siswa

n = Jumlah siswa

* + - * 1. Mencari persentase aktivitas belajar siswa yakni:



Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah siswa

* + 1. **Indikator keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan meliputi indikator proses dan hasil. indikator proses dapat diamati melalui observasi guru dan murid. sedangan indikator hasil dapat diamati melalaui tes hasil. Adapun skala pengukuran untuk indikator proses dan hasil belajar guru dan murid menggunakan skala deskriptif yaitu:

Tabel 3.1 Kreteria Keberhasilan Hasil Belajar

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori Penilaian** | **Kualifikasi Penilaian** |
| 85 - 100 | Sangat Baik |
| 70 - 84 | Baik |
| 55 - 69 | Cukup |
| 40 - 54 | Kurang |
| 0 - 39 | Sangat Kurang |

Sumber: SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang

Kota Makassar

Berdasarkan tabel 3.1 untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar siswa digunakan standar KKM 70. Berdasarkan pada KKM tersebut pembelajaran dapat berhasil jika 85% dari seluruh siswa dalam kelas mencapai nilai 70.

Tabel 3. 2 Kategori Keberhasilan Proses Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **Kategori** | **Kualifikasi** |
| 2,5-3,0 | Baik |
| 1,5-2,4 | Cukup |
| 0- 1.4 | Kurang |

Sumber: SD Negeri Sudirman III Kecamatan Ujung Pandang

Kota Makassar

Berdasarkan tabel 3.2 keberhasilan proses pembelajaran adalah:

1. Aktivitas belajar siswa secara kualitatif menunjukkan kategori baik dalam satu siklus pembelajaran.
2. Aktivitas mengajar guru secara kualitatif menunjukkan kategori baik dalam satu siklus pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdurrahman, 1993. *Pengelolaan Pengajaran*. Ujung Pandang: PT. Bintang Selatan.

Bundu, P dan Kasim, R. 2007. *Konsep Dasar IPA 1 Teori dan Praktek*. Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

---------------. 2011. *Assesmen Pembelajaran IPA*. Makasssar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher

Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah.* Yogyakarta: Gava Media.

Iqbal. 2012. Penerapan Metode  *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 22 Palattoang Kabupaten Majene. *Skripsi.* Makassar: PGSD FIP UNM

Kiranawati. 2008. *Role Playing.* (online) [http: //www.google.comgurupkn](http://www.google.comgurupkn). wordpress. com/2007/11/16/. Diakses 10 Desember 2013

Mappasoro. 2007. *Belajar dan Pembelajaran.* Makasssar: PGSD FIP UNM

Mulayasa. 2007. *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya Offse

Rusman. 2011. *Metode-Metode Pembelajaran Mengembangkan Professional Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sinring, A dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: FIP UNM

Setiawati. 2010. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V SD Inpres Minasa Upa Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Skripsi.* Makassar: PGSD FIP UNM

Suradistra, dkk. 1992 *Strategi Belajar Mengajar*.Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Tarmidzi, 2008. *Mengajar Permaianan Pada Anak* (online) [http: // www. penapendidikan.com/ mengajar-permainan-pada](http://www.penapendidikan.com/mengajar-permainan-pada) anak. Diakses: Diakses 10 Desember 2013

Trianto. 2010. *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Undang-undang No 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasonal*. Jakarta : PT Kloang Klede Putra Timur dan Departemen Dalam Negeri.

Yaba. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial* I. Makassar: PGSD FIP UNM

Yaba dan Nonci, D. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial I*. Makassar: PGSD FIP UNM